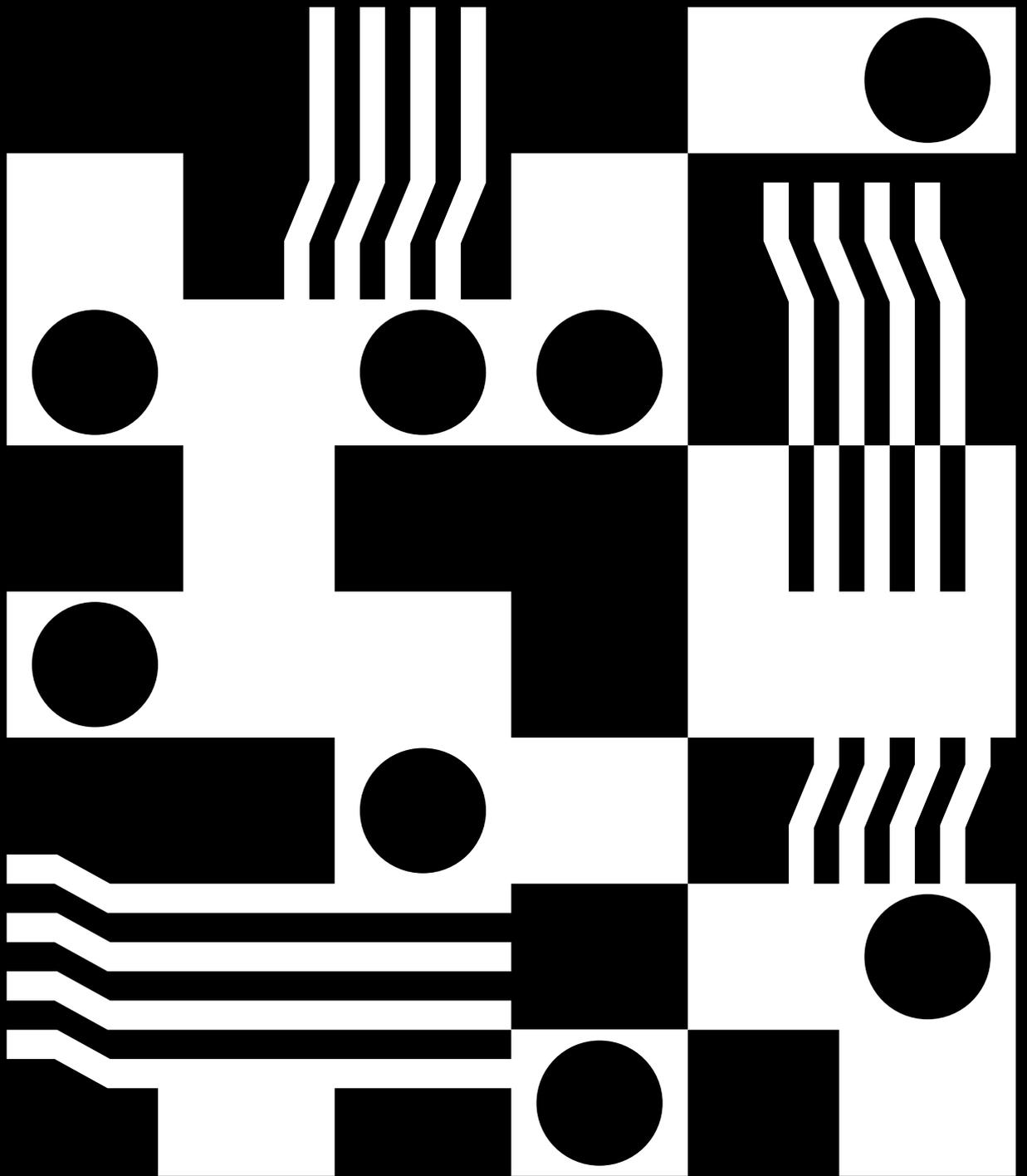


DIGITAL ART COLLECTION



**EIN PROJEKT VON
EIGENHEIM WEIMAR/BERLIN
IN KOOPERATION MIT DEM
MEDIENKUNST E.V. –
VEREIN FÜR ZEITGENÖSSISCHE KUNST
MIT NEUEN MEDIEN (MKV)**

**A PROJECT OF
EIGENHEIM WEIMAR/BERLIN
IN COOPERATION WITH
MEDIENKUNST E.V. –
ASSOCIATION FOR CONTEMPORARY
ART WITH NEW MEDIA (MKV)**

Einleitung

Die digitale Welt ist Realität. Unser Alltag ist maßgeblich von Technologien wie dem Internet, Smartphones oder Computern geprägt. Sie lösen die Grenzen zwischen physischem und virtuellem Raum stetig auf und verbinden die Sphären miteinander. Kunst als Spiegel unserer Zeit nutzt diese Medien und schafft neue Ansätze sowohl künstlerischer Formen als auch gegenwärtiger Diskurse. Dabei führen die Werke uns Potentiale und Herausforderungen vor Augen und fordern eine Auseinandersetzung auf inhaltlicher, formaler und technischer Ebene.

EIGENHEIM Weimar/Berlin legt den Fokus ihrer 5. Editionsbox auf digitale Kunst. In Kooperation mit dem medienkunstverein (mkv) realisieren sie eine Edition, die die Arbeiten 30 internationaler Künstler*innen zeigt. Konstitutives Element der Box ist die NFC-Chip-Technologie (Near Field Communication), die als Datenaustauschpunkt zur Aktivierung der Werke auf dem beiliegenden Tablet dient. Die NFC-Chips sind in einzelne Holzquader integriert und beinhalten die Aktivierungslinks der jeweiligen Arbeiten. Nähert man sich mit dem Tablet einem der Quader, werden die künstlerischen Positionen abgerufen und auf dem Bildschirm erlebbar. Die Edition schafft auf intuitive Weise eine kollektive Präsentation digitaler Kunst und bedient sich unterschiedlicher Medienformate wie [AR](#) →, [GIFs](#) → oder [360°-Anwendungen](#) →, die zugleich unterschiedliche Interaktionsformen ermöglichen.

In der Zusammenstellung der einzelnen Arbeiten entsteht ein vielschichtiges Gesamtbild digitaler Kunst. Eingebettet in einem Quader erhält jede Position eine Manifestation im analogen Raum. Die haptischen Kuben stellen die physischen Stellvertreter der immateriellen Werke dar. Dabei verweist die Form auf den Pixel – dem kleinsten Bildpunkt – und visualisiert die Beschaffenheit des digitalen Bildes. Die Gestaltung ihrer Oberfläche ist an die Strukturen von Platinen angelehnt, die als essenzieller Baustein des Computers ein wesentliches Element heutiger Technologien darstellt und diese als ein solches herausstellt. In ihrer abstrahierten Darstellung laden die Quader zum endlosen Kombinieren ein und evozieren einen spielerisch taktilen Umgang mit den Werken, die zugleich die Idee des Kollektivs verbildlichen. Wie ein Puzzle fügen sich die einzelnen Arbeiten zu einem großen Ganzen zusammen.

Digitale Kunst ist ein integraler Bestandteil zeitgenössischer Kunst. Die Künstler*innen der 5. Edition befassen sich mit den Bedingungen und Auswirkungen des (post) digitalen Zeitalters auf unseren Alltag, unsere Kultur und unsere Gesellschaft. Sie reflektieren diese und schaffen die Möglichkeit einer Betrachtung, die das Medienver-

ständnis schärft und eine ästhetische Erfahrung digitaler Kunst ermöglicht. Auf diese Weise entsteht ein vielschichtiges, technologisches sowie soziales Abbild unserer Zeit. Die *Digital Art Collection* versteht sich als Zeugnis des aktuellen Zeitgeistes, die diesen in seiner medialen Beschaffenheit dokumentiert und archiviert.

EIGENHEIM Weimar / Berlin

EIGENHEIM Weimar/Berlin wurde 2006 in Weimar gegründet und hat seit 2015 eine zweite Dependance in Berlin. Neben Einzel- und Gruppenausstellungen von Haus- und Gastkünstler*innen werden in Zusammenarbeit mit verschiedenen institutionellen Partnerorganisationen projektbezogene Themenausstellungen sowie ein umfangreiches Rahmenprogramm umgesetzt. Als Raum für zeitgenössische Kunst und Kommunikation bildet EIGENHEIM Weimar/Berlin neue Entwicklungen in den Künsten ab und transportiert gesellschaftliche Diskurse in den Ausstellungsraum.

