

space
for kids

**Fußabdrücke
im Datenmeer**

10/6—27/6 2021

kunsthalle wien
karlsplatz



space
for kids

**Fußabdrücke
im Datenmeer**

10/6—27/6 2021

kunsthalle wien
karlsplatz
treitlstraße 2, 1040 wien



Enar de Dios Rodríguez, *Vestiges (an archipelago)*, 2020, Filmstill,
COURTESY DIE KÜNSTLERIN, © ENAR DE DIOS RODRÍGUEZ

KURATOR*INNEN

Das Kunstvermittlungsteam
der **kunsthalle wien**:
**Wolfgang Brunner, Michaela
Schmidlechner, Michael Simku**
und **Martin Walkner**

KÜNSTLERINNEN

Mitglieder von **The Golden Pixel
Cooperative**: **Enar de Dios
Rodríguez, Nathalie Koger,
Simona Obholzer, Marlies
Pöschl, Katharina Swoboda**
und **Lisa Truttmann**

Egal was wir tun – wir hinterlassen ständig Spuren. Diese Spuren können sichtbar oder unsichtbar sein, sie können bewusst oder auch ganz zufällig entstehen. Wenn wir zum Beispiel im Schnee spazieren, dann hinterlassen wir sichtbare Fußabdrücke. Doch welche Fußspuren hinterlassen wir im Internet und wie verändern unsere Handlungen in digitalen Räumen die Landschaften und Ökosysteme, die uns umgeben? Was für Geschichten erzählen uns Tiere und Pflanzen zu diesem Thema, und haben Kinder und Jugendliche bei der Gestaltung von Klimafragen und Politik eigentlich ein Mitspracherecht?

Vom 10. bis 27. Juni 2021 verwandelt sich die **kunsthalle wien** Karlsplatz im Rahmen der interaktiven Ausstellung *Space for Kids. Fußabdrücke im Datenmeer* in ein künstlerisches Forschungslabor. Hier können Besucher*innen gemeinsam mit den Künstler*innen von **The Golden Pixel Cooperative** und mit dem Kunstvermittlungsteam der **kunsthalle wien** neue Sichtweisen auf unsere Umwelt erforschen, imaginieren und einfordern.

Ausgangspunkt dieses Ausstellungsprojekts zum Mitmachen sind Bilder und Videos von Landschaften, Pflanzen oder von Wetterphänomenen,

die die Künstlerinnen für das **Supergau Festival** in Salzburg produziert haben. Ständig sind wir von solchen Bildwelten umgeben: Aufnahmen von kristallklaren Seen, Fotos von Sanddünen und schneeweißen Pisten oder auch Schnappschüsse von verkehrsreichen Straßen wandern täglich über unsere Bildschirme. Doch wo leben diese Bilder und wie werden sie gespeichert? Wie erreichen sie uns und wie groß ist ihr ökologischer Fußabdruck? In dieser Ausstellung, die analoge und digitale Medien miteinander verbindet, werden gemeinsam – künstlerisch und wissenschaftlich – Entwürfe und Vorschläge für eine umweltfreundliche Zukunft entwickelt. Die Besucher*innen sind dazu eingeladen, diesen Fragen nachzugehen und auf sie zu reagieren, um so eigene Spuren in der Ausstellung zu hinterlassen.

Space for Kids ist ein vom Vermittlungsteam der **kunsthalle wien** erstmals 2018 entwickeltes interaktives Format, das sich als Prototyp einer neuen Ausstellungspraxis versteht und an der Schnittstelle zwischen künstlerischem, kuratorischem sowie vermittelndem Projekt angesiedelt ist. Die Bedürfnisse und Vorstellungen von Kindern und Jugendlichen sind Ausgangspunkt der Planung, um so den Kunstraum als Ort des gemeinsamen

Experiments zu öffnen. Räume, die normalerweise der Kunst der Erwachsenen zugeordnet sind, werden zum künstlerischen Versuchslabor für alle (Alters-)Gruppen. Die ausgestellten Arbeiten von Künstler*innen sind dabei Anregung und inhaltlicher Bezugspunkt, von denen aus sich Besucher*innen in die vorhandene Struktur einschreiben können. Im Zentrum der Ausstellung steht der gleichwertige Umgang mit Kunstwerken, Dingen und Ideen. Ziel ist es, den Besucher*innen, egal welchen Alters, welchen Geschlechts oder welcher Herkunft, neue Impulse und Blickwinkel in der Auseinandersetzung mit dem Thema zu ermöglichen. Die gezeigten künstlerischen Arbeiten werden in einen Zusammenhang gestellt, der gleichermaßen für junge und erwachsene Menschen verständlich ist. Entwickelt wurde dazu die Idee einer nicht abgeschlossenen Ausstellung. Gedacht als Raum, der Veränderung zulässt und ermöglicht, um an den Potenzialen der menschlichen Vorstellungskraft rund um zentrale Fragen, wie Klimagerechtigkeit oder demokratische Teilhabe am kulturellen Diskurs, zu arbeiten.

Für die diesjährige vierte Ausgabe von *Space for Kids* wurde **The Golden Pixel Cooperative** eingeladen, gemeinsam mit

dem Vermittlungsteam der **kunsthalle wien** eine Ausstellung zu gestalten. Das 2015 in Wien gegründete Kollektiv entwickelt Formate, in denen Ausstellungen und Film-Screenings zu sozialen und ästhetischen Produktionsräumen für eine breite und diverse Öffentlichkeit werden.

Space for Kids. Fußabdrücke im Datenmeer ist ein Ausstellungsprojekt, das sich mit der Erschließung und Betrachtung von Umwelten mittels digitaler Technologien beschäftigt. Ausgehend davon entwickelte **The Golden Pixel Cooperative** eine Ausstellungsstruktur, in der mehrere künstlerische Arbeiten – wie einzelne Kapitel – miteinander in Verbindung stehen und um ein gemeinsames Thema kreisen: In ihrem Ausstellungsbeitrag befragt **Simona Obholzer** die „Echtheit“ und den emotionalen Gehalt von bildlich wiedergegebenen Naturereignissen wie Schneefall. **Enar de Dios Rodríguez** beschäftigt sich mit künstlich gemachten Landschaften. Sie geht dabei dem unstillbaren Hunger des Menschen nach Sand nach, dem nach Wasser am meisten abgebauten natürlichen Rohstoff unseres Planeten. **Lisa Truttmann** erforscht Funksignale und zeigt, wie sich Technologien in jeden Winkel unserer Natur einschreiben, während **Marlies Pöschl** Pflanzen als

Datenspeicher in den Blick nimmt. In Anlehnung an **Erich Kästners** *Die Konferenz der Tiere* und **Donna Haraways** *Unruhig bleiben* (ein Plädoyer für das „Mit-Werden“) verhandelt **Nathalie Koger** gemeinsam mit einer Gruppe von Kindern die existenzbedrohenden Eingriffe der Menschen in den Lebensraum anderer Lebewesen. **Katharina Swoboda** bringt im Internet herumstranzende „e-animals“ wiederum in den Karlsgarten zurück.

Zu jeder dieser künstlerischen Arbeiten gibt es in diesem Booklet und direkt im Ausstellungsraum auch Anleitungen zum Kreativwerden und Weiterarbeiten. Einige dieser Anleitungen sind in einem Projekt gemeinsam mit der **Akademie der bildenden Künste Wien** entstanden. Studierende des Instituts für das künstlerische Lehramt haben gemeinsam mit Schüler*innen der **Sir Karl Popper Schule** einige spannende Ideen ausgearbeitet, andere wurden von Kunstvermittler*innen der **kunsthalle wien** entwickelt.

Ein zentraler Teil der *Space for Kids*-Mitmach-Ausstellung ist die Möglichkeit für die Besucher*innen, sich auch unabhängig vom Workshop-Programm einbringen zu können. Im Raum verteilt gibt es Stationen mit Anregungen und Materialien zum selbstständigen, kreativen

Weiterarbeiten. Die Kunstwerke, die von den Besucher*innen vor Ort gestaltet werden, werden zu einem Teil der Ausstellung: Jeder Beitrag erweitert sie und macht sie reicher und vielfältiger.

Passend zum Thema wuchert *Space for Kids. Fußabdrücke im Datenmeer* nicht nur im Innenraum, sondern auch im Karlsgarten neben der **kunsthalle wien** am Karlsplatz. Im Garten stehen beispielsweise sehr auffällige Displays versehen mit QR-Codes, die, wenn man sie mit einem Smartphone scannt, einiges zu sagen haben.

Space for Kids. Fußabdrücke im Datenmeer fördert die Teilhabe im Bereich der Kunst und zeigt zeitgenössische künstlerische Positionen, die Kindern und Erwachsenen gleichermaßen Anregungen für eine kritische Auseinandersetzung bieten. Diese Ausstellung markiert den Auftakt eines Schwerpunkts zum Thema Ökologie im Kunstvermittlungsprogramm der **kunsthalle wien** – im Mittelpunkt steht die Suche nach spannenden und spielerischen Möglichkeiten, unseren Planeten und seine Ökosysteme künstlerisch zu erforschen.

