

The background of the poster is a bright yellow surface with a regular grid of circular perforations, resembling a perforated metal sheet. The holes are slightly recessed, creating a subtle 3D effect with shadows.

TECHNO *Scapes*

14.5. - 23.5.2021

ST. GILGEN / LUEG

Eine Videoinstallation für Mobiltelefone der Golden Pixel Cooperative
mit Arbeiten von Nathalie Koger, Simona Obholzer, Marlies Pöschl,
Katharina Swoboda und Lisa Truttmann



Nathalie Koger

DIE KONFERENZ DER TIERE,
REVISITED. ERÖFFNUNG 1 + 2

Katharina Swoboda

STONES

Marlies Pöschl

DATA GARDEN

Simona Obholzer

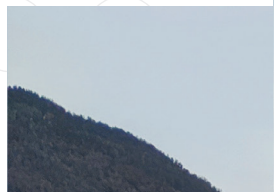
PERFECT PARTICLES (X KWH)

Lisa Truttmann

TRACKS I-III

BUSHALTESTELLE

Lueg





Nathalie Koger
DIE KONFERENZ DER TIERE,
REVISITED. ERÖFFNUNG 1 + 2

Katharina Swoboda
STONES

Marlies Pöschl
DATA GARDEN

Simona Obholzer
PERFECT PARTICLES (X KWH)

Lisa Truttmann
TRACKS I-III

BUSHALTESTELLE
Lueg

TECHNO *Scapes*

14.5. - 23.5.2021
ST. GILGEN / LUEG

Eine Videoinstallation für Mobiltelefone der Golden Pixel Cooperative
mit Arbeiten von Nathalie Koger, Simona Obholzer, Marlies Pöschl,
Katharina Swoboda und Lisa Truttmann

KONZEPT & REALISATION:

*Nathalie Koger, Simona Obholzer, Marlies Pöschl,
Katharina Swoboda und Lisa Truttmann*

DISPLAY: *Simona Obholzer und Katharina Swoboda*

TECHNISCHE KONZEPTION UND UMSETZUNG
DES DISPLAYS: *Emanuel Ehgartner*

PROGRAMMIERUNG WEB-INTERFACE: *Vera Sebert*

14.5. - 23.5.2021
ST. GILGEN / LUEG

Führungen:

15.5.2021 + 21.5., je 17:00 - 18:00

22.5.2021, 19:00 - 20:00

Techno Scapes ist ein gemeinsam entwickeltes
mehrteiliges Projekt von Mitgliedern der
Golden Pixel Cooperative

Techno Scapes erstreckt sich über mehrere
Stationen, die auf dem Plan markiert sind.

Jeder Video-Arbeit ist ein eigenes gelbes Dis-
play-Element zugeordnet.

Die Videos können über Eintippen des Links,
Scannen des QR-Codes oder Berühren des
NFC Chips (Data Garden) aufgerufen werden.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Gehen Sie in die Bildeinstellungen: Deaktivieren Sie "Automatische Helligkeit" und stellen Sie Ihr Telefon auf "Höchste Helligkeit"

Stellen Sie auch die Medien-Wiedergabelautstärke Ihres Mobiltelefons auf eine für Sie angenehme Lautstärke.

Scannen Sie den QR-Code, um das Video zu starten. (Alternativ können Sie den Link eintippen.)

Schalten Sie den Ton ein.

Legen Sie das Handy auf dem dafür vorgesehenen Display-Element ab.

Manche der Arbeiten haben spezielle Hinweise zur Handhabung, die in der jeweiligen Projektbeschreibung erklärt sind.

BITTE BRINGEN SIE MIT:

Smartphone mit geladenem Akku
Ausreichend mobiles Datenvolumen/ 3G-Internetzugang
Battery Pack
Kopfhörer
Vimeo App installieren
Begleitung

TECHNO Scapes

Es gibt viele beeindruckende Bilder von der Landschaft des Salzkammerguts: Aufnahmen von glasklaren Seen, schneebedeckten Bergrücken und üppigen Wiesen wandern tagtäglich über Handy-Screens. Wie entstehen diese Bilder und wo werden sie gespeichert? Wie erreichen sie uns? Techno Scapes geht von Natur-Bildern aus und fragt nach den materiellen Bedingungen dieser scheinbar körperlosen und ätherischen Abbildungen.

Das Projekt macht jene Orte und Infrastrukturen sichtbar, die der Speicherung und Verbreitung dieser Bilder zugrunde liegen. The Golden Pixel Cooperative erforscht die unsichtbaren Landschaften, die hinter, über und unter realen Landschaften liegen.

Technologische Neuerungen verändern die menschlichen Sehgewohnheiten. So stand zum Beispiel die Entwicklung des Kinos mit seinen bewegten Bildern und Blicken zu Beginn des 20. Jahrhunderts in enger Verbindung mit dem Hinausschauen aus der fahrenden Eisenbahn. Wie beeinflusst das Smartphone unseren Blick auf Landschaften?

Smartphones sind integrativer Bestandteil beim Erleben der uns umgebenden Landschaft. Sie sind ein portabler Screen, der sowohl im privaten als auch im öffentlichen Raum präsent ist. Sie ersetzen Land- und Wanderkarten, sind meteorologische Auskunft-Geber, scannen und benennen Flora und Fauna. Nicht zuletzt ersetzen sie den Fotoapparat bzw. die Filmkamera. Technologische Devices wie das Smartphone formen unseren Blick auf Landschaft. Das Mobiltelefon mit seinem Touch-Screen ist gegenwärtig (fast) immer dabei und so zu einer Art erweitertem Körperteil geworden.

„Screens“ sind Flächen, die den physisch wahrnehmbaren Raum abschirmen und gleichzeitig wie ein Fenster den Blick in einen immateriellen virtuellen Raum freigeben. Das in Zusammenarbeit mit dem Bildhauer *Emanuel Ehgartner* entwickelte Display greift diese Hybridität des Screens auf. Mit dem verwendeten Lochblech entwerfen wir Flächen, die abschirmen, jedoch gleichzeitig auch durchscheinend sind. Wir laden mit unserer mobilen Kino-Installation, die aus fünf Teilen besteht, die Besuchenden ein, sich bewusst in Relation zu ihrem Smartphone, ihrem persönlichen portablen Screen, zu setzen. Jede Station wirft dabei unterschiedliche Fragestellungen auf. Der Widerspruch zwischen sichtbar Machen und Verbergen durch die Lochblech-Fläche wird in *Katharina Swoboda's* Installation adressiert. *Marlies Pöschl's* 360 Grad-Film mit Augmented Reality-Elementen spricht die Überschneidung von Screen und real erfahrbarer Welt an, bei *Lisa Truttmann* werden die Smartphones mehrerer Besucher*innen aneinandergelagt, wodurch eine größere Screen-Fläche entsteht und das singuläre Schauen in ein gemeinsames überführt wird. *Simona Obholzer* adressiert mit ihrer Installation den Betrachter*innenkörper als Leerstelle zwischen den Screens. *Nathalie Koger* stellt durch die Schnittstelle Handyscreen eine Konferenzschaltung zu den digitalen und analogen Aufenthaltsorten von Tieren her.