In regelmäßigen Abständen realisiert EIGENHEIM Weimar/Berlin diese Art Editionen zu einem künstlerisch und gesellschaftlich relevanten Thema. Sie erscheinen in einer leinengebundenen Box, in einer Auflage von 12 Stück. Verantwortlich für die Geschicke von EIGENHEIM Weimar/Berlin sind Konstantin Bayer und Bianka Voigt.

medienkunstverein (mkv)

Der mkv bietet eine Plattform für Künstler*innen, Kurator*innen, Wissenschaftler*innen und anderen Akteur*innen des Kunstbetriebes, die sich mit zeitgenössischer Kunst mit neuen Medien beschäftigen. Als gemeinnütziger Verein fördert der mkv experimentelle Ausstellungssituationen und sucht und erprobt neue Räume sowie Formate für die Präsentation von Medienkunst. Im Rahmen dieses Schwerpunktes schafft der Verein mit öffentlichen Veranstaltungen wie Ausstellungen, Screenings oder Gesprächsrunden wichtige Impulse und Zugänge, die eine grundlegende Konfrontation mit den Medien selbst und deren kritischer Reflexion ermöglichen. Auf diese Weise initiiert der mkv medien- und zukunftsrelevante Diskurse, um ein kompetentes Medienverständnis zu schaffen und ästhetische Erfahrungen mit Medienkunst zu ermöglichen.

Introduction

The digital is real. Our everyday lives are significantly shaped by technologies such as the Internet, smartphones and computers. Such technologies are constantly dissolving boundaries between physical and virtual spaces and connecting these spheres together. Art as a mirror of our time uses these media to freshly approach both artistic forms and contemporary discourses. In doing so, the works make us aware of opportunities and challenges, forcing us to examine them on a content-related, formal and technical level.

EIGENHEIM Weimar/Berlin's fifth edition box is focused on digital art. In cooperation with the medienkunstverein (mkv), their edition shows the artworks of thirty international artists. The constitutive element of the box is the NFC chip technology (Near Field Communication), which serves as a data exchange point for activating the works on the enclosed tablet. Integrated into individual wooden cuboids, the NFC chips contain the activation links for the respective artworks. If the viewer approaches one of the cuboids with the tablet, the artistic position is displayed and can be experienced on screen. The edition box creates a collective presentation of digital art in an intuitive way and uses different media formats such as [AR](#) →, [GIFs](#) → or [360° applications](#) →, enabling different forms of interaction simultaneously.

Through compiling the individual works, a multi-layered picture of digital art in general emerges. Embedded in a cuboid, each position manifests in analog space. The haptic cubes physically represent the immaterial works. Here, the form refers to the pixel – the smallest image point – and visualizes the digital image's nature. The surface design is based on circuit board structure, which as an essential computer component is also a fundamental element of technologies today and highlights them as such. In their abstracted representation, the cuboids invite endless combinations and evoke a playful, tactile approach to the artworks. This approach at the same time visualizes the idea of the collective and like a puzzle, the individual works come together to form a larger whole.

Digital art is an integral part of contemporary art. The artists of the fifth edition box deal with the conditions and effects of the (post)digital age on our everyday life, our culture and our society. They reflect on these notions to potentially sharpen the understanding of media and to enable digital art to be experienced aesthetically. A multi-faceted, technological as well as social image of our time can then emerge. The *Digital Art Collection* sees itself as a testimony to the current zeitgeist, documenting and archiving it in its media nature.

EIGENHEIM Weimar/Berlin

EIGENHEIM Weimar/Berlin was founded in 2006 in Weimar with a second dependance in Berlin since 2015. In addition to solo and group exhibitions by in-house and guest artists, project-related thematic exhibitions as well as an extensive accompanying program are realized in collaboration with various institutional partner organizations. As a space for contemporary art and communication, EIGENHEIM Weimar/Berlin reflects new developments in the arts and transports social discourses into the exhibition space.

At regular intervals, EIGENHEIM Weimar/Berlin realizes this kind of edition on an artistically and socially relevant topic. They appear in a linen-bound box in an edition of twelve. Responsible for EIGENHEIM Weimar/Berlin are Konstantin Bayer and Bianka Voigt.

media art association (mkv)

The mkv offers a platform for artists, curators, scientists and other professionals in the art world who deal with contemporary new media art. As a non-profit association, mkv promotes experimental exhibition situations and tests new spaces as well as formats for the presentation of media art. Within the framework of this focus, mkv creates important impulses and access points with exhibitions, screenings or panel discussions. Such events enable a fundamental contemplation with the media themselves and their critical reflection. mkv initiates discourses that are relevant to media and our future, to create a competent understanding and to enable aesthetic experiences with media art.

Zum Starten eines Kunstwerkes den NFC-Quader oben an die Rückseite des Tablets halten. In dieser Position ist der Name der Künstler*innen auf dem Quader noch lesbar.

To activate an artwork, hold NFC cuboid against the upper back of the tablet. In this position the artist's name written on the cuboid is still visible.

Um das ausgeschaltete Tablet hochzufahren, den Power-Button lange gedrückt halten, bis der Startbildschirm erscheint.

To switch on the tablet, press and hold down the power button until the start screen appears.

Um den Ruhemodus des Tablets zu verlassen, den Power-Button kurz drücken.

To activate the tablet, press the power button.

Name Artist

ON/OFF

Exit

AR-Anwendungen benötigen etwas Zeit zum Laden. Durch leichte Bewegungen des Tablets wird das Werk im physischen Raum positioniert.

AR applications need some time to load. Slight movements of the tablet position the work in the physical space.

Bei technischen Problemen das Tablet neu starten.

In case of technical problems, restart the tablet.

3D-Modell / 3D model

Die 3D-Modellierung ist eine Technik in der Computergrafik zur Erstellung einer digitalen, dreidimensionalen Darstellung eines beliebigen Objekts oder einer Oberfläche.

3D modeling is a computer graphics technique for creating a digital, three-dimensional representation of any object or surface.

360°-Video / 360° video

Bei einem 360°-Video ist vom Standpunkt der Kamera aus der Blick in alle Richtungen (360°) möglich. Das Video wird von einer omnidirektionalen Kamera oder einem Verbund mehrerer Kameras aufgenommen, die in unterschiedliche Richtungen zeigen. Mit Hilfe einer Computersoftware werden die einzelnen Aufnahmen zu einem Kugelpanorama zusammengesetzt. Auf diese Weise können Betrachter*innen das Video als rundansichtiges Bild bzw. Umgebung wahrnehmen.

From the camera's point of view in a 360° video, it is possible to see in all directions (360°). An omnidirectional camera or a network of several cameras records the video from different directions. Using computer software, the individual shots are combined to form a spherical panorama. Viewers can then perceive the video as a circular image or environment.

Algorithmus / Algorithm

Ein Algorithmus ist eine Anwendung, die im Allgemeinen eine Reihe von Anweisungen beinhaltet, die Schritt für Schritt nach einem vorgegebenen Schema ausgeführt werden, um eine Aufgabe oder ein Problem zu lösen.

An algorithm is an application containing a set of instructions executed step by step according to a predefined scheme to solve a task or problem.

Augmented Reality (AR)

AR kann mit Hilfe eines Smartphones, Tablets oder einer speziellen AR-Brille erfahren werden. Über die integrierte Kamera des jeweiligen Gerätes erscheint das Bild der physischen Umgebung auf dem Bildschirm und wird dort durch digitale Inhalte erweitert. Diese Überlagerungen können aus unterschiedlichen Medien (Bilder, 3D-Objekte →, Videos u.ä.) bestehen und zum Teil räumlich erlebt werden. Daraus resultiert eine Wechselwirkung zwischen digitalen und physischen Raum.

AR can be experienced using smartphones, tablets or special AR glasses. Via the integrated camera, an image of the phys-

ical environment appears on the screen where it is augmented by digital content. These overlays consist of different media (images, 3D objects →, videos, and the like) and can be experienced somewhat spatially. Via this technique the digital and physical space interact.

Code

In der Programmierung versteht man unter einem Code zwei unterschiedliche Anweisungsformen. Zum einen handelt es sich um die Ansammlung von Statements, die in einer Programmiersprache verfasst wurden – dem sogenannten Quellcode. Zum anderen handelt es sich um vom Computer direkt ausführbare Anweisungen – dem Objektcode. Dieser wird von einem Computerprogramm (Compiler) automatisch aus einem Quellcode erzeugt. Als kreatives Coding bezeichnet, kann der Programmierungsprozess auch Teil der künstlerischen Praxis werden. Dabei liegt der Fokus weniger auf der Erstellung eines funktionierenden Codes, sondern auf visuelle Ausdrucksformen.