Das Kunstvermittlungsteam der **kunsthalle wien**

Enar de Dios Rodríguez **Vestiges** (**an archipelago**) 2020



Enar de Dios Rodríguez, *Vestiges (an archipelago)*, 2020, Filmstill,
COURTESY DIE KÜNSTLERIN, © ENAR DE DIOS RODRÍGUEZ

Videoessay in vier Kapiteln auf
digitalen Geräten, Farbe, Ton,
jedes Kapitel 10 min
COURTESY ENAR DE DIOS
RODRÍGUEZ

Filmcredits

DREHBUCH, REGIE, SCHNITT:
Enar de Dios Rodríguez
VOICEOVER: Mariah Proctor
SOUNDTRACK: NASA Space
Recordings of Earth

Sand ist neben Luft und Wasser der wichtigste Rohstoff auf unserem Planeten. Er wird für die Herstellung von Glas, also beispielsweise für Fenster, Bildschirme oder Brillen, aber auch für Mikrochips in Computern sowie Smartphones dringend gebraucht, außerdem kommt er in Flugzeugen oder Zahnpasta und sogar in manchen Lebensmitteln zum Einsatz. Am meisten Sand fließt aber in den Bau von Straßen und Häusern. Beton, das mit Abstand beliebteste Baumaterial für Wohnungen und andere Gebäude, besteht zu zwei Dritteln aus Sand, während bloß ein Kilometer Autobahn 30.000 Tonnen davon enthält. Die immer größer werdende Nachfrage ist besonders schlecht für unsere Umwelt und bedroht viele Lebensräume auf der Erde.

Enar de Dios Rodríguez geht in ihrem Video *Vestiges (an archipelago)* [Spuren (eine Inselgruppe)] der Bedeutung und der Geschichte der Sandgewinnung auf den Grund. In ihrem Film sehen wir die Erde aus der Vogelperspektive, dadurch wird sichtbar, wie im Lauf der Zeit große Landstriche durch den Abbau von Sand verformt und das Leben von Menschen, Tieren und Pflanzen davon sehr stark verändert wurde. Was bedeutet es, wenn Land an einem Punkt der Erde einfach verschwindet, um daraus an einer anderen Stelle Wohnungen zu bauen?

Für diesen Film hat die Künstlerin sehr viel recherchiert, um uns einen guten Überblick über das Thema zu geben. Sie hat ihr Video in vier Kapitel geteilt: Im ersten Kapitel geht es um die Orte, an denen Sand abgebaut wird. Das nächste Kapitel beschreibt, wie der abgebaute Rohstoff über weite Strecken transportiert wird, dann sehen wir, was passiert, wenn der Sand an seinem Ziel ankommt, und schließlich lernen wir etwas über die Konsequenzen, die diese Reise für uns alle hat. In diesem Film folgen wir Sand fast rund um den ganzen Erdball und erfahren dabei vor allem sehr viel über die Menschen, die diesen bewohnen.

Johanna Eder & Johannes Oberhuber Wie Sand am Meer ...



Enar de Dios Rodríguez hat in ihrer Videoarbeit *Vestiges (an archipelago)* das Thema Sand in den Mittelpunkt gerückt. Was wissen wir über Sand? Wo kommt er her, wofür wird er verwendet und wie steht es um diese als unendlich verfügbar angenommene Ressource? In unserem Alltag ist Sand allgegenwärtig – sei es in Nahrungs- oder Waschmitteln, Kosmetika, in Glas verarbeitet oder auch in unseren Computern und elektronischem Zubehör. Am meisten Sand verwendet aber die Bauindustrie. Das alles führt zu einem enormen Abbau von Sand, der größtenteils illegal geschieht. Die Reserven werden knapp, die Nachfrage bleibt sehr groß. **Enar de Dios Rodríguez** beschreibt in zwei Kapiteln ihrer künstlerischen Arbeit – „Die umgekehrten Inseln“ sowie „Die künstlichen Inseln“ – die Folgen dieses Sandabbaus. An diesen beiden Themen orientiert sich diese kreative Arbeit: Baue deine umgekehrte Insel mit tiefen Wassergräben oder gestalte deine eigene Trauminsel mitten im Meer! Denn dafür ist doch Sand wie am Meer vorhanden ... oder etwa nicht?

Was du dafür brauchst:

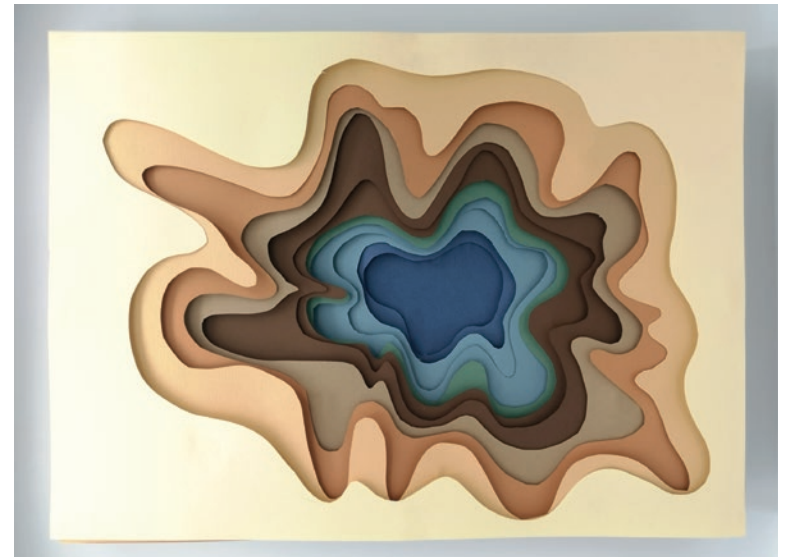
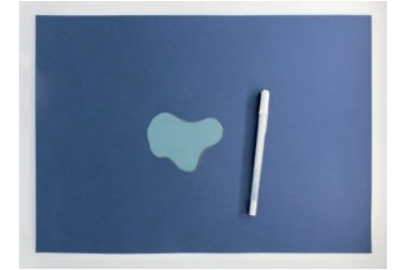
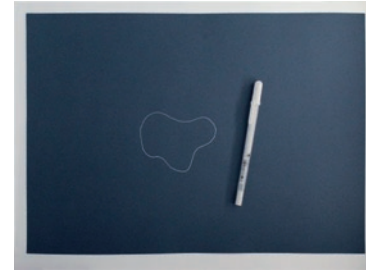
- buntes Papier
- Graupappe
- Architektenkarton
- Pinsel
- Klebstoff
- Bleistift
- Cutter-Messer



So wird's gemacht:

- Überlege dir, welche Farbe dein Untergrund haben soll – und lege dieses bunte Papier zur Seite.
- Zeichne dir als Nächstes eine Form auf eines deiner ausgewählten Buntpapiere.
- Schneide nun mit dem Cutter-Messer deine skizzierte Form aus. Wenn du noch nicht oft mit dem Cutter-Messer gearbeitet hast, bitte eine erwachsene Person um Hilfe.
- Lege das Blatt mit der ausgeschnittenen Form auf dein nächstes Farbpapier und zeichne die Umrisslinien deiner ausgeschnittenen Figur nach.
- Nun füge der Umrisslinie eine äußere Linie hinzu, welche du daraufhin wieder mit dem Cutter-Messer ausschneidest.
- Wiederhole diesen Prozess so oft, bis du die gewünschte Anzahl an Lagen erreicht hast, um deine umgedrehte oder künstliche Insel zu bauen.

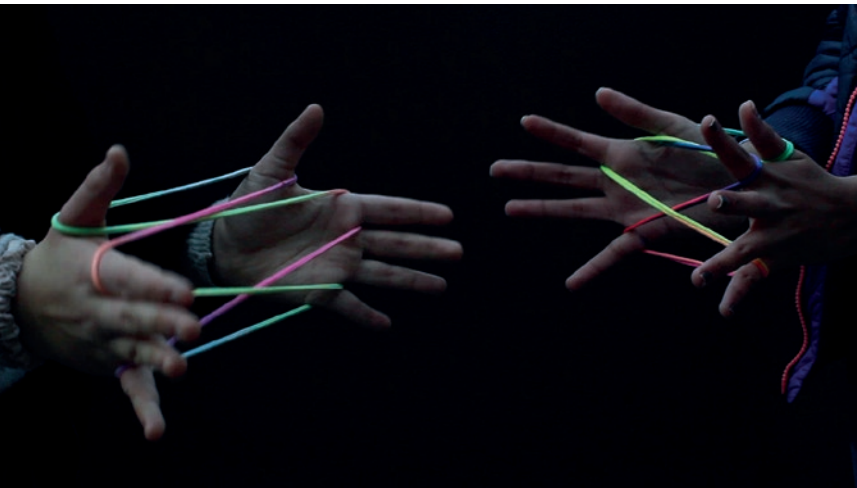
- Wenn du alle Papiere zugeschnitten hast, dann schneide dir aus dem Architektenkarton kleine Rechtecke zurecht.
- Diese Kartonschnipsel verwenden wir als Zwischenstücke, damit die verschiedenen Schichten weiter voneinander abstehen und somit der 3-D-Effekt zusätzlich verstärkt wird.
- Nimm gewöhnlichen Bastelkleim und trage ihn auf die geschnittenen Rechtecke auf; bringe sie an den Ecken und in der Mitte des Papiers an. Bestreiche nun auch die zweite Seite der Zwischenhalter, dreh dann das Papier um und leg es vorsichtig auf deinen Untergrund (Kante an Kante).
- So stapelst du nun alle deine zugeschnittenen Buntpapiere, bis du eine umgedrehte oder künstliche Insel gebaut hast.