Auch der Faltplan, den Sie gerade lesen, ist, wie das Mobiltelefon, ein Medium, mit dem wir für gewöhnlich Natur erschließen. Dabei benötigt jedoch das Handling des Plans einen größeren Bewegungsradius als die Streich- und Tippbewegungen auf dem Smartphone und verweist somit stärker auf die Körperlichkeit der Leser*innen.

Am Grundstück des Hotel Lueg, einem ehemaligen Bahnhof, treffen sich unsichtbare Datenleitungen und die verschwundenen Schienen der 1957 stillgelegten Salzkammergut-Lokalbahn. Hier installiert die Kooperative ein mobiles Kino, in dem fünf Videoarbeiten präsentiert werden. In einem speziell konzipierten Setting werden die Handy-Screens der Besucher*innen zur Leinwand, auf der Filme zu sehen sind. Wie lose verbundene Episoden greifen die fünf Arbeiten die ökologische Dimension der Datenübertragung bzw. -speicherung aus menschlichen und mehr-als-menschlichen Perspektiven auf. Alle fünf Videoinstallationen wurden zwischen Sommer 2020 und Frühling 2021 eigens für Supergau realisiert.

Der emotionale Gehalt und die vermeintliche Echtheit von Natur-Bildern steht im Zentrum von *Simona Obholzer's* digital generiertem Video.

Lisa Truttmann stellt in ihrer Videoarbeit eine Verbindung zwischen der ehemaligen Zugstrecke der Ischler Bahn und zeitgenössischen Mobilfunktechnologien her.

Die Landschaften im Inneren eines Smartphones – die Leitungen zwischen den Teilen und die Rohstoffe, aus denen diese Geräte zusammengebaut werden – stehen im Zentrum von *Katharina Swoboda's* Beitrag.

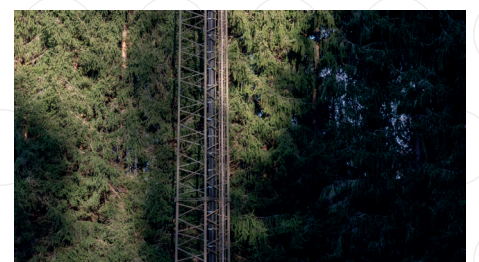
Marlies Pöschl entwirft eine Alternative zu gegenwärtigen Datenzentren: Speicherung in der DNA von Pflanzen. So gelangen unerwartete Bilder nach St. Gilgen – Arbeiterinnen aus einer chinesischen Elektrofabrik wandern über die Luegerstraße.

Die Lebensräume von Tieren, als Landschaften, die oft zu wenig wahrgenommen werden, stellt *Nathalie Koger* ins Zentrum ihres Beitrags. Zusammen mit einer Gruppe von Kindern erzählt sie Erich Kästners Konferenz der Tiere neu. Albino-Tiere kritisieren als Stellvertreter für alle Tiere die existenzbedrohenden Eingriffe der Spezies Mensch in ihren Lebensraum.