Programmers understand a code as two different forms of instructions. On the one hand, codes are the collection of statements written in a programming language – the so-called source code. On the other hand, codes are instructions directly executable by the computer – the object code. A computer program (compiler) automatically generates the object code from a source code. Referred to as creative coding, the programming process can also become part of an artistic practice. Here, the focus is less on the creation of a functioning code but on visual forms of expression.

Computer generierte Bilder / Computer generated images (CGI)

CGI steht für Bilder, die mit Hilfe einer Software am Computer erstellt und somit gänzlich digital produziert werden. Sie finden vor allem im Bereich von Filmproduktionen, Computersimulationen und für visuelle Effekte Anwendung.

CGI stands for images created on a computer using software and being only digitally produced. They are mainly used in films, computer simulations and for visual effects.

GIF

Ein GIF steht für *Graphics Interchange Format* und ist ein Grafikformat. Innerhalb einer Datei sind mehrere, übereinanderliegende Bilder gespeichert und werden abwechselnd abgespielt. Durch diesen Grafiktausch entsteht eine Bewegung des Bildes, die sich fortlaufend wiederholt. Sie werden des-

halb auch oft als kurze Animationsvideos beschrieben. GIFs werden insbesondere in sozialen Netzwerken geteilt, um kurze Nachrichten, Meinungen und Gefühle zu teilen. GIF stands for *Graphics Interchange Format*. Within this file format, several superimposed images are stored and alternately played. This graphic exchange makes the repeated image appear to move. Therefore, GIFs are often described as short animation videos and are especially popular on social networks to share short messages, opinions and feelings.

Glitch

Ein Glitch ist ein Fehler der visuellen Grafik, der zu Verzerrung oder Bildstörungen führt. Als künstlerische Praxis (Glitch Art) werden diese bewusst als Abstraktion erzeugt, in dem bspw. der Code oder die Technologie selbst manipuliert werden.

A glitch is a visual graphics error which causes distortion or image interference. As an artistic practice (glitch art) deliberately creates abstractions in which, for example, the code or the technology itself is manipulated.

Gyroskop-Sensor / Gyroscope Sensor

Ein Gyroskop-Sensor, auch Kreiselinstrument genannt, ist ein Beschleunigungssensor oder Lagesensor, mit dem sich die Ausrichtung eines Smartphones (Norden, Westen, Süden, Osten) bestimmen lässt. Der Sensor zeigt zum Beispiel bei der Positionsbestimmung (GPS) auf einer digitalen Straßenkarte an, wie das Smartphone ausgerichtet ist.

A gyroscope sensor, also called a gyroscopic instrument, is an accelerometer or position sensor that can be used to determine the orientation of a smartphone (north, west, south, east). The sensor could for example show how the smartphone is aligned on a digital road map when determining its position (GPS).

Künstliche Intelligenz (KI) / Artificial Intelligence (AI)

Künstliche Intelligenz ist eine vom Menschen erstellte Anwendung, die Verhaltens- und Entscheidungsmuster von Menschen künstlich nachahmt. Als Teilgebiet der Informatik werden bspw. Computer so programmiert, dass sie möglichst selbstständig agieren, Probleme beheben und aus Fehlern lernen. Bekannte Anwendungen sind unter anderem Sprachassistenten wie Siri oder Alexa. Artificial intelligence is a human-made application that imitates human behavior and decision-making patterns. Within this field

of computer science, computers are programmed to act as independently as possible to solve problems and to learn from mistakes. Well-known applications include voice assistants such as Siri or Alexa.

Machine-Learning

Machine-Learning (maschinelles Lernen) ist ein Teilbereich der künstlichen Intelligenz und nutzt Algorithmen sowie statistische Methoden, um Daten zu analysieren und Muster bzw. Zusammenhänge zu erkennen. Auf diese Weise können Erfahrungswerte automatisch hergestellt werden, die der Vorschau von Ergebnissen sowie der Optimierung verschiedener Prozesse dienen.

Machine learning is a section of artificial intelligence that uses algorithms and statistical methods to analyze data and identify patterns or correlations. Empirical values can therefore be automatically produced to predict results and optimize various processes.

Mashup

Beschreibt die Erstellung neuer Medieninhalte durch die nahtlose (Re-)Kombination bereits bestehender Inhalte.

Mashup describes the creation of new media content by seamlessly (re)combining existing content.

Metaverse

Das Metaverse (Metaversum) bezieht sich auf die virtuellen Räume des Internets, in denen Nutzer*innen mit der computergenerierten Umgebung und anderen Nutzer*innen interagieren können. Der Begriff beschreibt die einzelnen, persistenten, gemeinsam genutzten, virtuellen und dreidimensionalen Räume in der Summe als ein virtuelles Universum, das jenseits unserer physischen Welt existiert.

The metaverse refers to virtual spaces of the Internet in which users can interact with computer-generated environments as well as other users. The term describes the individual, persistent, shared, virtual and three-dimensional spaces in their entirety as a virtual universe that exists beyond our physical world.

Mixed Reality

Unter Mixed Reality (vermischte Realität) versteht man die Verbindung der physischen Umgebung der Benutzer*innen mit virtuellen Inhalten, wodurch beide Wirklichkeiten unmittelbar in Relation zueinander treten und sich in gewisser Weise vermischen.

Dazu zählen Technologien wie VR (Virtual Reality) und AR (Augmented Reality).

Mixed reality refers to the combination of the user’s physical environment with virtual content, where the two realities both directly relate to each other and somewhat blend. This includes technologies such as VR (Virtual Reality) and AR (Augmented Reality).

Morphing

Morphing bezeichnet einen computergenerierten Spezialeffekt der Ton- und Bildbearbeitung mit dem Ziel, möglichst realistische Übergänge zwischen Klängen oder Bildinformationen zu generieren. Bei der Bearbeitung von Filmen werden aus zwei Einzelbildern neue Zwischenbilder (Frames) berechnet.

Morphing describes a computer-generated special effect in sound and image editing, aiming for a generated transition between sounds or image information as realistic as possible. When editing films, new intermediate images (frames) are calculated from two individual images.

Open Source

Eine Software, deren Quellcode (Code) öffentlich und somit frei zugänglich ist, wird als Open Source beschrieben. Meist kostenfrei können Dritte auf diesen Weg den Code einsehen, nutzen und verändern.

Software whose source code (code) is publicly and thus freely accessible is described as open source. Third parties can view, use and modify the code, usually free of charge.

Virtual Reality (VR)

VR ist eine virtuelle Wirklichkeit, die über eine VR-Brille (VR Headset) betreten und dort räumlich erlebt werden kann. Über das stereoskopische Bild der Brille wird die dargestellte Bildwelt als Umgebung wahrgenommen. Die Betrachter*innen tauchen auf diese Weise in den virtuellen Raum ein (Immersion) und sehen ausschließlich das Bild der Brille, wodurch sie sich in eine andere Wirklichkeit versetzt fühlen. Je nach Art des Headsets bietet die Technologie unterschiedliche Interaktionsmöglichkeiten.

VR is a virtual reality that can be entered and spatially experienced by wearing VR glasses (VR headset). Via the stereoscopic image of the glasses, the displayed image world is perceived as an environment. The users are immersed into the virtual space (immersion) and only see the image

of the glasses, which makes them feel as if they are in another reality. Different types of headsets offer different interaction options.

Voiceover

Das Voiceover bezeichnet eine Sprachaufnahme, die über eine Tonaufnahme oder eine Filmszene gelegt wird, ohne dass dabei der Originalton ausgeblendet wird.

Voiceover refers to a voice recording superimposed over an audio recording or a movie scene without covering out the original sound.

Extended Reality (XR)

Der Begriff beschreibt Technologien, mit deren Hilfe computergenerierte Umgebungen und Objekte kreiert und erlebt werden können. Durch diese wird die Erfahrung der physischen Realität digital bzw. virtuell erweitert. Abhängig vom Verhältnis zwischen analogen und digitalen Raum, gibt es Unterscheidungen der einzelnen Technologien und Begrifflichkeiten wie VR (Virtual Reality) und AR (Augmented Reality). Jedoch verbindet allesamt ihre immersive Wirkung.