Nathalie Koger

Die Konferenz der Tiere, revisited

2021



Nathalie Koger, Die Konferenz der Tiere, revisited, 2021, Videostill,
COURTESY DIE KÜNSTLERIN, © NATHALIE KOGER, BILDRECHT, WIEN 2021

Video, 4K, Farbe, Ton, gesamt ca. 14 min
COURTESY NATHALIE KOGER

Filmcredits

REGIE, 2. KAMERA, SCHNITT,
PRODUKTION: Nathalie Koger
KAMERA: Mathias Windelberg
GEDICHT: Marion von Osten
ÜBERSETZUNG: Ivana Milos
STIMMEN: Louisa Schloßbauer, Eleonora
Berger, Guneet Toor, Saranda Azemi,
Shivali Shrungarkar
SOUNDESIGN: Sara Pinheiro

COLOUR GRADING: Andreas Lautil

BERATUNG: Konstantin Sautier/
Nymphenburger Schulen,
Christine Lang

DANK AN: Sabine Ofner, Rainer Zöchling,
Uwe Ringelhan, Thomas Knauer
und Guneet Toor, Sarah Krohnfeld,
Clement King, Linus Rieger, Alexander
Sentenstein, Magnus Clausing, Moritz
Funk, Marina Weiß, Noah Alibaba, Luca
Rupp, Nymphenburger Schulen

In diesem Video sind Kinder und Jugendliche sowie sechs Albino-Tiere zu sehen. Albino-Tiere haben wie Menschen, die Albinismus haben, eine hellere Haut-, Haar- bzw. Fellfarbe, weil die Farbstoffe nicht oder nicht so gut ausgebildet werden.

Als Ausgangspunkt dieser Arbeit dient **Erich Kästners** Buch *Die Konferenz der Tiere*, in dem alle Tiere der Welt, auch die Fantasiereise aus Büchern, als Agent*innen für eine bessere Zukunft der Menschheit wirken.

Die Grundidee des 72 Jahre alten Kinderbuchs wird in die Gegenwart und auf die derzeitige Situation übertragen und so zu einer Rede für die Zukunft der Tiere und der Kinder im Zeitalter des menschengemachten Klimawandels.

Die sechs Albino-Tiere sind so etwas wie Gäste aus der Zukunft: Sie erzählen uns von unserer Gegenwart und davon, dass die Lebensbedingungen in der Zukunft gänzlich andere sein können, weil es zum Beispiel durch den Klimawandel an vielen Orten viel heißer sein wird. Die Albino-Tiere leben dann als lichtempfindliche Wesen unter der Erde. In dem Video sind sie nun Botschafter*innen, sie wollen uns darauf aufmerksam machen, dass wir ständig übersehen, dass die Tiere ebenso ihren Platz auf der Erde haben wie wir Menschen. Wir aber wollen keine Wölfe in den Wäldern, keine Spinnen im Zimmer und Kühe müssen sich in engen Ställen drängen. In der Realität leben diese Albino-Tiere in Reservaten eines verstädterten Lebens: im Zoo, im Wildgehege oder einer Tierauffangstation.

Die Kinder und Jugendlichen widmen ihnen und ihrem Dasein das Gedicht „Human Animal Song“ von **Marion von Osten** (übersetzt als „Das Lied vom Tiermenschen“), das von Unterdrückung und Missachtung erzählt. Sie, die Kinder und Jugendlichen, treten nun – anders als in **Kästners** Original – als Agent*innen der Tiere auf. Die Kinder sind die Zukunft, die Tiere zeigen uns die Gegenwart.

Sarah Bichler, Alice Durst & Luisa Thalmann

Protest der Tiere



Nathalie Koger, *Die Konferenz der Tiere, revisited*, 2021, Videostill,
COURTESY DIE KÜNSTLERIN, © NATHALIE KOGER, BILDRECHT, WIEN 2021

Was kann man aus dem 72 Jahre alten Buch *Die Konferenz der Tiere* für die Jetztzeit, das Anthropozän¹, lernen? Wie würde das Buch sein, wenn es von Kindern und Jugendlichen neu geschrieben werden würde?

Diesen Fragen hat sich die Künstlerin **Nathalie Koger** gestellt, als sie im heurigen Schuljahr mit einer Schulklasse ein großes Filmprojekt gestartet hat, das als Ausgangspunkt das Kinderbuch *Die Konferenz der Tiere* von **Erich Kästner** hatte. Anders als im Buch übernehmen im Video die Kinder die Verantwortung für die Tiere und treten als Agent*innen für die Tiere ein.

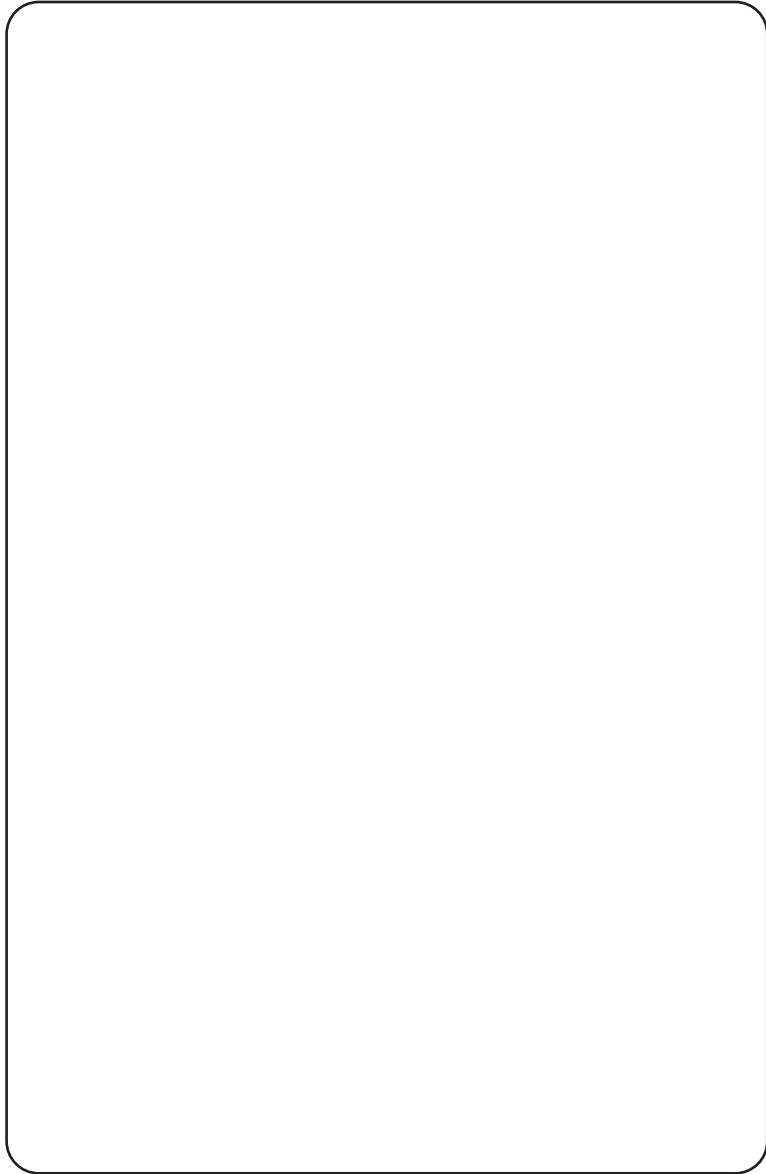
„Wir werden die Welt schon in Ordnung bringen! Wir sind ja schließlich keine Menschen!“² Oskar, der Elefant, Alois, der Löwe, Minna, die Schnecke, und ihre Freunde haben eine Konferenz der Tiere einberufen. Sie finden, dass die Menschen zu viel an Kriege denken und darüber ganz die Kinder vergessen. Und so fordern sie mit vielen anderen Tieren gemeinsam: Das muss anders werden!

Stell dir vor, du wärst selbst ein Tier, welches Tier würdest du sein und was wäre deine Forderung an die Menschen?

1 Das Anthropozän ist das Erdzeitalter, in dem wir jetzt leben. Es ist das Zeitalter, in dem der Mensch über die Erde bestimmt und zu einem der wichtigsten Einflussfaktoren auf die biologischen, geologischen und atmosphärischen Prozesse auf der Erde geworden ist. Dadurch wurden sehr viele große Probleme verursacht – von der Erderwärmung über Plastikinseln im Meer und das Abholzen des Regenwaldes bis hin zum Atombombenabwurf.

2 Erich Kästner, *Die Konferenz der Tiere*, Atrium Verlag, Zürich, 2018, S. 28. Erstveröffentlichung: Europa-Verlag, Zürich/Wien/Konstanz, 1949.

Zeichne hier das Tier, das du gerne sein möchtest.



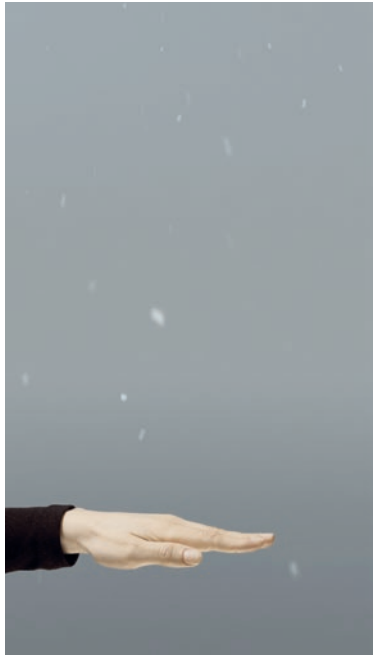
Schreib hier einen Brief an die Menschen und sag ihnen, was du dir von ihnen wünschst!

A large rectangular box with a thin black border, containing 15 horizontal lines for writing a letter. The top right corner of the box is folded over, mimicking a piece of paper.