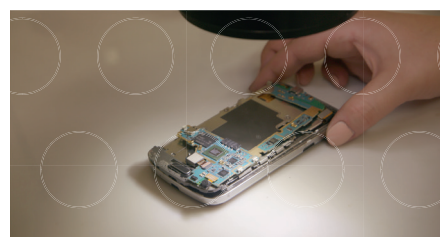
Display



Marlies Pöschl
DATA GARDEN



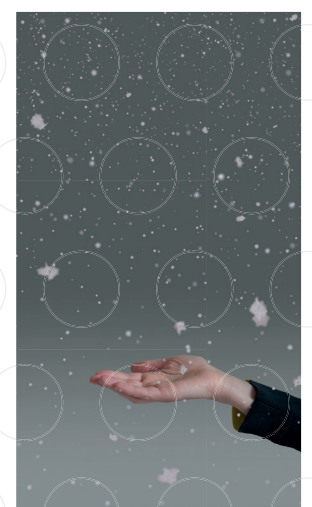
Lisa Truttmann
TRACKS I-III



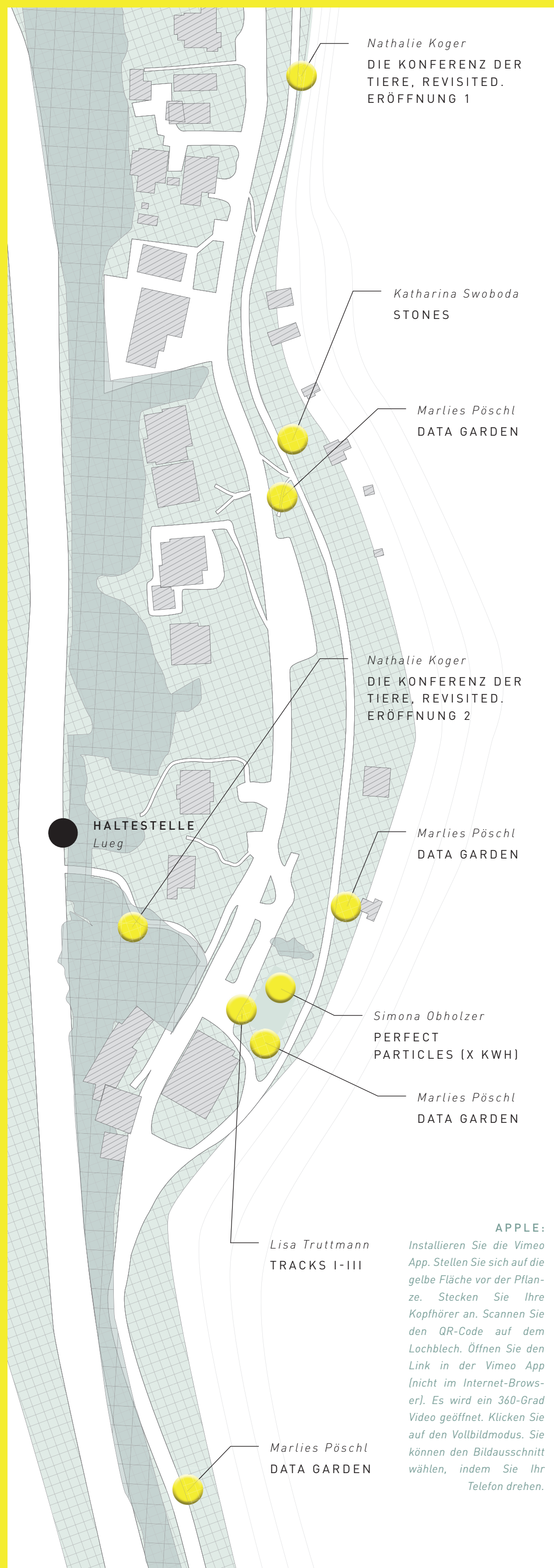
Katharina Swoboda
STONES



Nathalie Koger
DIE KONFERENZ DER TIERE,
REVISITED. ERÖFFNUNG 1 + 2



Simona Obholzer
PERFECT PARTICLES (x kWh)



Nathalie Koger

DIE KONFERENZ DER TIERE, REVISITED.
ERÖFFNUNG 1 + 2

2-teilige Videoinstallation, bestehend aus 4 Videos und Salzlecksteinen,
Live-Ton, gesamt ca. 11 min., 2021

In diesem Video sind sechs Albino-Tiere an unterschiedlichen Orten in ÖsterIn diesem Video sind sechs Albino-Tiere an unterschiedlichen Orten in Österreich und Deutschland zu sehen: in Zoos, Wildgehegen und sogar in einer Tierauffangstation. Die Albino-Tiere reisen in der Fiktion als Geister der Zukunft in die Gegenwart und stehen so für ein kollektives Erinnern der Gegenwart aus der Perspektive der Zukunft. Gerahmt werden diese Bilder von einem Gedicht der deutschen Kulturproduzentin und Pädagogin Marion von Osten. In Human Animal Song (2017) zählt von Osten auf was Menschen mit Tieren tun und kritisiert so die Dominanz des Menschen in Mensch-Tier-Beziehungen. Dieses Gedicht wurde von mehreren Jugendlichen gesprochen. Sie sind Teil einer Gruppe von Schüler*innen, mit denen Nathalie Koger seit September 2020 an einer Neuinterpretation der Konferenz der Tiere (1949) von Erich Kästner zusammenarbeitet. Die Kinder repräsentieren die Zukunft, die Tiere zeigen uns die Gegenwart. Die vier hier präsentierten Videos bilden den Prolog dieses Filmprojektes. Entwickelt werden soll ein filmisches Märchen, in dem die Kinder – anders als in Kästners Original – als Agent*innen der Tiere eintreten.

FILMCREDITS:

Regie, 2. Kamera, Schnitt, Produktion: Nathalie Koger
1. Kamera: Mathias Windelberg
Gedicht: Marion von Osten
Übersetzung: Ivana Milos
Colour Grading: Anv dreas Lautil
Beratung: Konstantin Sautier/Nymphenburger Schulen, Christine Lang
Dank an: Sabine Öfner, Rainer Zöchling, Uwe Ringelhan, Thomas Knauer und Guneet Toor,
Sarah Krohnfeld, Clement King, Linus Rieger, Alexander Sentenstein, Magnus Clausning, Moritz Funk, Marina Weiß, Noah Alibaba, Luca Rupp, Eleonora Berger, Shivali Shrungarkar und Saranda Azemi, Nymphenburger Schulen

HOW TO:

Bitte scannen Sie den QR-Code und legen Sie Ihr Mobiltelefon im Querformat an dem dafür vorgesehenen Platz auf der Metallstruktur ab.aa

Marlies Pöschl

DATA GARDEN

4-teilige ortsspezifische Videoinstallation, 360 Grad-Video, binauraler Ton, gesamt ca. 10 min., 2021

Eine junge Wissenschaftlerin aus Guian, China, hat ein Verfahren entwickelt, mit dem sie, als Alternative zu den bestehenden Datenzentren, Daten in der DNA von Pflanzen speichern kann. So gelangt eine geheimnisvolle Pflanze nach St. Gilgen, in deren DNA Informationen gesichert sind, und die den Anfang des Data Garden, einer verborgenen Bibliothek, darstellt. Die Pflanze enthält Erinnerungs-Fragmente über eine Gruppe von Wanderarbeiterinnen in einer chinesischen Elektrofabrik. Jene Menschen, die unsere Mobiltelefone zusammenbauen, tauchen auf geisterhafte Weise in St. Gilgen auf. Die Realität der Produktionsbedingungen legt sich als "Augmented Reality" über den Ort, den wir sehen. Die Szenen basieren auf den Gedichten von Zheng Xiaojiong, einer chinesischen Autorin, die Wanderarbeiter*innen und deren Lebens- und Arbeitsbedingungen porträtiert. So thematisiert Data Garden, wie die Auswirkungen der global ungleichen Produktionsverhältnisse sich in Pflanzen einschreiben, mit ihnen migrieren und sich im kollektiven Gedächtnis verankern.

ANDROID:

Installieren Sie die Vimeo App. Gehen Sie in die Einstellungen Ihres Smartphones und aktivieren Sie "NFC". Stellen Sie sich auf die gelbe Fläche vor der Pflanze. Auf der Pflanze befindet sich ein NFC-Chip (kleiner runder Aufkleber). Stecken Sie Ihre Kopfhörer an. Halten Sie Ihr Telefon an den Chip. Der Link wird aufgerufen. Öffnen Sie den Link in der Vimeo App (nicht im Internet-Browser). Es wird ein 360-Grad Video geöffnet. Klicken Sie auf den Vollbildmodus. Sie können den Bildausschnitt wählen, indem Sie Ihr Telefon drehen.

FILMCREDITS:

Regie, Schnitt, Produktion: Marlies Pöschl
Gedichte: Zheng Xiaojiong
Übersetzung: Lea Schneider, Martin Winter
Zhou Yangchun; Daniela Chen
Voice Over: Kun Jing
Chor: Xingchen Liu, Haili Luo, Ying Qui-Zhang, Jiayi Steiner,
Sissi Qi Wang, Yu Li Ya, Guanpei Zhou
Regieassistent: Sophie Averkamp
Kamera: David Rabeder
Ton & Sounddesign: Simon Rabeder
Kostüm: sandy wetcliff vienna
Danke: Xie Feru, Felix Rank, Meni Böhm, Christof Kraintaler, Stiegl

FÜR DIESE VIDEOS BENÖTIGEN SIE DIE
VIMEO APP!