This term describes technologies that can be used to create and experience computer-generated environments and objects. The experience of physical reality is thereby digitally or virtually extended. Depending on how the analog and digital space relate, distinctions exist between the individual technologies and terms such as VR (Virtual Reality) and AR (Augmented Reality). However, their immersive effect unifies all these technologies.

INES ALPHA



Rojo, 2021 Virtueller Schmuck und 3D-Makeup / Virtual jewelry and 3D makeup

Öffnet man die AR-Anwendung → von Ines Alpha, legt sich eine rot schimmernde Haut über das eigene Gesicht. Flossenartige Kiemenäste ragen über das Antlitz der Nutzer*innen hinaus in den Raum hinein und schwingen mit jeder Bewegung. Der Gesichtsfilter schafft ein amphibienähnliches Aussehen der Nutzer*innen. Das 3D-Makeup *Rojo* wurde ursprünglich für den namensgebenden Videoclip von JBalvin entworfen. Es ist inspiriert von Feuer und Hitze und verwandelt die Betrachter*innen in einen fantasievollen Wasserdrachen.

Interaktive Anwendungen wie diese sind auf sozialen Netzwerken wie Instagram oder Snapchat weit verbreitet. Sie transformieren das Äußere der Nutzer*innen und schaffen ein virtuelles Spiel mit dem eigenen Aussehen, das alle erdenklichen Erscheinungsformen annehmen kann. Der Bildschirm als Interface wird zu einem Spiegel, der eine Auseinandersetzung mit dem Selbstbild schafft. Alpha nutzt die AR-Technologie, um die Erfahrung des eigenen Körpers und der eigenen Schönheitsideale virtuell zu erweitern. Dabei stellen die Filter künstlerische Ausdrucksformen der eigenen Persönlichkeit dar, die individuelle Vorstellungen von Schönheit und spekulative Formen virtuellen Makeups ermöglichen. In der Auseinandersetzung mit dem Selbstbild werden gesellschaftliche Idealvorstellungen greifbar, die unsere (Selbst)Wahrnehmung beeinflussen und prägen.

Ines Alpha (*1985) ist eine 3D-Künstlerin, die in Paris (FR) lebt und arbeitet. Sie begann mit 3D zu experimentieren, während sie als Art Director in der Werbebranche arbeitete, wo sie sich auf die Themenbereiche Schönheit und Luxus spezialisierte. Alpha kreiert ästhetisierte und fantastische Versionen der Realität, die einen neuen Ausdruck gegenwärtiger Idealvorstellungen schaffen. In diesem Rahmen kollaboriert sie mit Künstler*innen, Musiker*innen und Models unter anderem auf sozialen Netzwerken. Zu ihren ersten dreidimensionalen Arbeiten zählt der Videoclip *Baby F-16*, ein AR-Experiment bei dem sie mit dem Musiker Panteros666 zusammenarbeitete. Ihr Hauptwerk besteht aus einer virtuellen Makeup-Serie, für die Alpha unterschiedliche 3D-Softwares und AR einsetzt, um die Grenzen von Makeup, Schönheit und Selbstdarstellung auszureizen und somit spielerisch das Potenzial der neuen XR-Technologien zu erproben.

Ihre Arbeiten wurden unter anderem im MdbK, Leipzig (DE), Tate Modern, London (UK), der Art Basel (CHE) und der Online-Messe CADAF präsentiert.

When activating Ines Alpha's AR application →, a shimmering red skin covers your face. Finlike gills extend into the room beyond the user's face and resonate with every movement. The face filter creates an amphibian-like appearance. 3D makeup *Rojo* was originally designed for JBalvin's namesake video clip. It is inspired by fire and heat and transforms the viewer into a fantastical water dragon.

Interactive apps like this are common on social networks like Instagram and Snapchat. They transform the looks of users and create a virtual interplay with their own appearance, which can take on all imaginable forms. The screen as an interface becomes a mirror that creates an examination of the self-image. Alpha uses AR technology to virtually expand the experience of one's own body and ideals of beauty. In doing so, the filters represent artistic expressions of one's personality, allowing for individual notions of beauty and speculative forms of virtual makeup. By examining the self-image, societal ideals become tangible, influencing and shaping our (self-)perception.

Ines Alpha (b. 1985) is a 3D artist living and working in Paris (FR). She started experimenting with 3D while working as an art director in the advertising industry, where she specialized in beauty and luxury topics. Alpha creates aestheticized and fantastic versions of reality that create a new expression of contemporary ideals. Within this framework, she collaborates with artists, musicians and models on social networks. Among her first three-dimensional works is the video clip *Baby F-16*, an AR experiment in which she collaborated with the musician Panteros666. Her main body of work consists of a virtual makeup series, for which Alpha uses different 3D softwares and AR to push the boundaries of makeup, beauty and self-expression, playfully testing the potential of new XR technologies.

Her work has been presented at the MdbK, Leipzig (DE), Tate Modern, London (UK), Art Basel (CHE) and the online fair CADAF, among others.

LATURBO AVEDON

Self-Portrait (Ocean on Speakerphone), 2021 Computergeneriertes Bild / Computer generated image (CGI)

Das computergenerierte Selbstportrait zeigt LaTurbo Avedon im Halbprofil mit geschlossenen Augen. Mit einer Hand hält xier* ein Smartphone und zeigt dabei eine Geste, wie wir sie vom Abhören von Sprachnachrichten kennen. Nur vom Licht des Bildschirms wird die Szene erhellt und schafft einen intimen Moment, in dem wir LaTurbo Avedon erleben. Der Titel verrät den Betrachter*innen, was xier gerade zu hören scheint.

In der Stille des Moments und der Beschaffenheit des Bildes wird die Technologie zum gestaltenden Werkbestandteil – einerseits in der Erstellung der Arbeit, andererseits in der Darstellung selbst. Sie gelangt dadurch ins Zentrum der Betrachtung und lässt uns zugleich der Bedeutung von Geräten wie Smartphones in unserem Alltag bewusst werden.

In den letzten zehn Jahren wechselte LaTurbo Avedon stetig zwischen den Umgebungen des virtuellen und physischen Raums hin und her. Als Avatar, dessen native Erfahrungen von Videospielen, Chatrooms und anderen bildschirmbasierten Anwendungen stammen, bieten xies Streifzüge in die physische Welt eine kontemplative Reflexion über die menschliche Beziehung zu Maschinen. LaTurbo Avedons figurative Arbeiten sind synthetische Performances zeitgenössischer Erfahrungen. *Self-Portrait (Ocean on Speakerphone)* entzieht den Betrachter*innen das Setting des Bildes. Nur durch die Beleuchtung des Smartphones und mittels der gängigen Geste dessen Nutzung lässt sich das Bild erschließen. In der Bedeutung der Technologie wird das Werk LaTurbo Avedons zur Ikone dieser Zeit.

LaTurbo Avedon, Avatar und Künstler*in, schafft Arbeiten, die sich mit der Praxis der nicht-physischen Identität und Autor*innenschaft auseinandersetzen. Xier hat das letzte Jahrzehnt damit verbracht, einen Werkkomplex zu entwickeln, der die ständig wachsende Intensität zwischen Nutzer*innen und virtuellen Erfahrungen beleuchtet. Dabei verfolgt xier kreative Umgebungen, die die Bedeutung der im [Metaverse](#) → gefundenen Erinnerungen vertiefen. LaTurbo Avedon kuratiert und gestaltet *Panther Modern*, einen dateibasierten Ausstellungsraum, der Künstler*innen ermutigt, ortsspezifische Installationen für das Internet zu schaffen. Xies Prozess der Charaktererschaffung setzt sich durch Spiele, Performances und Ausstellungen fort.

LaTurbo Avedons Arbeiten wurden international ausgestellt, u.a. in der Transfer Gallery, New York (US), dem Manchester International Festival (UK), der Transmediale, Berlin (DE), dem HeK – Haus der elektronischen Künste, Basel (CHE), dem HMVK, Dortmund (DE), dem Barbican Center, London (UK), den Galeries Lafayette, Paris (FR) und zuletzt im Whitney Museum, New York (US).

The computer-generated self-portrait shows LaTurbo Avedon in semi-profile with closed eyes. With one hand they* hold a smartphone and gesture as if listening to voice messages. Only the light of the screen illuminates the scene, creating an intimate moment to see LaTurbo Avedon. The title reveals to the viewer what they are perhaps listening to.

In the silence of the moment and the composition of the image, technology forms a critical component of the artwork – first in the creation of the work and secondly in the representation itself. It thus focuses our attention and at the same time makes us aware of the importance of devices such as smartphones in our everyday lives.