Simona Obholzer

Perfect Particles (x kWh)

2021



Zwei-Kanal-Videoinstallation,
Hochformat, 2K, Farbe, ohne Ton, 6 min
COURTESY SIMONA OBHOLZER



Filmcredits
KONZEPT, REALISATION: Simona Obholzer
VFX: Thomas Welte
KAMERA: Michael Schindegger
DANK AN: Rebecca Selle, Anna Haidegger

Simona Obholzer, *Perfect Particles (x kWh)*, 2021, Videostill,
COURTESY DIE KÜNSTLERIN, © SIMONA OBHOLZER, BILDRECHT, WIEN 2021

Österreich hat im Laufe der letzten sechzig Jahre im Durchschnitt vierzig Schneetage verloren. Dies ist ein klares Zeichen dafür, dass sich unser Planet durch den Klimawandel stark verändert. Geht diese Entwicklung so weiter, dann könnten Skifahren oder Rodeln bald Vergangenheit sein. Bereits jetzt wäre eine Wintersaison ohne künstlichen Schnee aus Schneekanonen schnell wieder vorbei.

Wie der Mensch in die Natur eingreift und wie sich die Natur dadurch verändert, das interessiert die Künstlerin **Simona Obholzer**. Für *Space for Kids* hat sie sich mit Bildern von Schnee beschäftigt, die nicht gefilmt, sondern von einem Computer errechnet wurden. Im Titel ihrer Videoarbeit weist sie auf den Stromverbrauch hin, der durch die Rechenleistung von Computern anfällt.

Diese Vermischung von echter mit künstlicher Natur erinnert auch an Kinofilme. Bei vielen Blockbustern werden Bilder, die mit einer Kamera aufgenommen wurden, mit solchen, die auf einem Computer programmiert wurden, vermischt. Oftmals wird ein bestimmtes Wetter, wie Regen oder Wirbelstürme, für das Kino künstlich hergestellt und wirkt auf die Zuschauer*innen meist überzeugender als „echte“ Natur. Für ihr Video generierte **Simona Obholzer** künstliche Bilder von Schnee, was wir darin sehen, beschreibt sie wie folgt:

„Es fällt unaufhörlich Schnee, mal stärker, mal schwächer. Die Hände der Künstlerin strecken sich dem ‚Natur-Schauspiel‘ entgegen, in Erwartung eines zufälligen, flüchtigen Kontakts.“

An der Form einer Schneeflocke kann man erkennen, ob es sich um Schnee aus Schneekanonen oder um natürlichen Schnee handelt. Natürliche Schneeflocken bestehen aus vielen einzigartigen Schneekristallen, Schnee aus Schneekanonen besteht aus winzigen Eiskügelchen und ist auch viel härter.

Wie fühlt sich Schnee auf der Haut an? Wie geht es uns beim Ansehen künstlicher Bilder von Schnee? Fröstelt es uns, obwohl es diesen Schnee eigentlich gar nicht gibt? Mit diesem Kunstwerk fragt sich **Simona Obholzer**, was Natur und Natürlichkeit bedeuten.

Kunsthalle Wien

Schneekugel



In ihrer Videoinstallation *Perfect Particles* [Perfekte Teilchen] beschäftigt sich **Simona Obholzer** mit digitalen, von einem Computer erzeugten Bildern von Schnee. Oftmals werden Bilder von einem bestimmten Wetter, wie Regen oder Wirbelstürme oder eben Schneefall, für Kinofilme oder Videospiele künstlich hergestellt und wirken auf die Zuschauer*innen meist überzeugender als „echte“ Natur. Mit diesem Kunstwerk fragt sich **Simona Obholzer**, was Natur und Natürlichkeit eigentlich bedeuten.

In einer Schneekugel kannst du selbst eine künstliche Schneewelt bauen. Schneekugeln enthalten in der Regel Kunststoff-Glitzer oder Plastikschnee. Sie lassen sich auch nachhaltig selbst basteln: Als Grundlage verwenden wir ein leeres Schraubglas und als Schneeflocken zerbröselte Eierschalen.

Was du dafür brauchst:

- Schraubglas
- kleine wasserfeste Figuren, Tiere und/oder einen kleinen Baum aus deinem Spielzeugfundus
- Heißkleber
- Schale von ein bis zwei weißen Eiern
- einen Löffel
- (destilliertes) Wasser (das lagert keinen Kalk ab)

Wenn du auch eine Botschaft auf deine Schneekugel schreiben willst:

- einen wasserfesten Stift

So wird's gemacht:

- Säubere zuerst das Schraubglas gründlich.
- Klebe deine Figur dann mit Heißkleber mittig auf die trockene Innenseite des Deckels.
- Lasse den Kleber gut trocknen.
- Entferne die innere Schalenhaut vom Ei sorgfältig und zerkleinere die Eierschalen mit einem Löffel. Die Stücke sollen sehr, sehr klein werden.
- Am besten spülst du die Schalen auch noch mal durch ein Sieb und/oder Geschirrtuch, damit das Wasser später nicht trüb wird.
- Fülle nun das Glas mit (destilliertem) Wasser. Achte darauf, dass du das Glas nur so weit mit Wasser füllst, dass auch noch Platz für die Figur bleibt.
- Gib die Eierschalen hinzu.
- Schraube den Deckel fest auf das Glas, drehe die fertige Schneekugel um, schreibe deine Botschaft auf das Schraubglas und lasse es schneien!

Marlies Pöschl

Shadow Library

2021



Marlies Pöschl, *Shadow Library*, 2021, Videostill, COURTESY DIE KÜNSTLERIN,
© MARLIES PÖSCHL, BILDRECHT, WIEN 2021

Video, 4K, Ton, ca. 7 Min.
Mit Texten von Zheng Xiaoqiong
郑小琼《拆》
COURTESY MARLIES PÖSCHL

Filmcredits

DREHBUCH, REGIE, SCHNITT,
PRODUKTION: Marlies Pöschl
GEDICHTE: Zheng Xiaoqiong
郑小琼《拆》

ÜBERSETZUNG: Lea Schneider,
Martin Winter
DARSTELLERINNEN: Daniela Chen,
Xingchen Liu, Haili Luo, Ying Qui-Zhang,
Jiayi Steiner, Sissi Qi Wang, Yu Li Ya,
Guanpei Zhou
VOICEOVER: Eva Mayer, Kun Jing
REGIEASSISTENZ: Sophie Averkamp
KAMERA: David Rabeder, Marlies Pöschl
SOUND: Simon Rabeder
KOSTÜM: sandy wetcliff vienna

Wohin mit all unseren Daten? Wir produzieren täglich so viele Klicks, Videos und Fotos wie niemals zuvor. Jedes Mal, wenn wir online sind, hinterlassen wir Spuren aus Daten, die alle verarbeitet und gespeichert werden. Das passiert in sogenannten Datencentern, in denen unzählige Computer das Internet am Laufen halten. Solche Datencentern sind aber besonders schlecht für unseren Planeten! Sie funktionieren eigentlich wie gigantische Kühlschränke, die immer niedrige Temperaturen halten müssen, damit kein Computer überhitzt, was sehr viel Energie verbraucht. Expert*innen schätzen sogar, dass der CO₂-Ausstoß davon bald höher sein könnte als der des gesamten Flugverkehrs.

Wissenschaftler*innen haben aber eine geniale Idee, um dieses Problem zu lösen! Warum speichern wir unsere Daten nicht in künstlich hergestellter DNA? Normalerweise enthält DNA den genetischen Bauplan für Menschen, Tiere oder Pflanzen. Man könnte also beispielsweise Videos und Fotos auf dieselbe Art wie organisches Erbgut aufbewahren, also nicht mehr in Computern, sondern in einem Gemüsebeet.

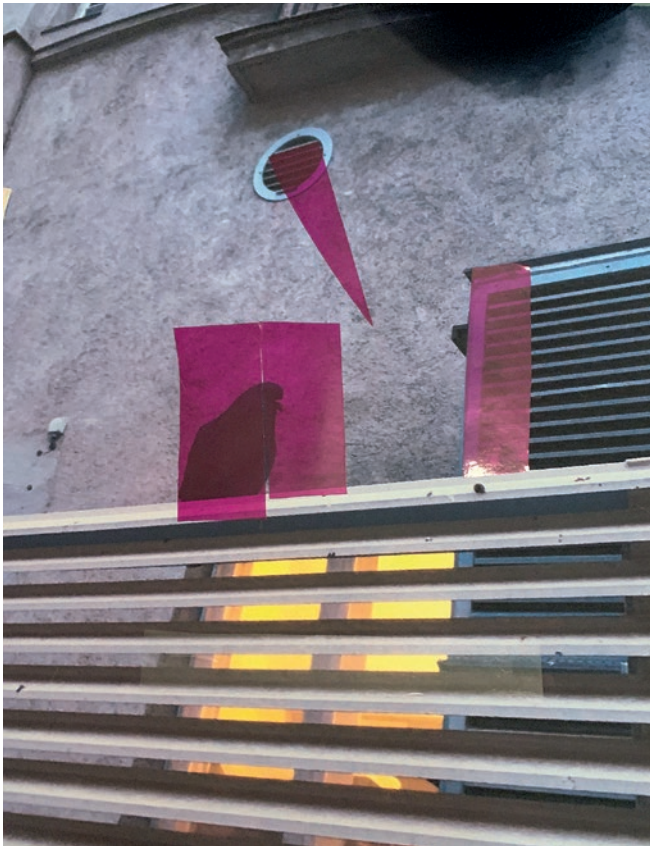
Von diesem Gedanken ausgehend hat die Künstlerin **Marlies Pöschl** ein Video entwickelt. Sie beschreibt die Idee dazu in ihrem Drehbuch:

„Im Jahr 2050. Datenzentren sind keine anonymen Gebäude mehr, die riesige ‚Computerfarmen‘ beherbergen, sondern sorgfältig gepflegte Gärten: Mittels eines neuen Verfahrens werden digitale Daten in der DNA von Pflanzen gespeichert. Sie können über einen DNA-Reader extrahiert werden. Informationen werden in Pflanzen gespeichert, sie erscheinen als Videos auf mobilen Endgeräten (Smartphones).“

In ihrem Video erzählt uns die Künstlerin eine Geschichte, die in der Zukunft angesiedelt ist. Am Anfang werden wir durch einen Daten-Garten geführt, als plötzlich merkwürdige Dinge passieren und die Pflanzen selbst beginnen, ihre Sicht der Dinge zu erzählen. Für dieses Kunstwerk hat sich **Marlies Pöschl** nicht nur von der Wissenschaft inspirieren lassen, sondern auch von der chinesischen Dichterin **Zheng Xiaoqiong**, deren Gedichte eine zentrale Rolle in **Marlies Pöschls** Video spielen.