Lisa Truttmann

TRACKS I-III

3-Kanal Videoinstallation für drei Mobiltelefone
3 x Stereo-Ton, ca. 10 min., 2021

Als "Phantom Rides" geisterten zu Beginn der Filmgeschichte schnell vorbeiziehende Landschaftsbilder durch die ersten Kinosäle. Waren es zunächst Kameras, die auf Zügen montiert in Höchstgeschwindigkeiten vermeintlich unberührte Gebiete visuell eroberten, so sind es nun auch mobile Funksignale, die unseren technologisierten Blick steuern und Landschaftsräume mit erschließen. Tracks I-III geht auf Spurensuche und verfolgt, fragmentarisch und assoziativ, die ehemalige Teilstrecke der Ischler Bahn zwischen Mondsee und Strobl. In einer digitalen Geisterbahn der Gegenwart durchqueren wir die Landschaft, suchen nach Anhaltspunkten und blicken zugleich nach vor und zurück. Wir fragen danach, wie unsichtbare Funksignale reisen, wie sich diese in bewegten Bildern manifestieren, und warum wir jetzt auf unser Handy schauen und nicht im Kino sitzen.

FILMCREDITS:

Interview mit: Alfred Wiener
Konzept, Kamera, Schnitt: Lisa Truttmann
Tonaufnahmen: Gerald Roßbacher
Drohnenpilot: Daniel Ausweger

HOW TO:

Die 3-Kanal Videoinstallation wird auf drei Mobiltelefonen gleichzeitig abgespielt und im optimalen Fall von drei Personen gemeinsam unter Einhaltung der Covid19-Abstandsregeln angeschaut. Die Wiedergabelautstärke jedes der drei Smartphones soll auf volle Lautstärke gestellt sein. Nach dem Scannen der QR-Codes und Laden der Videos im Vollbildmodus legen drei Besucher*innen ihre Handys an den dafür vorgesehenen Positionen im Querformat ab. Dadurch erweitern sie die Größe der singulären "Kinoleinwand" und ermöglichen ein gemeinsames Schauen. Wichtig ist das möglichst gleichzeitige Starten der Videos, da sich die Bewegtbilder synchron über die drei Displays erstrecken und einander zeitgleich ergänzen. Auch der Ton wird von jedem Gerät separat abgespielt und ergibt im Zusammenspiel eine dreiteilige Gesamt-Montage. Am Display angebrachte Postkarten sind zur freien Entnahme gedacht, auf deren Rückseite sind weitere Hilfestellungen zur Handhabung zu finden.

Simona Obholzer

PERFECT PARTICLES (X KWH)

2-Kanal Videoinstallation für zwei Mobiltelefone ohne Ton, 5 min., 2021

„Nur physikalischer Direktkontakt zwischen unserem Organismus und die sensorisch-kognitive Analyse des materiellen Kontaktes können unmissverständliche Informationen generieren, nach denen wir mit Sicherheit annehmen können, dass es eine in Relation zu unserem Körper äußere und unabhängige physikalische U mwelt gibt.“*

Schneefall hinterlässt eine spezielle Art von Landschaft. Es legt sich eine Schicht über alles, ergibt sich eine neue Oberfläche. Eine hoch emotionalisierte Landschaft, hinter der in Zeiten der Klimaerwärmung viel Technik steckt. In Perfect Particles (x kWh) wird computergenerierte Natur herangezogen. Es fällt unaufhörlich Schnee, mal stärker, mal schwächer. Eine Hand streckt sich dem "Natur-Schauspiel" entgegen, in Erwartung eines zufälligen, flüchtigen Kontakts. Die Flocken sind jedoch digital generiert, sie haben keinen Ursprung in der materiellen Welt. Die vom so genannten Emitter ausgestoßenen Partikel hinterlassen keine Spuren auf dem Bild, dessen Teil sie geworden sind. Der physische Kontakt bleibt ein gedankliches Experiment.

Die Installation sieht das Ablegen der Mobiltelefone vor. Mit dem Freiwerden der eigenen Hände erscheinen Hände im Bildraum, die versuchen ein Sensorium im Bildraum abzurufen.

FILMCREDITS:

Konzept und Realisation: Simona Obholzer
3D-Modelling: Thomas Wette
Kamera: Michael Schindegger

* Martin Grunwald: Haptik: Der handgreiflich-körperliche Zugang des Menschen zur Welt und zu sich selbst. In: Thomas H. Schmitz (Hrsg.): Werkzeug-Denkzeug. Bielefeld: Transcript Verlag, 2012, S.96.

HOW TO:

Die 2-Kanal Videoinstallation wird auf zwei Mobiltelefonen abgespielt. Nach Scannen der QR-Codes und Laden der Videos im Vollbildmodus legen zwei Besucher*innen ihre Mobiltelefone an den dafür vorgesehenen Positionen im Hochformat ab. Möglichst gleichzeitiges Starten der Videos ergibt ein optimales Seherlebnis.

Katharina Swoboda

STONES

Einkanal-Videoinstallation
Ton, 5 min., 2021

Viele Bestandteile der Bauelemente eines Smartphones werden zunächst in Form von Gesteinen mühsam aus der Erde herausgeholt, bevor sie mit thermischen und chemischen Prozessen weiterverarbeitet werden. Einige dieser groben Gesteine, aus denen Elemente wie Palladium, Tantal, Lithium oder Metalle der Seltenen Erden gewonnen werden können, werden im Video gezeigt. Eine Wissenschaftlerin untersucht diese Steine im Mikroskop und mit ihr werfen wir einen abstrahierten 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.

FILMCREDITS:

Konzept, Regie, Produktion: Katharina Swoboda
Kamera: Sonja Vonderklamm
Sound: Sara Pinheiro
Performerin: Christine Murkovic
Danke an: Kamen Stoyanov, Iris Blauensteiner, Dr. Bernd Moser/Chefkurator Mineralogie Joanneum Graz, Dr. Michael Murkovic/TU Graz

HOW TO:

Bitte scannen Sie den QR-Code und legen Sie Ihr Mobiltelefon im Querformat an dem dafür vorgesehenen Platz auf der Metallstruktur ab.

TECHNO Scapes

THE GOLDEN PIXEL COOPERATIVE (GPC)

ist ein Verein für Bewegtbild, Kunst und Medien. Er ist mit seinem Wirken an der Schnittstelle zwischen Ausstellungsraum und Kino angesiedelt. Unser Ziel ist die Entwicklung von nachhaltigen Strukturen der Distribution, Produktion und Vermittlung von Bewegtbildarbeiten zeitgenössischer Künstler*innen.