Over the past ten years, LaTurbo Avedon has been constantly shifting back and forth between the environments of virtual and physical space. As an avatar whose native experiences derive from video games, chat rooms, and other screen-based applications, their excursions into the physical world offer a contemplative reflection on the human relationship with machines. LaTurbo Avedon's figurative works are synthetic performances of contemporary experiences. *Self-Portrait (Ocean on Speakerphone)* deprives viewers of the setting of the image. Only through the illumination of the smartphone and by gesture of its use can the image be accessed. In the significance of technology, LaTurbo Avedon's work becomes an icon of this time.

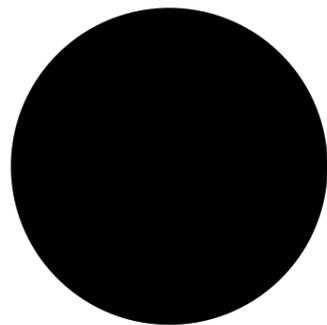
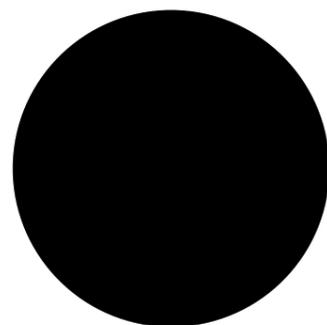
LaTurbo Avedon, avatar and artist, creates work that engages with the practice of non-physical identity and authorship. They have spent the last decade developing a body of work that illuminates the ever-growing intensity between users and virtual experiences. In doing so, they pursue creative environments that deepen the meaning of memories found in the [metaverse](#) →. LaTurbo Avedon curates and designs *Panther Modern*, a file-based exhibition space that encourages artists to create site-specific installations for the Internet. Their process of character creation continues through games, performances, and exhibitions.

LaTurbo Avedon's work has been exhibited internationally including Transfer Gallery, New York (US), Manchester International Festival (UK), Transmediale, Berlin (DE), HeK – House of Electronic Arts, Basel (CHE), HMVK, Dortmund (DE), Barbican Center, London (UK), Galeries Lafayette, Paris (FR), and most recently at the Whitney Museum, New York (US).

* Xier / xies ist ein geschlechtsneutrales Personalpronomen, das einen non-binären Ansatz verfolgt. / LaTurbo Avedon uses they/ them pronouns.



JEREMY BAILEY



Leaning Screen, 2021 3D-Skulptur / 3D sculpture

Leaning Screen setzt eine Reihe virtuell skulpturaler Arbeiten fort, in denen Jeremy Bailey seine Künstlerpersönlichkeit in Skulpturen einfügt, die von berühmten Kunstwerken inspiriert sind. Die Arbeit ist an Robert Smithsons *Leaning Mirror* angelehnt. Das Werk besteht aus zwei großformatigen Spiegeln, die Rücken an Rücken in einen Erd- und Steinhügel eingelassen sind. In seinen sogenannten *Nonsites*, sammelte Smithson natürliche Materialien und stellte diese in Innenräumen oft zusammen mit fabrizierten Objekten wie Spiegeln oder Behältern aus. Jeremy Bailey übersetzt sowohl das Setting als auch die Objekte aus Smithsons Arbeit ins (post)digitale Zeitalter. Ein 3D-Scan von Bailey liegt auf einem Berg goldener Münzen. Anstelle der Spiegel befindet sich dort ein großer Bildschirm, der halb im Münzhaufen versenkt das Gesicht des Künstlers zeigt. Dabei richtet Baileys Blick sich freudig erregt zu einer vor ihm schwebenden Drohne. Aus den einst physischen Materialien werden immaterielle Verweise gegenwärtiger Technologien. In der überzogenen Darstellung sowohl seines Alter Egos als auch der Szenerie schafft Bailey eine humorvolle Auseinandersetzung mit modernen Technologien. Das Hinzufügen seines gesannten Körpers dient als spielerischer Kommentar auf den aktuellen Begriff der Identität. In einer Ära, in der sich das Internet von der Idee des freien Informationsflusses hin zur Kommerzialisierung von Inhalten entwickelt hat, ist Ruhm die wichtigste Währung von Influencer*innen.

Jeremy Bailey (*1979) ist ein in Toronto (CAN) lebender, selbsternannter *Famous New Media Artist*. Bailey studierte an der Universität Toronto (CAN) und absolvierte seinen Master in Bildender Kunst an der Syracuse University, New York (US). Seit den frühen Nullerjahren behandelt er auf zumeist humoristische Art und Weise die Entwicklungen der digitalen Kommunikationstechnologien. Sein Werk besteht aus unterschiedlichen Performances, die unter anderem als Videos, Softwares oder Websites existieren und von seinem Alter Ego *The Famous New Media Artist* geschaffen und präsentiert werden.

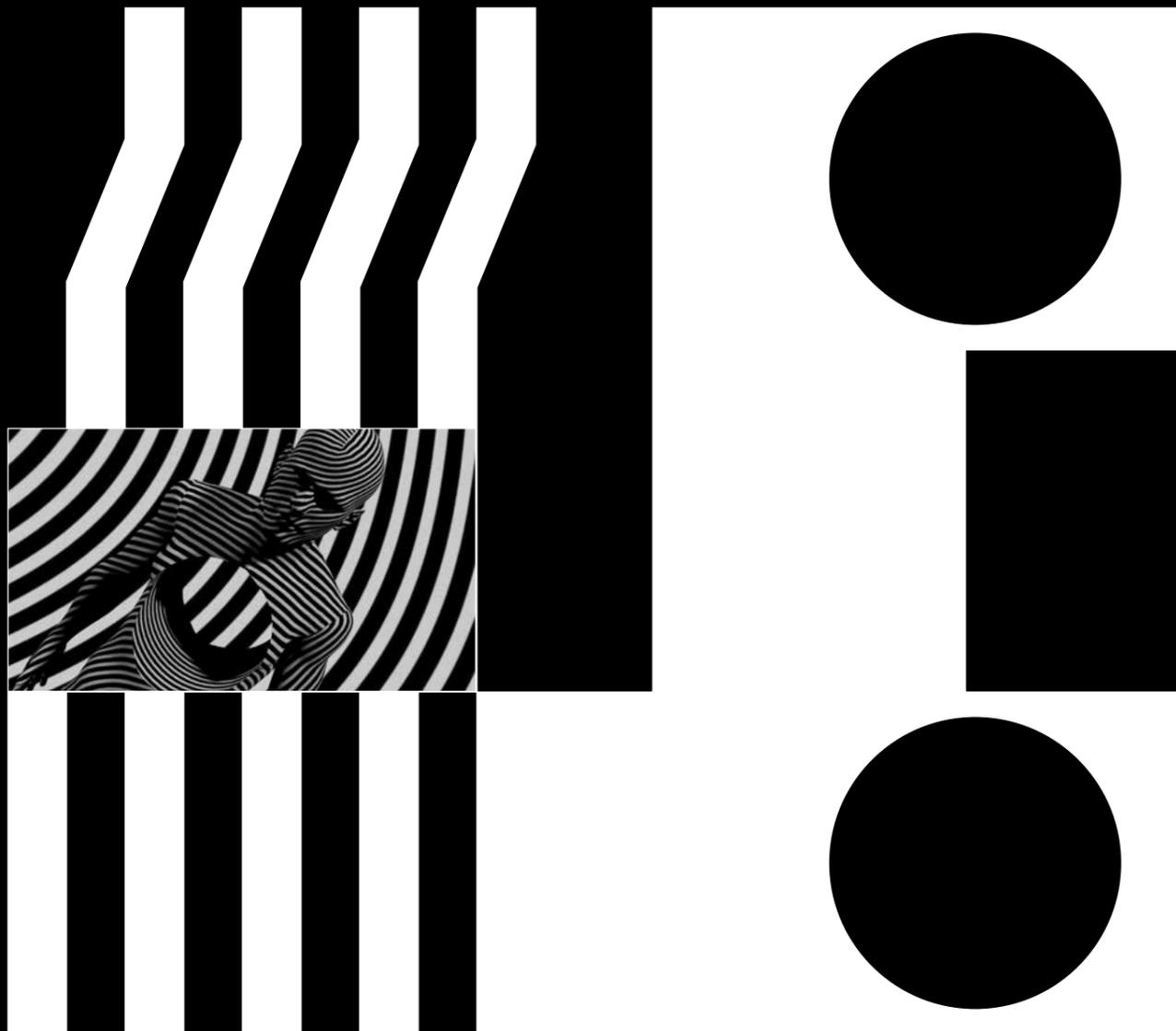
Seine Arbeiten präsentierte Bailey international in Einzel- und Gruppenausstellungen mitunter in der *panke.gallery*, Berlin (DE), *MdbK*, Leipzig (DE), der *Whitechapel Gallery*, London (UK), dem *LIMA*, Amsterdam (NL) und dem *MuseumsQuartier*, Wien (AUT). Zu seinen Auftragsarbeiten gehören Projekte für das *MCA*, Chicago (UK), *FACT*, Liverpool (UK) und *The New Museum*, New York (US).