Paulina Bousek, Maria Kaufmann & Louis Reumann

Natur in der Stadt: Analoge Filter



Die Künstlerin **Marlies Pöschl** hat für ihr Video *Shadow Library* einen besonderen Trick angewandt: Um ihren Film wie einen Science-Fiction-Film ausschauen zu lassen, hat sie mit dem *Nearly Infrared Look* gearbeitet – einem speziellen Foto- und Farbbearbeitungsprogramm, das es ihr ermöglicht hat, das Infrarot-Spektrum zu filmen und sichtbar zu machen. Die Infrarot-Aufnahmetechnik wird auch in der Wissenschaft verwendet, um zu erforschen, wie es den Pflanzen geht, und um herauszufinden, ob die Pflanzen gesund sind.

Die Geschichte, die **Marlies Pöschl** in ihrem Video erzählt, ist eine Fantasiegeschichte aus der Zukunft, in der es um Pflanzen geht, die digitale Daten – wie zum Beispiel Handyfotos – speichern können. Stellt euch vor, diese datenspeichernden Pflanzen würde es wirklich geben. Wie würden sie wohl ausschauen, wo würden sie wachsen? Wie geht es Pflanzen und Tieren, die wild in der Stadt leben? Werden sie eigentlich von den Menschen gesehen? Werden sie überhaupt beachtet?

Diesen Fragen wollen wir in unserer Idee für ein Fotoprojekt nachgehen und die sonst zwar eher unscheinbaren, aber

umso widerstandsfähigeren Tiere und Pflanzen in ein zentrales Licht rücken. Wir wollen sie in unserer städtischen Umgebung aufspüren, sie fotografieren und – durch einen analogen Filter – in Szene setzen und so auf sie aufmerksam machen.

Ein analoger Filter – was ist das? Wie viele von uns vielleicht schon gesehen haben, gibt es in Social Media eine Reihe von digitalen Fotofiltern, die ein bestehendes Foto auf eine gewisse Art verändern. Das wollen wir hier auch machen, nur ohne Smartphone. Durch farbige Akzente, zum Beispiel mit Textmarkern oder bunten Klarsichtfolien, werden die Tiere und Pflanzen auf den ausgedruckten Fotos aus dem Betondschungel hervorgehoben und es wird so auf sie hingewiesen.

Was du dafür brauchst:

- Fotoapparat oder Smartphone
- Drucker, um dein Foto auszudrucken, am besten auf A4-Papier
- bunte Klarsichthüllen (die gibt es im Schreibwarengeschäft)
- Textmarker
- durchsichtiges Klebeband
- Schere
- Stifte

So wird's gemacht:

- Um einen analogen Fotofilter mit dem Thema „Natur in der Stadt“ zu machen, musst du dich erst mal auf eine kleine Stadt-Exkursion begeben. Drehe eine Runde um deinen Häuserblock oder in deinem Viertel und versuche, die dort lebenden Tiere und Pflanzen zu entdecken und diese zu fotografieren (zum Beispiel mit einem Smartphone). Gemeint sind damit vor allem jene Tiere und Pflanzen, die nicht vom Menschen dort hingbracht wurden, sondern die zum Beispiel aus einer kleinen Mauerritze herauswachsen oder die sich durch ein Stück Asphalt durchkämpfen.
- Versuche herauszufinden, welche Pflanze oder welches Tier du fotografiert hast. Wie heißt die Pflanze, das Tier? Wie schaut die Pflanze, das Tier aus? Kann das Tier vielleicht etwas Besonderes? Ist die Pflanze vielleicht sogar eine Heilpflanze? Was zeichnet das Tier, die Pflanze aus? Versuche hierfür ein bisschen im Internet zu recherchieren. Als kleinen Einblick können wir dir diesen Film zu verschiedenen Pflanzen in der Stadt Wien empfehlen: „Wildes Wien: Natur in der Stadt“, <https://www.wien.gv.at/video/1309/Wildes-Wien-Natur-in-der-Stadt>
- Nun musst du das Foto ausdrucken, am besten auf einem normalen A4-Papier.
- Als nächsten Schritt überlege dir, wie du deine ausgewählte Pflanze oder dein Tier in Szene setzt und sie/es für alle sichtbar machst. Dies funktioniert zum Beispiel mit farbigen Klarsichthüllen. Diese kannst du zerschneiden und mit einem durchsichtigen Klebestreifen über das Tier bzw. die Pflanze kleben. Somit sind diese farbig hervorgehoben. Eine andere Möglichkeit wäre es, mit bunten Textmarkern zu arbeiten. Auch hier sieht man das Bild noch durch und du hebst dein gewähltes Motiv hervor.
- Schreibe einen kurzen Text, den du deiner Pflanze bzw. deinem Tier widmest. Warum hat die Pflanze oder das Tier es verdient, beachtet zu werden? Was ist das Besondere an der Pflanze oder dem Tier? Warum kann diese Pflanze oder dieses Tier in der Stadt überleben? Schreibe diesen Text entweder direkt auf dein Foto oder auf ein kleines Stück Papier und klebe es dann auf das Foto.



ICH WACHSE ALS PFLÄNZCHEN ZWISCHEN BETONBODEN UND HAUSWAND. ICH ATME ABGASE, TRINKE ZIGARETTENWASSER UND HUNDE PINKELN MICH AN. MENSCHEN SEHEN MICH ALS UNKRAUT UND NIEMAND KÜMMERT SICH DARUM, DASS ICH DA BIN. DAS PLASTIK AUF DER STRASSE WIRD WINZIG KLEIN UND KRIECHT IN MICH HINEIN. DOCH ICH WACHSE TROTZDEM. ICH FREUE MICH ÜBER DAS SONNENLICHT UND GENIESSE DEN FRISCHEN REGEN. ICH RIECHE DEN FRÜHLING UND BIN DIE ERSTE, DIE IHN BEGRÜSST. DIE STADT IST MEIN ZUHAUSE UND HIER WOHNE ICH. HIER VERSTREUE ICH MEINE SAMEN, DAMIT AUCH SIE SICH IN DER STADT ANSIEDELN. ICH WOHNE NAHE BEIM MARKT UND SEHE UNHEIMLICH VIELE DINGE UND MENSCHEN. DIE VIELEN TAUBEN SIND MEINE NACHBARIINNEN UND DER GROSSE BAUM DORT DRÜBEN REICHT BIS ZU MIR MIT SEINEN WURZELN.

Katharina Swoboda Stones 2021



Katharina Swoboda, *Stones*, 2021, Videostill, COURTESY DIE KÜNSTLERIN,
© KATHARINA SWOBODA

Video, 2K, Farbe, Ton, 8 min
COURTESY KATHARINA SWOBODA

Filmcredits

KONZEPT, REGIE, PRODUKTION:

Katharina Swoboda

BILDGESTALTUNG: Sonja Vonderklamm

SOUND: Sara Pinheiro

PERFORMERIN: Christine Murkovic

DANK AN: Kamen Stoyanov, Iris

Blauensteiner, Dr. Bernd Moser/

Chefcurator Mineralogie Joanneum

Graz, Dr. Michael Murkovic/TU Graz

Woraus besteht eigentlich ein Smartphone? Aus elektronischen Bauteilen? Aus Kunststoff, Glas und Metall? Oder gar aus Steinen? Metalle wie Gold, Silber und Kupfer werden für die Kontakte verwendet, Kobalt zum Beispiel für die Akkus, Indium wiederum für die Touchscreens. Die meisten dieser Metalle sind in Gesteinen gebunden und manche sind auch besonders schwer zu bergen, daher werden sie auch „Metalle der Seltenen Erden“ genannt. Sehr speziell sind auch ihre Namen, zum Beispiel Lanthan, Neodym, Yttrium. Gewonnen werden all diese Metalle unter Umständen, die zu vielen Problemen für die Umwelt führen und für die Menschen, die damit arbeiten, und nicht zuletzt auch für uns alle, die Smartphones nutzen. Diese Metalle müssen abgebaut oder aus den Tiefen der Erde herausgeholt werden. Dazu müssen oft Wälder gerodet, Berge gesprengt und tiefe Schächte in die Erde gegraben werden. Die Schächte sind meist schlecht gesichert, die Arbeit ist sehr anstrengend und staubig. Immer wieder werden außerdem giftige Stoffe verwendet, um die Metalle aus dem Gestein zu lösen. Diese Lösungsmittel können in die Gewässer gelangen und dadurch Tiere und Pflanzen gefährden oder die Menschen, die dort leben.