Dabei ist es uns wichtig, Austausch und Solidarität zwischen Künstler*innen zu fördern sowie den Dialog mit verschiedenen Öffentlichkeiten zu initiieren und zu begleiten. Wir entwickeln kollektiv und assoziativ unterschiedliche Formate wie Screenings, Ausstellungen, Artist Talks, Diskussionen und Publikationen (Webseiten und Print-Publikationen).

goldenpixelcoop.com

THE GOLDEN
PIXEL
COOPERATIVE

IMPRESSUM

Text: Marlies Pöschl; Texte zu den Arbeiten: jeweils die Künstlerinnen; Lektorat: Marlies Pöschl;
Grafik: Anna Haidegger, Simona Obholzer; Videostills: jeweils die Künstlerinnen; Fotos: Simona Obholzer





BUSHALTESTELLE
Lug

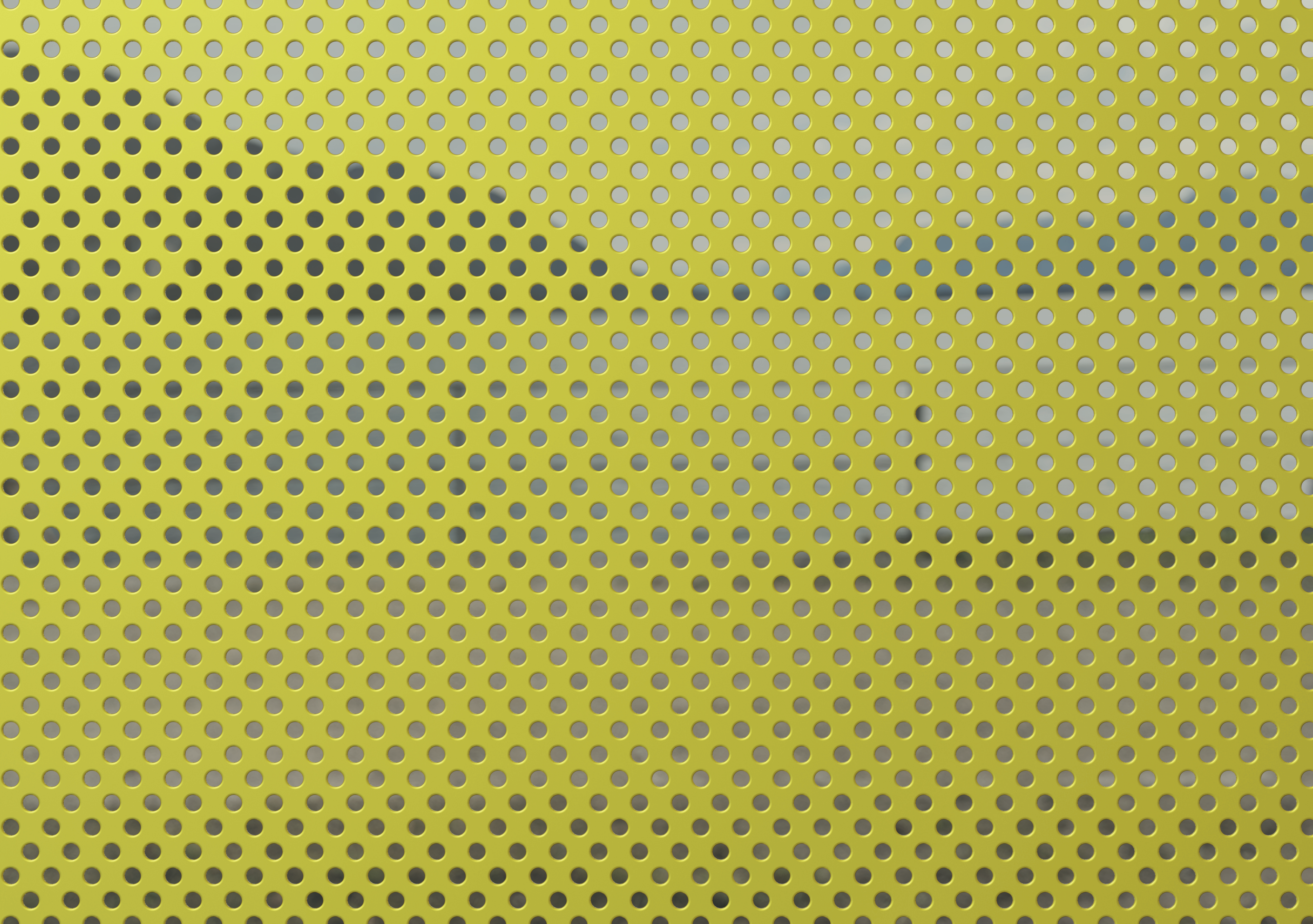
TRACKS I-III
Lisa Truttmann

PERFECT PARTICLES (X KWH)
Simona Obholzer

DATA GARDEN
Martins Paschl

STONES
Katharina Swoboda

DIE KONFERENZ DER TIERE, REVISITED, ERÖFFNUNG 1 + 2
Nathalie Koger



The background of the poster is a bright yellow surface with a regular grid of circular perforations, resembling a perforated metal sheet. The holes are slightly recessed, creating a subtle 3D effect with shadows.

TECHNO *Scapes*

14.5. - 23.5.2021

ST. GILGEN / LUEG

Eine Videoinstallation für Mobiltelefone der Golden Pixel Cooperative
mit Arbeiten von Nathalie Koger, Simona Obholzer, Marlies Pöschl,
Katharina Swoboda und Lisa Truttmann



Nathalie Koger

DIE KONFERENZ DER TIERE,
REVISITED. ERÖFFNUNG 1 + 2

Katharina Swoboda

STONES

Marlies Pöschl

DATA GARDEN

Simona Obholzer

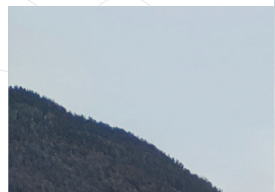
PERFECT PARTICLES (X KWH)

Lisa Truttmann

TRACKS I-III

BUSHALTESTELLE

Lueg



KONZEPT & REALISATION:

*Nathalie Koger, Simona Obholzer, Marlies Pöschl,
Katharina Swoboda und Lisa Truttmann*

DISPLAY: *Simona Obholzer und Katharina Swoboda*

TECHNISCHE KONZEPTION UND UMSETZUNG
DES DISPLAYS: *Emanuel Ehgartner*

PROGRAMMIERUNG WEB-INTERFACE: *Vera Sebert*

14.5. - 23.5.2021

ST. GILGEN / LUEG

Führungen:

15.5.2021 + 21.5., je 17:00 - 18:00

22.5.2021, 19:00 - 20:00

Techno Scapes ist ein gemeinsam entwickeltes
mehrteiliges Projekt von Mitgliedern der
Golden Pixel Cooperative

1.
2.
3.
4.
5.