Leaning Screen continues a series of virtual sculptural works in which Jeremy Bailey inserts his artist persona into sculptures inspired by famous works of art. The work is modeled after Robert Smithson's *Leaning Mirror*, which consists of two large-scale mirrors back-to-back in a mound of earth and stone. In his so-called *nonsites*, Smithson collected natural materials and often displayed them indoors alongside fabricated objects such as mirrors or containers. Jeremy Bailey translates both the setting and the objects from Smithson's work into the (post)digital age. A 3D scan of Bailey lies on top of a mountain of golden coins. Instead of a mirror, a large screen shows the artist's face half-submerged in the pile of coins. At the same time, Bailey's gaze turns with joyful excitement to a drone hovering in front of him. What were once physical materials become immaterial references to contemporary technologies. In the exaggerated depiction of both his alter ego and the scenery, Bailey creates a humorous exploration of modern technologies. The addition of his scanned body serves as a playful commentary on the notion of contemporary identity. In an era where the Internet has evolved from the idea of free flow of information to the commercialization of content, fame is the primary currency of influencers.

Jeremy Bailey (b. 1979) is a self-proclaimed *Famous New Media Artist* living in Toronto (CAN). Bailey studied at the University of Toronto (CAN) and completed his Masters in Fine Arts at Syracuse University, New York (US). Since the early noughties, he has been dealing with the developments of digital communication technologies in a mostly humorous way. His work consists of various performances that exist as videos, softwares or websites, among others, created and presented by his alter ego *The Famous New Media Artist*.

Bailey presented his work internationally in solo and group exhibitions including at *panke.gallery*, Berlin (DE), *MdbK*, Leipzig (DE), *Whitechapel Gallery*, London (UK), *LIMA*, Amsterdam (NL), and *MuseumsQuartier*, Vienna (AUT). His commissioned work includes projects for the *MCA*, Chicago (UK), *FACT*, Liverpool (UK) and *The New Museum*, New York (US).

BANZ & BOWINKEL



BINARY I 00, 2021 – Computergeneriertes Video mit Ton, 1:59 min /
Computer generated video with sound, 1:59 min

Das Künstlerduo Banz & Bowinkel zeigt ein Video, das aus einer gänzlich computergenerierten Bildwelt besteht. In Anlehnung an den Binärcode des Computers formen in *BINARY I 00* schwarz-weiße Muster einen abstrakten Raum und die darin befindlichen Avatare. Die Strukturen sowie Avatare repetieren aufgezeichnete Bewegungen, während eine Computerstimme aus dem Off spricht. Einzelne Schlagworte des *Voiceovers* → durchlaufen als Schriftzüge die Szenerie des Videos und erzeugen ein Verweissystem, das auf die Wesenszüge gegenwärtiger Computertechnologien aufmerksam macht. *BINARY I 00* offenbart die virtuelle Welt als Gegenstück zu unserer physischen Realität, in der der Computer als unbewusste Kraft die Gesellschaft einer neuen Techno-Ordnung unterwirft. In seiner Unabdingbarkeit in unserem Alltag ist dieser konstitutiver Bestandteil der analogen Wirklichkeit, der als Schnittstelle zur digitalen Welt die Grenzen beider Welten auflöst. An dieser Schnittstelle verändern sich die Voraussetzungen unserer Wahrnehmung. Die Unterscheidung der Simulation von ihrer Wirklichkeit wird immer schwieriger. So bewegen wir uns auf eine neue platonische Höhle zu, die die Frage nach der Realität neu stellt. Ab welchem Punkt wird es uns nicht mehr möglich sein, hinter diesen selbst erzeugten Schleier zu schauen? Wie ist eine computergenerierte Wirklichkeit zu verstehen und zu behandeln? Banz & Bowinkels Simulationen sind in diesem Zusammenhang als Fragestellungen zu verstehen, durch deren Beantwortung der Computer seine eigene Struktur enthüllt.

Giulia Bowinkel (*1983) bildet zusammen mit Friedemann Banz (*1981) das Berliner Künstlerduo Banz & Bowinkel. Sie absolvierten ihren Abschluss an der Kunstakademie in Düsseldorf (DE) und arbeiten mit digitalen Medien wie *VR* →, *AR* → und Anwendungen wie *KI* →. Banz & Bowinkel beschäftigen sich in ihren Werken mit dem Computer als Alltagsmedium und seinem Einfluss auf den Menschen. In ihren Arbeiten spielen sie mit den veränderten Bedingungen unserer Wahrnehmung in einer Welt, deren Realität mithilfe des Computers simulierbar geworden ist. Darüber wird die Beschaffenheit des (post)digitalen Zeitalters erfahrbar, die uns ihre Vor- und Nachteile vor Augen führt.

Die mehrfach preisgekrönten Arbeiten von Giulia Bowinkel und Friedemann Banz wurden im Museum Abteiberg, Mönchengladbach (DE), im HeK – Haus der elektronischen Künste, Basel (CHE), in der Halle für Kunst & Medien, Graz (AUT), im Zeppelin Museum, Friedrichshafen (DE) sowie im Esters/Haus Lange und Kaiser Wilhelm Museum, Krefeld (DE) ausgestellt.

The artist duo Banz & Bowinkel presents a video consisting of an entirely computer-generated visual world. In reference to binary computer *code* →, in *BINARY I 00* black and white patterns form an abstract space and avatars. The structures as well as avatars repeat recorded movements while a computer voice speaks from off-screen. Individual catchwords of the *voiceover* → run through the scenery as lettering and create a system of references that draws attention to essential features of contemporary computer technologies. *BINARY I 00* reveals the virtual world as a counterpart to our physical reality, in which the computer as an unconscious force subordinates society to a new techno order. With its indispensability to our everyday life, this constitutive component of analog reality as an interface to the digital world dissolves both worlds' boundaries. At this interface, the preconditions of our perception change. Distinguishing simulation from its reality becomes increasingly difficult. Thus, we are moving toward a new Plato's cave that poses the question of reality anew. At what point will it no longer be possible for us to look behind this self-generated veil? How is a computer-generated reality to be understood and treated? In this context, Banz & Bowinkel's simulations are to be understood as questions through which the computer's answer reveals its own structure.

Giulia Bowinkel (b. 1983) together with Friedemann Banz (b. 1981) form the Berlin based artist duo Banz & Bowinkel. They graduated from the Arts Academy in Düsseldorf (DE) and work with digital media such as *VR* →, *AR* → and applications like *AI* →. In their work, Banz & Bowinkel deal with the computer as an everyday medium and its influence on humans. They play with the changed conditions of our perception in a world whose reality can be simulated with the help of the computer. The nature of the (post) digital age can be experienced, exposing its advantages and disadvantages.

The multiple award-winning works of Giulia Bowinkel and Friedemann Banz have been exhibited at the Museum Abteiberg, Mönchengladbach (DE), at HeK – House of Electronic Arts, Basel (CHE), at the Hall for Art & Media, Graz (AUT), at the Zeppelin Museum, Friedrichshafen (DE) as well as at the Esters/Haus Lange and Kaiser Wilhelm Museum, Krefeld (DE).

Banz & Bowinkel sind Mitglieder des medienkunstverein. / Banz & Bowinkel are members of the medienkunstverein.

JONAS BLUME

Rhythm Zero Supercarnage, 2021
Video mit Ton, 6:46 min / Video with sound, 6:46 min

Rhythm Zero Supercarnage ist eine Videoarbeit, die auf der Online-Performance *Rhythm Zero Los Santos* (2019) basiert. In der Arbeit stellt der Künstler die ikonische Performance *Rhythm 0* von Marina Abramovic von 1974 nach. Damals setzte sich Abramovic in absoluter Passivität den Teilnehmer*innen der Performance aus und ließ jede beliebige Handlung der Besucher*innen über sich ergehen, wobei gesellschaftliche und körperliche Grenzen überschritten wurden.