Das Video zeigt uns einige der Gesteine, aus denen Elemente wie Tantal oder Palladium und andere Metalle der Seltenen Erden gewonnen werden. Wir sehen, wie eine Wissenschaftlerin diese Steine untersucht, und werfen so mit ihr einen Blick auf die „inneren Landschaften“ eines Smartphones. Das Video endet mit einem Experiment. „Nachdem mit den Gesteinen auf den Anfang der Rohstoffkette der Smartphones verwiesen wurde, thematisiert das Experiment das Ende der Nutzungsdauer des Geräts“, so die Künstlerin **Katharina Swoboda**. Aber mehr sei hier nicht verraten.

Katharina Swoboda e-penguin 2021



Katharina Swoboda, *e-penguin*, 2021, Videostill, COURTESY DIE KÜNSTLERIN,
© KATHARINA SWOBODA

Video aus der Serie *e-animals*, Vlog,
Farbe, Ton, 10 min
COURTESY KATHARINA SWOBODA

Das Video wird draußen im Karlsgarten
gezeigt.

Filmcredits
KAMERA: Sonja Aufderklamm
TON: Sara Pinheiro
MIT UNTERSTÜTZUNG VON:
Pixel, Bytes + Film Programm

e-penguin ist der erste Film der Webserie *e-animals* von **Katharina Swoboda**. In der Serie geht es um Tiere, die während der Covid-19-Pandemie 2020 im Internet präsent waren. Diese „elektronischen“ Tiere (engl.: *e-animals*) werden im Stil eines Wissenschaftsvlogs, eines Video-Blogs, vorgestellt. Im März 2020, während des ersten Lockdowns, waren plötzlich Aufnahmen des **Shedd Aquariums** in Chicago im Internet zu sehen: Pinguine wanderten durch die Aquariananlage und schienen auch andere Tiere zu besuchen. In den darauffolgenden Tagen und Wochen stellten einige Zoos ähnliche Bilder ins Netz und diese fanden große Beachtung. Sogar Zeitungen, wie die **New York Times** oder der **Guardian**, berichteten über die in den sozialen Medien verbreiteten Videos.

Dazu schreibt **Katharina Swoboda**: „Die Covid-19-bedingte Schließung sämtlicher Zooanlagen erschuf einen Fundus von Zooabbildungen im Netz, die ich, obwohl ich mich seit einigen Jahren intensiv mit der medialen Abbildung von Zootieren beschäftige, in dieser Form nicht voraussehen oder imaginieren konnte. Diese Bilder unterstützen das während des Lockdowns im Netz beliebte Motiv, dass sich die Natur ohne die oft zerstörerische menschliche Präsenz erholen kann und Flora und Fauna die nun freigewordenen Räume zurückerobern.“

So gab es zum Beispiel auch Berichte darüber, dass in Venedig wieder Fische in den Kanälen zu sehen gewesen seien – weil das Wasser ruhiger und klarer war, da nur wenige Boote unterwegs waren. Die Tiere wurden als Gegenmittel zu den negativen Auswirkungen des Lockdowns „medial inszeniert“, meint die Künstlerin und fragt dann: „Aber wer sind diese E-Pinguine, die im Internet wohnen, wirklich? Welche Geschichten haben sie zu erzählen?“ Dies und noch viel mehr über die *e-penguins* ist hier in der Ausstellung zu erfahren. Und es macht auch neugierig auf den zweiten Teil der Webserie: Welche *e-animals* könnten da die Hauptrolle spielen?

Kunsthalle Wien

Zeichne weiter!

In *e-penguin*, **Katharina Swoboda**s erstem Film der Webserie *e-animals*, geht es um Tiere, die während der Covid-19-Pandemie im Jahr 2020 im Internet präsent waren. Während des ersten Lockdowns im März 2020 waren plötzlich Aufnahmen des **Shedd Aquariums** in Chicago im Internet zu sehen, in denen Pinguine durch die Aquariumanlage wanderten und auch andere Tiere zu besuchen schienen. Diese Videos wurden sehr populär und gingen „viral“. Das Wort „viral“ geht dabei eigentlich auf den medizinischen Begriff „Virus“ zurück und steht für etwas, das sich schnell verbreitet, ähnlich wie eine Viruserkrankung von

Mensch zu Mensch. Wenn ein Video viral geht, wird es im Internet tausend- oder millionenfach geklickt, geliked und geteilt und verbreitet sich wie ein Virus. Die Inhalte von viralen Videos können zum Beispiel sehr unterhaltsam, spektakulär oder geheimnisvoll sein und bringen die Menschen oft zum Lachen, so wie die Pinguine auf ihren Spaziergängen durch den Zoo.

Welches Tier würdest du gerne herumspazieren sehen? Und wo geht das Tier spazieren und wen oder was trifft es auf seinem Weg durch den Datendschungel?

Zeichne weiter!





Lisa Truttmann

Tracks I-III

2021



Lisa Truttmann, *Tracks I-III*, 2021, Videostill, COURTESY DIE KÜNSTLERIN,
© LISA TRUTTMANN, BILDRECHT, WIEN 2021

Drei-Kanal-Videoinstallation, HD, Farbe,
Stereo-Ton
COURTESY LISA TRUTTMANN

Filmcredits
KONZEPT, KAMERA, SCHNITT:
Lisa Truttmann
INTERVIEW MIT: Alfred Wiener
TON: Gerald Roßbacher
DROHNENPILOT: Daniel Ausweger

Als vor mehr als 125 Jahren die ersten Filme in den Kinosälen zu sehen waren, kam es vor, dass die Kinobesucher*innen immer wieder heftig erschrakten. Entweder weil sie dachten, die Lokomotive würde aus dem Bild mitten in den Zuschauer*innenraum hineinfahren, oder weil Landschaften in hoher Geschwindigkeit an ihnen vorbeiflogen. Die Menschen im Kino konnten das erleben, weil Kameras an den Zügen montiert waren und diese neuen Bilder aufzeichneten. Sie eroberten so die Landschaft für die Menschen in rasender Fahrt – die uns heute jedoch langsam erscheinen würde. Wir sind längst höhere Geschwindigkeiten gewöhnt. Dafür haben die Menschen neue Techniken wie die Mobilfunktechnologie entwickelt. Jetzt steuern diese unseren Blick und erschließen auf eine neue Art auch Landschaftsräume.

Das interessiert die Künstlerin **Lisa Truttmann**, die in ihrer Drei-Kanal-Videoinstallation *Tracks I-III* auf Spurensuche geht. Sie folgt dabei der ehemaligen Teilstrecke der Ischler Bahn zwischen Mondsee und Strobl und beschreibt dies folgendermaßen: „In einer digitalen Geisterbahn der Gegenwart durchqueren wir die Landschaft, suchen nach Anhaltspunkten und blicken zugleich nach vorne und zurück.“ Wenn wir mit dieser „digitalen Geisterbahn“ fahren, geht es uns vielleicht so wie den ersten Kinobesucher*innen vor 125 Jahren, nur irritiert uns jetzt nicht mehr die Geschwindigkeit, sondern die Abfolge der Bilder und Zeiten. Die unsichtbaren Funksignale nehmen uns mit auf eine Reise.

Wie reisen die Funksignale eigentlich? Und warum schauen wir jetzt alle unentwegt auf unsere Handys und sind dabei oft auch tatsächlich unterwegs, aber sitzen kaum mehr im Kino?



Lisa Truttman, *Tracks I-III*, 2021, Videostill,
COURTESY DIE KÜNSTLERIN, © LISA TRUTTMANN, BILDRECHT, WIEN 2021

Kunsthalle Wien

Wörtersalat und geheime Tinte



Lisa Truttmann, *Tracks I-III*, 2021, Videostill, COURTESY DIE KÜNSTLERIN,
© LISA TRUTTMANN, BILDRECHT, WIEN 2021

In der Landschaft – egal ob in der Stadt oder auf dem Land – gibt es nicht nur Handy-masten, die eine unsichtbare Funktion haben, sondern es gibt auch Bauten, in denen aus der Kraft der Natur Energie gewonnen wird. Diese Energie, die zum Beispiel aus Wind, Wasser oder Sonne erzeugt wird, nennt man erneuerbare Energie. Erneuerbare, nachwachsende oder nachhaltige Energie kann zum Beispiel zum Heizen oder für die Stromversorgung verwendet werden. In Zukunft wird es wichtig

sein, dass Strom aus erneuerbaren Energiequellen kommt und im besten Fall nicht aus Atom- oder Kohlekraftwerken. Erneuerbare Energiequellen schonen die Umwelt, jedoch braucht es zu ihrer Gewinnung auch gebaute Vorrichtungen, um die Kraft der Natur in Strom oder Energie verwandeln zu können. Welche erneuerbaren Energiequellen kennst du? Und was braucht es dafür? Welche zehn Wörter zum Thema erneuerbare Energie haben sich hier in diesem Buchstabensalat versteckt?