Techno Scapes erstreckt sich über mehrere Stationen, die auf dem Plan markiert sind.

Jeder Video-Arbeit ist ein eigenes gelbes Display-Element zugeordnet.

Die Videos können über Eintippen des Links, Scannen des QR-Codes oder Berühren des NFC Chips (Data Garden) aufgerufen werden.

Gehen Sie in die Bildeinstellungen: Deaktivieren Sie "Automatische Helligkeit" und stellen Sie Ihr Telefon auf "Höchste Helligkeit"

Stellen Sie auch die Medien-Wiedergabelautstärke Ihres Mobiltelefons auf eine für Sie angenehme Lautstärke.

Scannen Sie den QR-Code, um das Video zu starten. (Alternativ können Sie den Link eintippen.)

Schalten Sie den Ton ein.

Legen Sie das Handy auf dem dafür vorgesehenen Display-Element ab.

Manche der Arbeiten haben spezielle Hinweise zur Handhabung, die in der jeweiligen Projektbeschreibung erklärt sind.

BITTE BRINGEN SIE MIT:

Smartphone mit geladenem Akku

Ausreichend mobiles Datenvolumen/ 3G-Internetzugang

Battery Pack

Kopfhörer

Vimeo App installieren

Begleitung

TECHNO *Scapes*

Es gibt viele beeindruckende Bilder von der Landschaft des Salzkammerguts: Aufnahmen von glasklaren Seen, schneebedeckten Bergrücken und üppigen Wiesen wandern tagtäglich über Handy-Screens. Wie entstehen diese Bilder und wo werden sie gespeichert? Wie erreichen sie uns? Techno Scapes geht von Natur-Bildern aus und fragt nach den materiellen Bedingungen dieser scheinbar körperlosen und ätherischen Abbildungen.

Das Projekt macht jene Orte und Infrastrukturen sichtbar, die der Speicherung und Verbreitung dieser Bilder zugrunde liegen. The Golden Pixel Cooperative erforscht die unsichtbaren Landschaften, die hinter, über und unter realen Landschaften liegen.

Technologische Neuerungen verändern die menschlichen Sehgewohnheiten. So stand zum Beispiel die Entwicklung des Kinos mit seinen bewegten Bildern und Blicken zu Beginn des 20. Jahrhunderts in enger Verbindung mit dem Hinausschauen aus der fahrenden Eisenbahn. Wie beeinflusst das Smartphone unseren Blick auf Landschaften?

Am Grundstück des Hotel Lueg, einem ehemaligen Bahnhof, treffen sich unsichtbare Datenleitungen und die verschwundenen Schienen der 1957 stillgelegten Salzkammergut-Lokalbahn. Hier installiert die Kooperative ein mobiles Kino, in dem fünf Videoarbeiten präsentiert werden. In einem speziell konzipierten Setting werden die Handy-Screens der Besucher*innen zur Leinwand, auf der Filme zu sehen sind. Wie lose verbundene Episoden greifen die fünf Arbeiten die ökologische Dimension der Datenübertragung bzw. -speicherung aus menschlichen und mehr-als-menschlichen Perspektiven auf. Alle fünf Videoinstallationen wurden zwischen Sommer 2020 und Frühling 2021 eigens für Supergau realisiert.

Der emotionale Gehalt und die vermeintliche Echtheit von Natur-Bildern steht im Zentrum von *Simona Obholzers* digital generiertem Video.

Lisa Truttmann stellt in ihrer Videoarbeit eine Verbindung zwischen der ehemaligen Zugstrecke der Ischler Bahn und zeitgenössischen Mobilfunktechnologien her.

Die Landschaften im Inneren eines Smartphones – die Leitungen zwischen den Teilen und die Rohstoffe, aus denen diese Geräte zusammengebaut werden – stehen im Zentrum von *Katharina Swobodas* Beitrag.

Marlies Pöschl entwirft eine Alternative zu gegenwärtigen Datenzentren: Speicherung in der DNA von Pflanzen. So gelangen unerwartete Bilder nach St. Gilgen – Arbeiterinnen aus einer chinesischen Elektrofabrik wandern über die Luegerstraße.

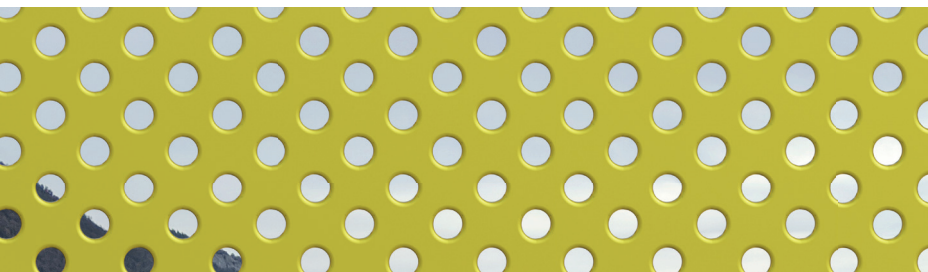
Die Lebensräume von Tieren, als Landschaften, die oft zu wenig wahrgenommen werden, stellt *Nathalie Koger* ins Zentrum ihres Beitrags. Zusammen mit einer Gruppe von Kindern erzählt sie Erich Kästners Konferenz der Tiere neu. Albino-Tiere kritisieren als Stellvertreter für alle Tiere die existenzbedrohenden Eingriffe der Spezies Mensch in ihren Lebensraum.

Display

Smartphones sind integrativer Bestandteil beim Erleben der uns umgebenden Landschaft. Sie sind ein portabler Screen, der sowohl im privaten als auch im öffentlichen Raum präsent ist. Sie ersetzen Land- und Wanderkarten, sind meteorologische Auskunft-Geber, scannen und benennen Flora und Fauna. Nicht zuletzt ersetzen sie den Fotoapparat bzw. die Filmkamera. Technologische Devices wie das Smartphone formen unseren Blick auf Landschaft. Das Mobiltelefon mit seinem Touch-Screen ist gegenwärtig (fast) immer dabei und so zu einer Art erweitertem Körperteil geworden.