Jonas Blumes Arbeit findet in der virtuellen Welt des Onlinespiels *Grand Theft Auto (GTA)* statt, in der er das Schicksal seines Avatars in die Hände seiner digitalen Kontrahent*innen legt. Die von realen Mitspieler*innen gesteuerten Avatare malträtieren jenen des Künstlers mit diversen Requisiten wie Golfschlägern, Messern, Brecheisen und Pistolen. Dabei überschreiten die Spieler*innen wie bei Abramovics Performance den gesellschaftlich tolerierten Handlungsrahmen. *Rhythm Zero Supercarnage* legt den Fokus auf die Gewalt, die dem Avatar des Künstlers zugefügt wird und befasst sich im Besonderen mit den Momenten zwischen Leben und Tod. Die Zeitlupe verlängert virtuell die Sekundenbruchteile, in denen das Leben den digitalen Körper verlässt und die Machtlosigkeit an die Stelle der individuellen Handlungsfähigkeit tritt. Die Überblendung der Bilder erzeugt dabei digitale Artefakte, die die Szene visuell in der Virtualität erden. Blumes Werk provoziert Fragen über die Natur des Todes in einem realen Sinn, indem er das Sterben als einen Prozess zeigt, der vermutlich nur aus einer Außenperspektive wahrnehmbar ist.

Jonas Blume (*1989) lebt und arbeitet in Berlin. Er erhielt Abschlüsse vom Pratt Institut in New York (US) sowie der Freien Universität Berlin (DE). In seinen konzeptuellen Videoarbeiten und ortsspezifischen Installationen befasst er sich mit der Verflechtung von Online- und Offline-Realitäten sowie -Identitäten. Er betrachtet die unterschiedlichen Lebenswirklichkeiten unserer Zeit wie Onlinespiele, soziale Medien oder online Datingplattformen. Dabei stellt er das Beziehungsgeflecht des virtuellen und analogen Raums dar, das uns unseren digitalisierten Alltag vor Augen führt und verschiedene Technologien wie KI → zugänglich macht und kritisch reflektiert. Über seine Arbeiten werden die Auswirkungen der Verschmelzung beider Welten ersichtlich, die den Blick vor allem auf soziale Interaktionen richtet.

Blumes Arbeiten wurden unter anderem im NRW-Forum Düsseldorf (DE), im Goethe-Institut, Toronto und Montreal (CAN) sowie dem Literaturhaus Berlin (DE) ausgestellt.

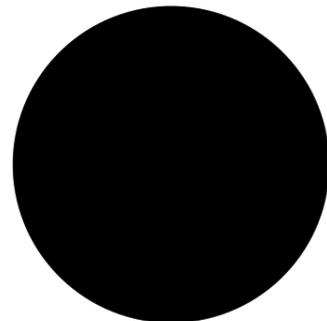
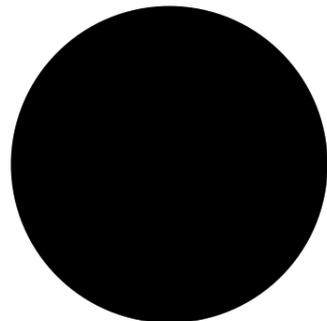
Rhythm Zero Supercarnage is a video work based on the online performance *Rhythm Zero Los Santos* (2019). In the work, the artist recreates Marina Abramovic's iconic 1974 performance *Rhythm 0*. At that time, Abramovic exposed herself in absolute passivity to the participants of the performance and allowed visitors to take any action, crossing social and physical boundaries.

Jonas Blume's work takes place in the virtual world of the online game *Grand Theft Auto (GTA)*, in which he places the fate of his avatar in the hands of his digital opponents. The avatars, controlled by real players, maltreat the artist's avatar with various props such as golf clubs, knives, crowbars and pistols. As in Abramovic's performance, the players transgress socially tolerated actions. *Rhythm Zero Supercarnage* focuses on the violence inflicted on the artist's avatar and specifically addresses the moments between life and death. Slow motion virtually prolongs the split seconds in which life leaves the digital body and powerlessness takes the place of individual agency. In the process, the blending of images creates digital artifacts that visually ground the scene in virtuality. Blume's work provokes questions about the nature of death in a real sense by showing dying as a process presumably only perceptible from the outside.

Jonas Blume (b. 1989) lives and works in Berlin (DE). He received degrees from the Pratt Institute in New York (US) and the Freie Universität von Berlin (DE). In his conceptual video works and site-specific installations, he deals with the intertwining of online and offline realities as well as identities. He looks at the different life realities of our time such as online games, social media or online dating platforms. In doing so, he depicts the network of relationships between virtual and analog spaces, which makes us aware of our digitalized everyday life and various technologies such as AI → accessible and critically reflective. Through his works, the effects of the merging of the two spheres become apparent, focusing primarily on social interactions.

Blume's work has been exhibited at the NRW-Forum Düsseldorf (DE), the Goethe-Institut, Toronto and Montreal (CAN), and the Literaturhaus Berlin (DE), among others.

Jonas Blume ist Mitglied des medienkunstverein. / Jonas Blume is a member of the medienkunstverein.



BRICKSPACER

Navalny, 2021

Video ohne Ton, 0:16 min / Video without sound, 0:16 min

In dem Video *Navalny* erhebt sich der monumentale Kopf einer Wladimir Putin Statue. Über ihm schwebt ein Heiligenschein, während vor ihm die Namen enger Verbündeter und mit dem russischen Regime in Verbindung stehender Orte flackern. Sein Antlitz wird durch eine zentrale Figur verdeckt – Alexey Navalny. Auf einem Menschenberg stehend, formt Navalny mit der einen Hand das Victory-Zeichen und hält mit der anderen Justitia, die Waage der Gerechtigkeit. Nur durch das Auftürmen einer Menschenmenge, die korrupte Polizisten als Attribute des unfairen Rechtssystems darstellt, gelangt der Oppositionsführer auf Augenhöhe der Putin Statue.

Brickspacer betrachtet in seiner Videoarbeit die aktuellen Geschehnisse in Russland und kreiert eine Form der politischen Karikatur, die auf die Machenschaften des russischen Präsidenten verweisen. Navalny wurde im August 2020 von den russischen Regierungsbehörden mit einer chemischen Waffe angegriffen und daraufhin im Ausland medizinisch behandelt.

In politischen Krisenzeiten wird das Bild zum historischen Dokument seiner Zeit, das uns unterschiedliche Perspektiven, Umstände und Kritiken vermittelt. Was früher über traditionelle Medien wie Zeitungen verbreitet wurde, erreicht im (post)digitalen Zeitalter sein Publikum über Medien wie dem Internet. Als Aktivist nutzt Brickspacer den virtuellen Raum für seine künstlerischen Arbeiten, um politisch fragwürdige Entwicklungen und Strukturen zu aufzuzeigen. In den verwendeten Symbolen stellt der Künstler ein Verweissystem her, das die Komplexität des Kontextes verbildlicht.

Der russische Künstler Stepan Khristoforov (*1998) arbeitet unter seinem Künstlernamen Brickspacer als Regisseur und Medienkünstler in Moskau (RUS). Sein künstlerischer Stil zeichnet sich durch akribische Details aus, die in eine dramatische Architektur eingewoben, unterschiedliche Themenkomplexe unserer global vernetzten Gesellschaft darstellen. Dabei verbindet er Elemente der gegenwärtigen Netzkultur mit Graffiti, deren Bild- und Wirklichkeitsebenen sich zur einer neuen Realitätsform zusammenfügen. Das Internet stellt einen wesentlichen Handlungsraum seiner künstlerischen Arbeit dar.

Brickspacer ist einer der frühesten Vertreter der Crypto-Kunst-Bewegung in Russland und erfolgreich auf einschlägigen NFT-Plattformen vertreten. Er ist Gründer der Telegram-Gruppe *NFT Bastards*, die heute größte, russischsprachige Crypto-Kunst-Community. Er kollaboriert mit internationalen Künstler*innen und Akteur*innen der tech-kulturellen Szene und schafft Auftragsarbeiten für Marken.