S	O	N	N	E	N	K	O	L	L	E	K	T	O	R
W	R	U	O	P	B	I	O	A	B	F	Ä	L	L	E
B	S	S	J	U	Q	X	F	F	Ö	L	M	N	V	X
X	T	W	A	S	S	E	R	K	R	A	F	T	D	S
Y	A	Q	U	A	W	R	G	F	Q	X	V	B	Ü	O
B	U	S	C	R	E	D	D	E	R	R	G	J	K	Ä
I	D	B	H	U	O	W	I	N	D	R	Ä	D	E	R
O	A	H	E	L	Ö	Ä	F	H	J	M	E	W	S	D
G	M	K	G	D	F	R	Q	F	G	H	J	N	T	V
A	M	D	S	D	F	M	Ü	P	D	W	R	F	U	C
S	O	N	N	E	N	E	N	E	R	G	I	E	R	S
V	C	X	Ü	O	I	Ö	J	G	S	A	X	D	B	X
D	D	D	G	H	J	P	O	U	R	W	D	C	I	A
M	Ü	L	L	V	E	R	B	R	E	N	N	U	N	G
Q	W	E	R	R	K	B	V	Z	T	U	I	H	E	X
S	D	F	H	F	H	F	S	S	W	E	M	G	N	Y

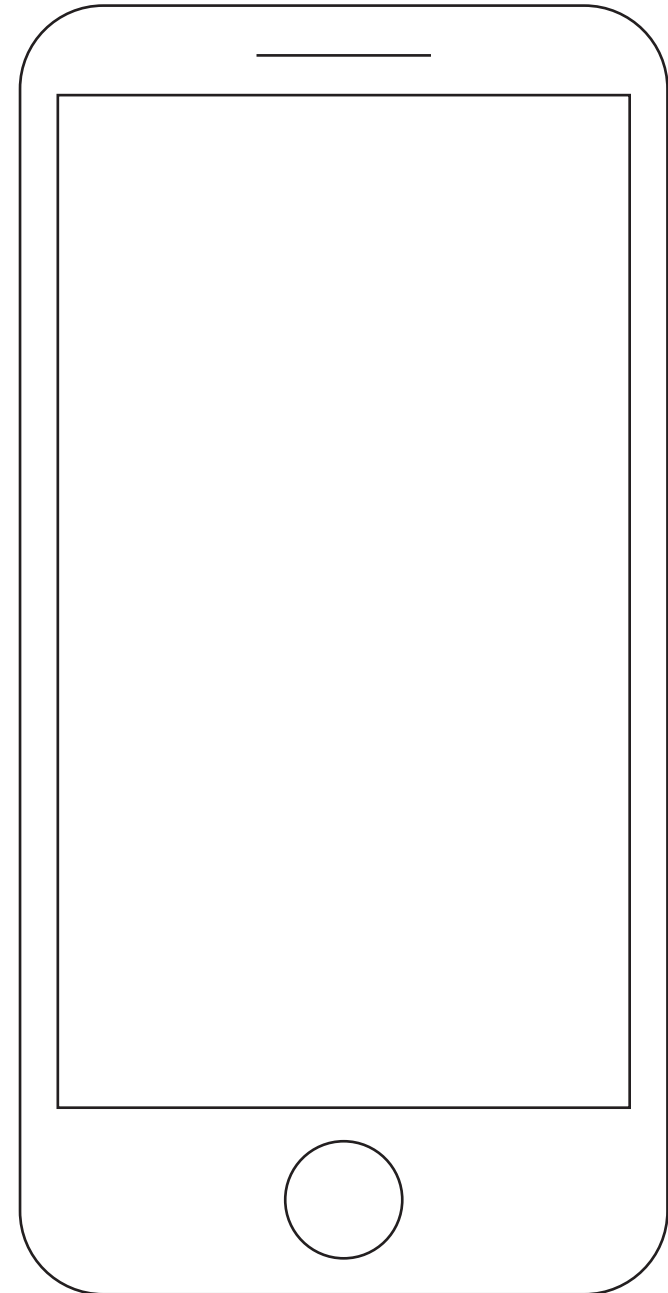
Der weltweite Datenverkehr wächst und wächst, die Vernetzung von Menschen auf der ganzen Welt ist lange schon Standard und die Kommunikation weitet sich auf Maschinen und Geräte aus. Dabei müssen immer größere Datenvolumen über eine immer schnellere Datenverbindung transportiert werden. Die Künstlerin **Lisa Truttmann** geht in ihrem dreiteiligen Video *Tracks I-III* [Spuren I-III] auf eine Spurensuche und zeigt uns durch ihre Filmaufnahmen, wie die Landschaft durch Technik verändert wird. Zu sehen sind Handymasten, die mitten in einem Wald stehen, oder Datenkabel, die ähnlich wie Lianen in der Natur verlaufen – welche Signale und Nachrichten damit verschickt werden, das sehen wir nicht. Welche geheimen Botschaften werden da wohl übermittelt und wie sieht eigentlich eine Kommunikation zwischen Maschinen aus? Wir verraten dir hier, wie du unsichtbare Signale und geheime Botschaften versenden kannst.

Was du dafür brauchst:

- Saft einer Zitrone
- kleines Glas
- Pinsel oder Wattestäbchen
- Bügeleisen

So wird's gemacht:

- Presse die Zitrone aus und fülle deine Geheimtinte in das Glas.
- Nimm den Pinsel und tauche ihn in die Geheimtinte. Du kannst statt des Pinsels auch ein Wattestäbchen verwenden.
- Zeichne ein geheimes Funksignal oder eine unsichtbare Geheimbotschaft in die Handyvorlage auf der nächsten Seite. Oder du nimmst ein Blatt Papier, das du zuhause hast.
- Lasse deine Zeichnung kurz trocknen.
- Wenn du willst, dass deine Nachricht nicht mehr geheim bleibt, muss die Zeichnung erhitzt werden.
- Dafür nimmst du ein Bügeleisen und bügelst über das Papier. Bitte dafür eine erwachsene Person um Hilfe.
- Durch die Hitze wird deine geheime Nachricht sichtbar.



Vermittlungsprogramm

Die Vermittlungsangebote finden in der **kunsthalle wien** Karlsplatz, Treitlstraße 2, 1040 Wien statt.
Anmeldung unter: vermittlung@kunsthallewien.at

PROGRAMM FÜR KINDER UND FAMILIEN

Geheime Flüsse und Ströme

Sa 12/6 2021, 10 bis 12 Uhr

Ein Kinder-Workshop im Rahmen des WIENXTRA-Kinderaktiv-Programms
Für Kinder von 6 bis 10 Jahren

Unter dem Karlsplatz fließt ein Fluss, aber auch viele Datenströme. Lasst uns die interaktive Ausstellung *Space for Kids. Fußabdrücke im Datenmeer* erkunden und geheime Welten in unserer Fantasie entdecken! Welche Bilder von unterirdischen Flüssen, Strömen, Kanälen und Rohrsystemen würdest du davon entwerfen? Und wie sehen eigentlich Datenkraken aus? Deine im Workshop entstandenen Kunstwerke werden Teil der Ausstellung!

Datenreisen

Sa 19/6 2021, 10 bis 12 Uhr

Kinder-Workshop mit Marlies Pöschl im Rahmen des WIENXTRA-Kinderaktiv-Programms
Für Kinder von 6 bis 12 Jahren

Daten gelangen durch den Computer zu uns. Oder? Wie könnten denn in der Zukunft Daten gespeichert und übermittelt werden? Lasst uns gemeinsam mit der Künstlerin **Marlies Pöschl** die Ausstellung *Space for Kids. Fußabdrücke im Datenmeer* anschauen, Ideen für die „Clouds“ der Zukunft entwickeln und ein 360-Grad-Video über die Reise der Daten drehen. Dabei entwirfst du ein Modell für deinen Datenspeicher, lässt unsichtbare Kabel durch den Karlsgarten wandern und spielst vielleicht sogar selbst ein Bit oder Byte.

Wie wir in einen Film schlüpfen

Sa 26/6 2021, 10 bis 12 Uhr

Kinder-Workshop mit Nathalie Koger im Rahmen des WIENXTRA-Kinderaktiv-Programms
Für Kinder von 8 bis 12 Jahren

Hast du schon einmal überlegt, wie du dich an einen anderen Ort beamen kannst? Oder sogar in einer neuen Umgebung auftauchst, ohne dort gewesen zu sein? In unserem Workshop erfährst du, wie du im Film reisen kannst. Dazu lernst du die Green-Screen-Technik kennen – das ist eine grüne Leinwand für die Tricktechnik im Film. Gemeinsam mit der Künstlerin **Nathalie Koger** erproben wir einfache Bewegungsabfolgen, ihr Filmprojekt *Die Konferenz der Tiere, revisited* inspiriert uns dazu. Keine Vorkenntnisse nötig!

PROGRAMM FÜR SCHULKLASSEN

Gerne bieten wir Ihnen eine kostenlose Führung oder ein Kunstgespräch zur Ausstellung an. Terminanfragen und Reservierungen unter: vermittlung@kunsthallewien.at

PROGRAMM FÜR ERWACHSENE

Meine Sicht mit Birgit Lahner

Do 17/6 2021, 19 Uhr

Ausgehend von **Marlies Pöschls** Ausstellungsbeitrag *Shadow Library*, 2021, wird uns die Pflanzenwissenschaftlerin **Birgit Lahner** ihren besonderen Blick auf die Ausstellung vermitteln. Nach einem Rundgang durch die Ausstellung werden wir uns mit ihr auf eine geführte Stadtekursion rund um den Karlsplatz begeben und dabei den Fokus auf die dort existierende und sich ständig verändernde (Stadt-) Botanik richten.

Birgit Lahner ist auf einem Hof im südlichen Kamptal aufgewachsen und hat schon früh ein ausgeprägtes Interesse an Pflanzen entwickelt. Nach dem Studium der angewandten Pflanzenwissenschaften schreibt sie aktuell an ihrem zweiten Buch, in dem verschiedene botanische Kapitel der Wiener Stadtgeschichte aufgeschlagen werden.

Meine Sicht ist eine Programmreihe, bei der Expert*innen, Lai*innen und interessante Menschen eingeladen sind, ihre persönliche Sicht auf die Ausstellung zu präsentieren.