„Screens“ sind Flächen, die den physisch wahrnehmbaren Raum abschirmen und gleichzeitig wie ein Fenster den Blick in einen immateriellen virtuellen Raum freigeben. Das in Zusammenarbeit mit dem Bildhauer *Emanuel Ehgartner* entwickelte Display greift diese Hybridität des Screens auf. Mit dem verwendeten Lochblech entwerfen wir Flächen, die abschirmen, jedoch gleichzeitig auch durchscheinend sind. Wir laden mit unserer mobilen Kino-Installation, die aus fünf Teilen besteht, die Besuchenden ein, sich bewusst in Relation zu ihrem Smartphone, ihrem persönlichen portablen Screen, zu setzen. Jede Station wirft dabei unterschiedliche Fragestellungen auf. Der Widerspruch zwischen sichtbar Machen und Verbergen durch die Lochblech-Fläche wird in *Katharina Swoboda's* Installation adressiert. *Marlies Pöschls* 360 Grad-Film mit Augmented Reality-Elementen spricht die Überschneidung von Screen und real erfahrbarer Welt an, bei *Lisa Truttmann* werden die Smartphones mehrerer Besucher*innen aneinandergelegt, wodurch eine größere Screen-Fläche entsteht und das singuläre Schauen in ein gemeinsames überführt wird. *Simona Obholzer* adressiert mit ihrer Installation den Betrachter*innenkörper als Leerstelle zwischen den Screens. *Nathalie Koger* stellt durch die Schnittstelle Handyscreen eine Konferenzschaltung zu den digitalen und analogen Aufenthaltsorten von Tieren her.

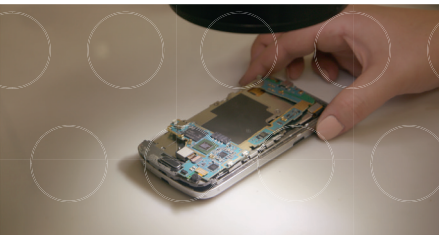
Auch der Faltplan, den Sie gerade lesen, ist, wie das Mobiltelefon, ein Medium, mit dem wir für gewöhnlich Natur erschließen. Dabei benötigt jedoch das Handling des Plans einen größeren Bewegungsradius als die Streich- und Tippbewegungen auf dem Smartphone und verweist somit stärker auf die Körperlichkeit der Leser*innen.





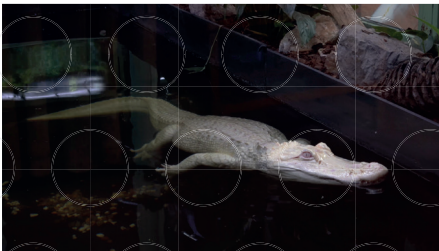
Marlies Pöschl
DATA GARDEN

Lisa Truttmann
TRACKS I-III



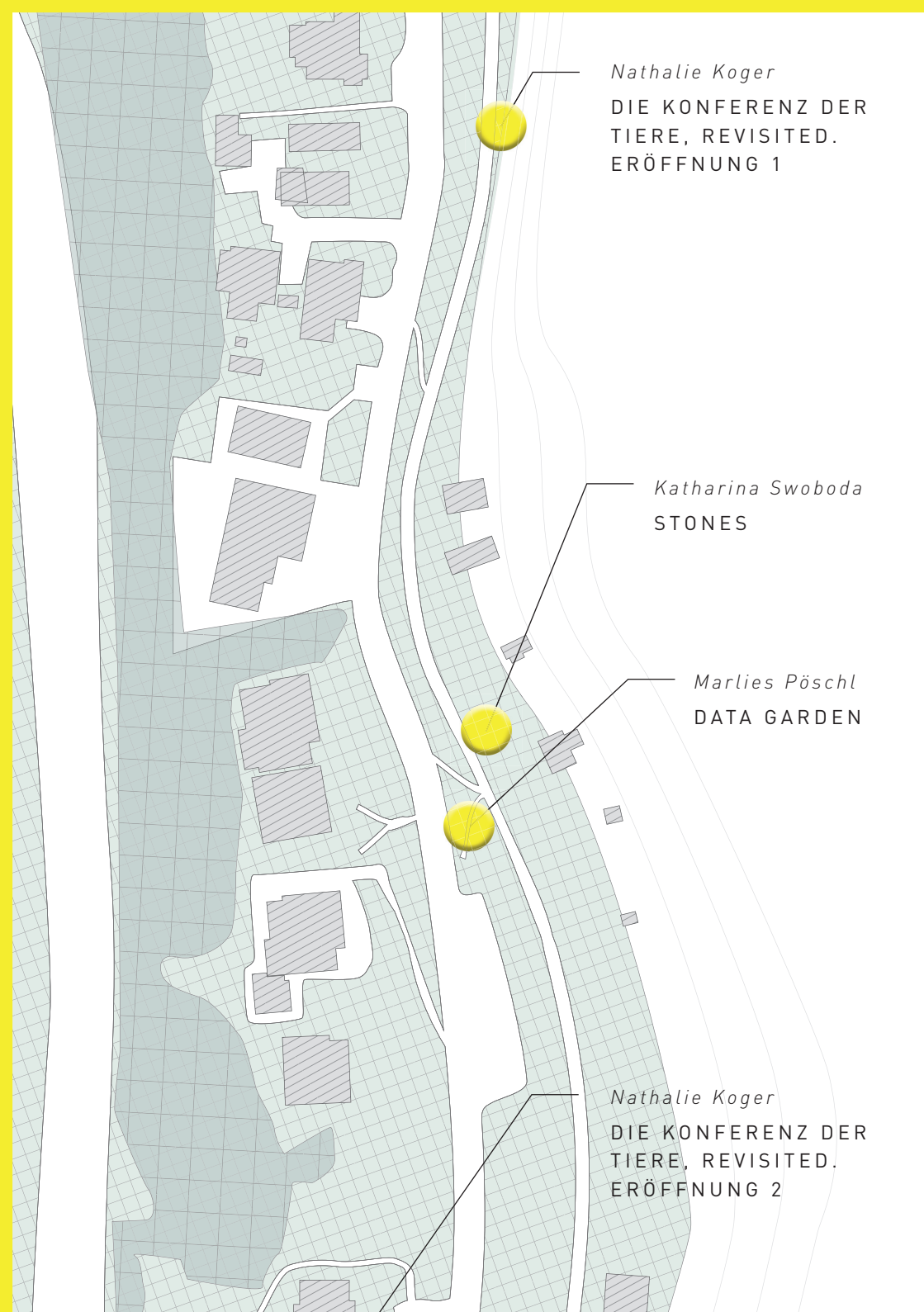
Katharina Swoboda
STONES

Simona Obholzer
PERFECT PARTICLES (x kWh)