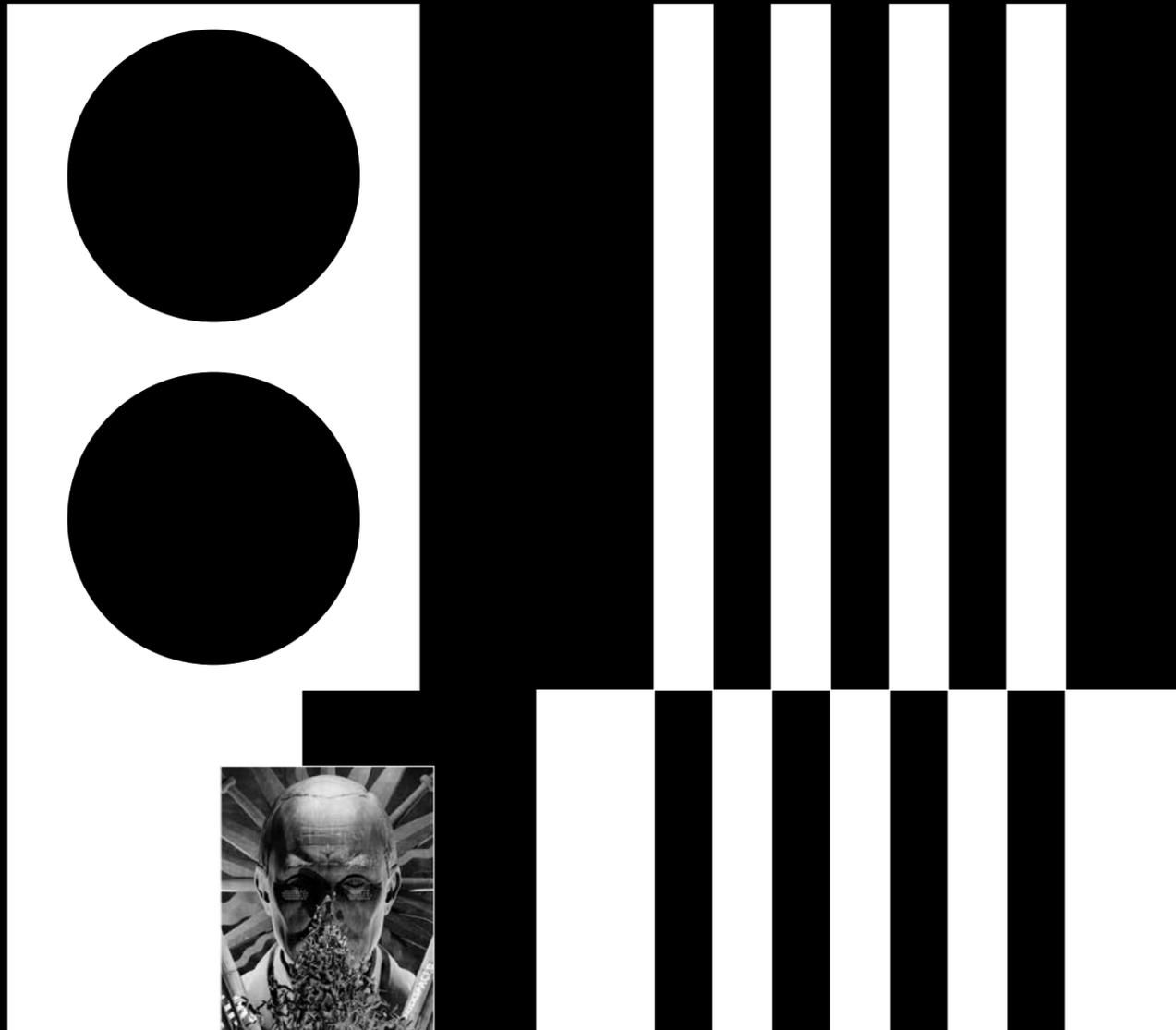
In the video work *Navalny*, the monumental head of a Vladimir Putin statue rises. A halo hovers above him, while the names of close allies and places associated with the Russian regime flicker in front of him. His face is obscured by a central figure – Alexey Navalny. Standing on a mountain of people, Navalny forms the Victory sign with one hand and holds Justitia, the scales of justice, with the other. Only by piling up a crowd of people, representing corrupt police officers as attributes of the unfair legal system, does the opposition leader reach the eye level of the Putin statue.

In his video work, Brickspacer looks at current events in Russia and creates a form of political caricature of the Russian president. Navalny was attacked in August 2020 by Russian government authorities with a chemical weapon and subsequently received medical treatment abroad.

In times of political crisis, the image becomes a historical document, giving us different perspectives, circumstances and critiques. What used to be disseminated through traditional media such as newspapers, reaches its audience in the (post) digital age through media such as the Internet. As an activist, Brickspacer uses virtual space for his artistic works to point out politically questionable developments and structures. In the symbols he uses, the artist establishes a system of references that visualizes the complexity of the context.

Russian artist Stepan Khristoforov (b. 1998) works under his artist name Brickspacer as a director and media artist in Moscow (RUS). His artistic style is characterized by meticulous details that represent different thematic complexes of our globally networked society woven into a dramatic architecture. In doing so, he combines elements of contemporary net culture with graffiti, whose layers of images and reality merge to create a new form of reality. The Internet represents an essential space of action in his artistic work.

Brickspacer is one of the earliest representatives of the crypto-art movement in Russia and successfully represented on relevant NFT platforms. He is the founder of the Telegram group *NFT Bastards*, which is now known as the largest Russian-speaking crypto-art community. He collaborates with international artists and players of the tech-cultural scene and creates commissioned works for brands.



Impressum / Imprint

<p>Katalog zur EIGENHEIM Edition #5 Digital Art Collection von EIGENHEIM Weimar/Berlin und dem medienkunstverein</p>	
<p>1. AUFLAGE ANZAHL 12 Stück August 2021</p>	
<p>HERAUSGEBER / Publisher Galerie Eigenheim e.K. Konstantin Bayer & Bianka Voigt Kantstraße 28 10623 Berlin</p>	<p>Wir bedanken uns bei der Stiftung Kunstfonds für die Förderung im Sonderförderprogramm 20/21 NEUSTART KULTUR: Förderung von Galerien für die finanzielle Unterstützung zu diesem Projekt. Einen besonderen Dank möchten wir an Peggy Schoenegge, Dagmar Schürerer und Manja Ebert vom medienkunstverein sowie David Nagel von N-A-G-E-L, Hans Kadel von TOTO Build und allen beteiligten Künstlern und Künstlerinnen für diese wunderbare Zusammenarbeit richten.</p>
<p>team@galerie-eigenheim.de www.galerie-eigenheim.de</p>	
<p>PROJEKTKOOPERATION / PROJECT COLLABORATION medienkunst e.V. Verein für zeitgenössische Kunst mit neuen Medien c/o Peggy Schoenegge Warthestraße 45 12051 Berlin-Neukölln</p>	<p>We would like to thank Stiftung Kunstfonds for the financial support within the special funding program 20/21 NEUSTART KULTUR: Förderung von Galerien for this project. We would like to express our special thanks to Peggy Schoenegge, Dagmar Schürerer and Manja Ebert from medienkunstverein as well as David Nagel from N-A-G-E-L, Hans Kadel from TOTO Build and to all participating artists for this wonderful collaboration.</p>
<p>medienkunst e.V., vertreten durch den Vorstand / represented by Peggy Schoenegge, 1. Vorstandsvorsitzende Dagmar Schürerer, 2. Vorstandsvorsitzende Manja Ebert, Kassenwartin info@medienkunstverein.com www.medienkunstverein.com</p>	 
<p>GESTALTUNG / Design N-A-G-E-L.de</p>	
<p>Programmierung und Implementation / Programming and implementation TOTO Build</p>	 

KÜNSTLER*INNEN/ARTISTS:

INES ALPHA (FR), LATURBO AVEDON (METAVERSE), JEREMY BAILEY (CAN), BANZ & BOWINKEL (DE), JONAS BLUME (DE), BRICKSPACER (RUS), MANJA EBERT (DE), LAURA FONG PROSPER (PAN/DE), MOHSEN HAZRATI (IRN/DE), FAITH HOLLAND (US), KATHRIN HUNZE (DE), NADINE KOLODZIEY (DE), MARC LEE (CHE), LAUREN LEE MCCARTHY (US), ZACH LIEBERMAN (US), TONIO MUNDY (DE), MIKE PELLETIER (CAN/NL), PITSCHER (DE), ZEESY POWERS (CAN), LEAH SCHRAGER (US), THERESA SCHUBERT (DE), DAGMAR SCHÜRRER (AUT/DE), ROBERT SEIDEL (DE), PAUL SERMON (UK), CASPAR STRACKE (DE), SYSTAIME (FR), IVONNE THEIN (DE), MANUEL TOZZI (AUT/DE), TINA WILKE (DE), ZIYANG WU (CHN/US)