AUSSTELLUNG
kunsthalle wien GmbH

DIREKTORINNEN
What, How & for Whom / WHW
(Ivet Ćurlin • Nataša Ilić
• Sabina Sabolović)

KAUFMÄNNISCHER GESCHÄFTSFÜHRER
Wolfgang Kuzmits

KURATOR*INNEN
Wolfgang Brunner
Michaela Schmidlechner
Michael Simku
Martin Walkner

AUSSTELLUNGSDESIGN
The Golden Pixel Cooperative
Vermittlungsabteilung
kunsthalle wien

AUSSTELLUNGSPRODUKTION
Martina Piber

LEITUNG TECHNIK / BAULEITUNG
Johannes Diboky
Danilo Pacher

HAUSTECHNIK
Beni Ardolic
Frank Herberg (IT)
Baari Jasarov
Mathias Kada

VIDEOTECHNIK
Hermann Amon

EXTERNE TECHNIK
Harald Adrian
Scott Hayes
Dietmar Hochhauser
Bruno Hoffman

AUSSTELLUNGSaufbau
Marc-Alexandre Dumoulin

KOMMUNIKATION
David Avazzadeh
Katharina Baumgartner
Adina Hasler
Jonathan Hörning
Isabella Pedevilla (Praktikantin)
Katharina Schniebs
Lena Wasserbacher

PUBLIKATIONEN & EDITIONEN
Nicole Suzuki

SPONSORING & FUNDRAISING
Maximilian Geymüller

EVENTMANAGEMENT
Gerhard Prügger

VERMITTLUNG
Wolfgang Brunner
Andrea Hubin
Michaela Schmidlechner
Michael Simku
Martin Walkner

ASSISTENZ DER GESCHÄFTSFÜHRUNG
Andrea Čevríz

ASSISTENZ DER DIREKTION
Vasilen Yordanov

OFFICE MANAGEMENT
Maria Haigermoser

BUCHHALTUNG
Mira Gasparevic
Julia Klim
Natalie Waldherr

BESUCHER*INNENSERVICE
Daniel Cinkl
Osma Eltyeb Ali
Kevin Manders
Christina Zowack

Die Vermittlungsangebote wurden in Kooperation mit dem Institut für das künstlerische Lehramt, **Akademie der bildenden Künste Wien** und der **Sir Karl Popper Schule**, MS mit sportlich-kreativem Schwerpunkt, Schweglerstraße, 1150 Wien, konzipiert.

Im Rahmen der Lehrveranstaltung
Eine Ausstellung als Lernort

LEHRVERANSTALTUNGSLEITUNG
Hans Krameritsch
Anna Pritz
(beide Akademie der bildenden Künste Wien)
Elisabeth Kubizek
(MS Sir Karl Popper Schule)

BEITRÄGE DER STUDIERENDEN
UND SCHÜLER*INNEN

Protest der ausgestorbenen Tiere

WORKSHOPIDEE UND -KONZEPT:
Sarah Bichler, Alice Durst,
Luisa Thalmann

BEITRÄGE VON: Jetmir Ademi, Slava Altamer, Sabrina Balogh, Silanur Cinar, Patricia Corina, Tolga Genc, Lara Heger

Wie Sand am Meer ...

WORKSHOPIDEE UND -KONZEPT:
Johanna Eder, Johannes Oberhuber

BEITRÄGE VON: Anwar Algbyeh, Gian Pierre Diaz de la Torre, Zohra Faizi, Peter Fazakas, Luka Kovacevic, Leyla Noori, Fatima al Sadi, Arjesa Vranovci

Natur in der Stadt: Analoge Filter

WORKSHOPIDEE UND -KONZEPT:
Paulina Bousek, Maria Kaufmann,
Louis Reumann

BEITRÄGE VON: Monika Barbulovic, Kristijan Dekanovic, Daniel Dobre, Mustafa Folkman, Petar Jovic, Albion Lutfija, Stefan Pantic, Elvir Siljic

Chladnische Klangfigur

Johanna Eder, Johannes Oberhuber

HERAUSGEBER
kunsthalle wien GmbH
What, How & for Whom / WHW

TEXTE
Wolfgang Brunner
Michael Simku

DIY-ANLEITUNGEN
Sarah Bichler
Paulina Bousek
Alice Durst
Johanna Eder
Maria Kaufmann
Johannes Oberhuber
Louis Reumann
Michaela Schmidlechner
Luisa Thalmann
Martin Walkner

GESAMTREDAKTION
Nicole Suzuki

LEKTORAT
Katharina Schniebs
Nicole Suzuki

GESTALTUNG
Dejan Kršić & Lana Grahek

SCHRIFT
KhW Ping • Brioni • Brenner
[typotheque]

PRINT
Gugler print GmbH, Melk, Österreich

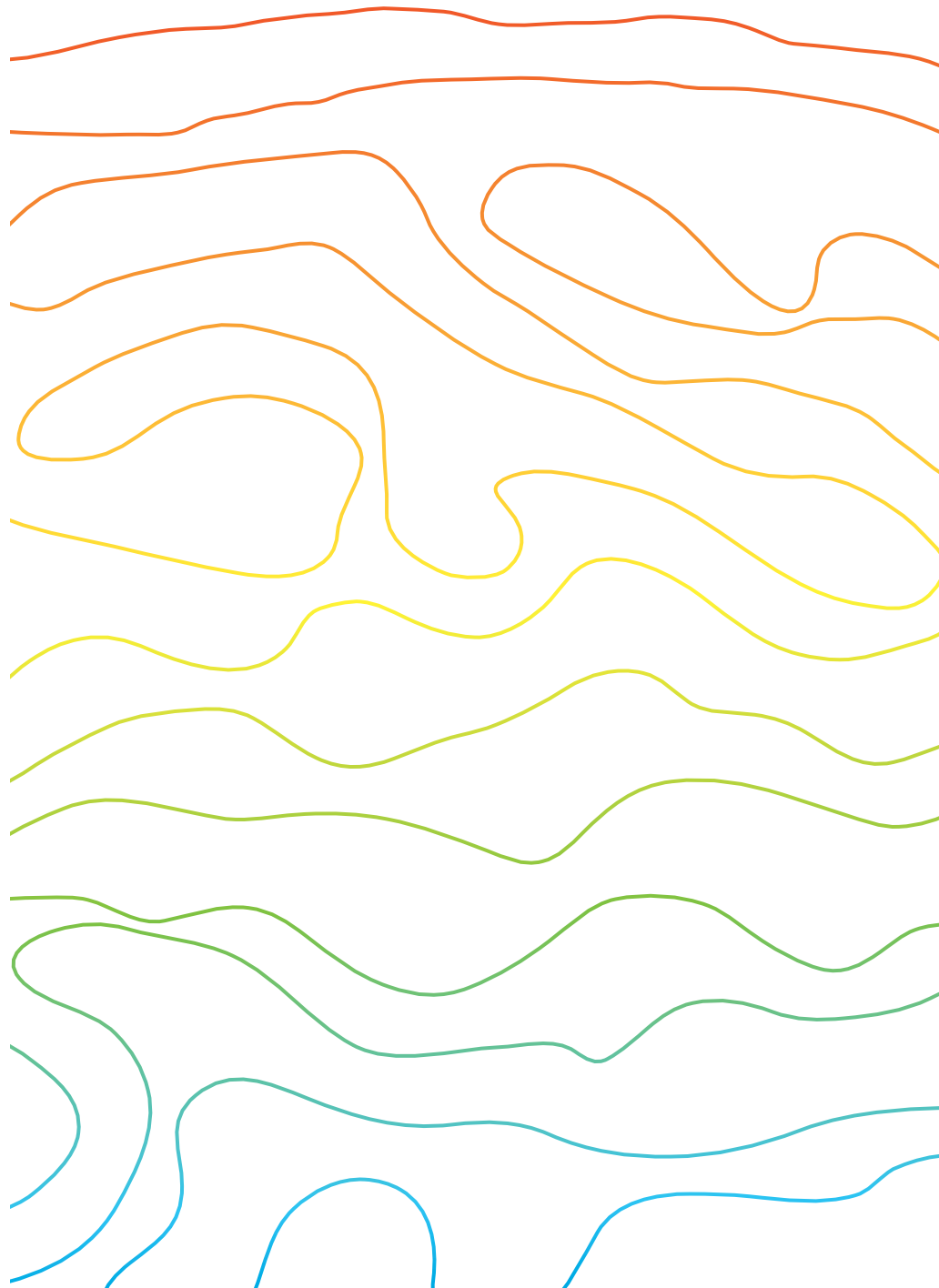
© 2021 **kunsthalle wien** GmbH

kunsthalle wien GmbH ist die
Institution der Stadt Wien für
internationale zeitgenössische
Kunst und Diskurs.

Courtesy und Fotorechte, falls
nicht anders vermerkt, bei den
Autor*innen.

Die in der Ausstellung gezeigten
Videoarbeiten wurden im
Rahmen des **Supergau Festivals**
produziert und mit der freundlichen
Unterstützung der Kulturabteilung
des Landes Salzburg finanziert.

Supergau
für zeitgenössische Kunst



Eine interaktive Ausstellung der
kunsthalle wien
im Rahmen der
Vienna Biennale for Change 2021



DERSTANDARD



Künstler*innen:
**The Golden Pixel
Cooperative**

Enar de Dios

Rodríguez

Nathalie Koger

Simona Obholzer

Marlies Pöschl

Katharina

Swoboda

Lisa Truttmann

Eintritt frei!

Dienstag - Sonntag 11 - 19 Uhr

Donnerstag 11 - 21 Uhr

MEHR INFORMATIONEN ZUM PROGRAMM:

www.kunsthallewien.at

f @ /kunsthallewien

#Spaceforkids

kunsthalle wien

karlsplatz

treitlstraße 2

1040 wien

+43 1 521 89 0