Nathalie Koger
DIE KONFERENZ DER TIERE,
REVISITED. ERÖFFNUNG 1 + 2





Nathalie Koger

DIE KONFERENZ DER
TIERE, REVISITED.
ERÖFFNUNG 1

Katharina Swoboda
STONES

Marlies Pöschl
DATA GARDEN

Nathalie Koger
DIE KONFERENZ DER
TIERE, REVISITED.
ERÖFFNUNG 2

Nathalie Koger

DIE KONFERENZ DER TIERE, REVISITED. ERÖFFNUNG 1 + 2

2-teilige Videoinstallation, bestehend aus 4 Videos und Salzlecksteinen,
Live-Ton, gesamt ca. 11 min., 2021

In diesem Video sind sechs Albino-Tiere an unterschiedlichen Orten in Österreich und Deutschland zu sehen: in Zoos, Wildgehegen und sogar in einer Tierauffangstation. Die Albino-Tiere reisen in der Fiktion als Geister der Zukunft in die Gegenwart und stehen so für ein kollektives Erinnern der Gegenwart aus der Perspektive der Zukunft. Gerahmt werden diese Bilder von einem Gedicht der deutschen Kulturproduzentin und Pädagogin Marion von Osten. In *Human Animal Song* (2017) zählt von Osten auf was Menschen mit Tieren tun und kritisiert so die Dominanz des Menschen in Mensch-Tier-Beziehungen. Dieses Gedicht wurde von mehreren Jugendlichen eingesprochen. Sie sind Teil einer Gruppe von Schüler*innen, mit denen Nathalie Koger seit September 2020 an einer Neuinterpretation der Konferenz der Tiere (1949) von Erich Kästner zusammenarbeitet. Die Kinder repräsentieren die Zukunft, die Tiere zeigen uns die Gegenwart. Die vier hier präsentierten Videos bilden den Prolog dieses Filmprojektes. Entwickelt werden soll ein filmisches Märchen, in dem die Kinder – anders als in Kästners Original – als Agent*innen der Tiere eintreten.

FILMCREDITS:

Regie, 2. Kamera, Schnitt, Produktion: Nathalie Koger

1. Kamera: Mathias Windelberg

Gedicht: Marion von Osten

Übersetzung: Ivana Milos

Colour Grading: Anv dreas Lautil

Beratung: Konstantin Sautier/Nymphenburger Schulen, Christine Lang

Dank an: Sabine Öfner, Rainer Zöchling, Uwe Ringelhan, Thomas Knauer und Guneet Toor, Sarah Krohnfeld, Clement King, Linus Rieger, Alexander Sentenstein, Magnus Clausning, Moritz Funk, Marina Weiß, Noah Alibaba, Luca Rupp, Eleonora Berger, Shivali Shrungarkar und Saranda Azemi, Nymphenburger Schulen

HOW TO:

Bitte scannen Sie den QR-Code und legen Sie Ihr Mobiltelefon im Querformat an dem dafür vorgesehenen Platz auf der Metallstruktur ab.aa

Lisa Truttmann

TRACKS I-III

3-Kanal Videoinstallation für drei Mobiltelefone

3 x Stereo-Ton, ca. 10 min., 2021

Als "Phantom Rides" geisterten zu Beginn der Filmgeschichte schnell vorbeiziehende Landschaftsbilder durch die ersten Kinosäle. Waren es zunächst Kameras, die auf Zügen montiert in Höchstgeschwindigkeiten vermeintlich unberührte Gebiete visuell eroberten, so sind es nun auch mobile Funksignale, die unseren technologisierten Blick steuern und Landschaftsräume mit erschließen. Tracks I-III geht auf Spurensuche und verfolgt, fragmentarisch und assoziativ, die ehemalige Teilstrecke der Ischler Bahn zwischen Mondsee und Strobl. In einer digitalen Geisterbahn der Gegenwart durchqueren wir die Landschaft, suchen nach Anhaltspunkten und blicken zugleich nach vor und zurück. Wir fragen danach, wie unsichtbare Funksignale reisen, wie sich diese in bewegten Bildern manifestieren, und warum wir jetzt auf unser Handy schauen und nicht im Kino sitzen.

FILMCREDITS:

Interview mit: Alfred Wiener

Konzept, Kamera, Schnitt: Lisa Truttmann

Tonaufnahmen: Gerald Roßbacher

Drohnenpilot: Daniel Ausweger

HOW TO:

*Die 3-Kanal Videoinstallation wird auf drei Mobiltelefonen gleichzeitig abgespielt und im optimalen Fall von drei Personen gemeinsam unter Einhaltung der Covid19-Abstandsregeln angeschaut. Die Wiedergabelautstärke jedes der drei Smartphones soll auf volle Lautstärke gestellt sein. Nach dem Scannen der QR-Codes und Laden der Videos im Vollbildmodus legen drei Besucher*innen ihre Handys an den dafür vorgesehenen Positionen im Querformat ab. Dadurch erweitern sie die Größe der singulären "Kinoleinwand" und ermöglichen ein gemeinsames Schauen. Wichtig ist das möglichst gleichzeitige Starten der Videos, da sich die Bewegtbilder synchron über die drei Displays erstrecken und einander zeitgleich ergänzen. Auch der Ton wird von jedem Gerät separat abgespielt und ergibt im Zusammenspiel eine dreiteilige Gesamt-Montage. Am Display angebrachte Postkarten sind zur freien Entnahme gedacht, auf deren Rückseite sind weitere Hilfestellungen zur Handhabung zu finden.*

Katharina Swoboda

STONES

Einkanal-Videoinstallation

Ton, 5 min., 2021

Viele Bestandteile der Bauelemente eines Smartphones werden zunächst in Form von Gesteinen mühsam aus der Erde herausgeholt, bevor sie mit thermischen und chemischen Prozessen weiterverarbeitet werden. Einige dieser groben Gesteine, aus denen Elemente wie Palladium, Tantal, Lithium oder Metalle der Seltenen Erden gewonnen werden können, werden im Video gezeigt. Eine Wissenschaftlerin untersucht diese Steine im Mikroskop und mit ihr werfen wir einen abstrahierten 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.

FILMCREDITS:

Konzept, Regie, Produktion: Katharina Swoboda

Kamera: Sonja Vonderklamm

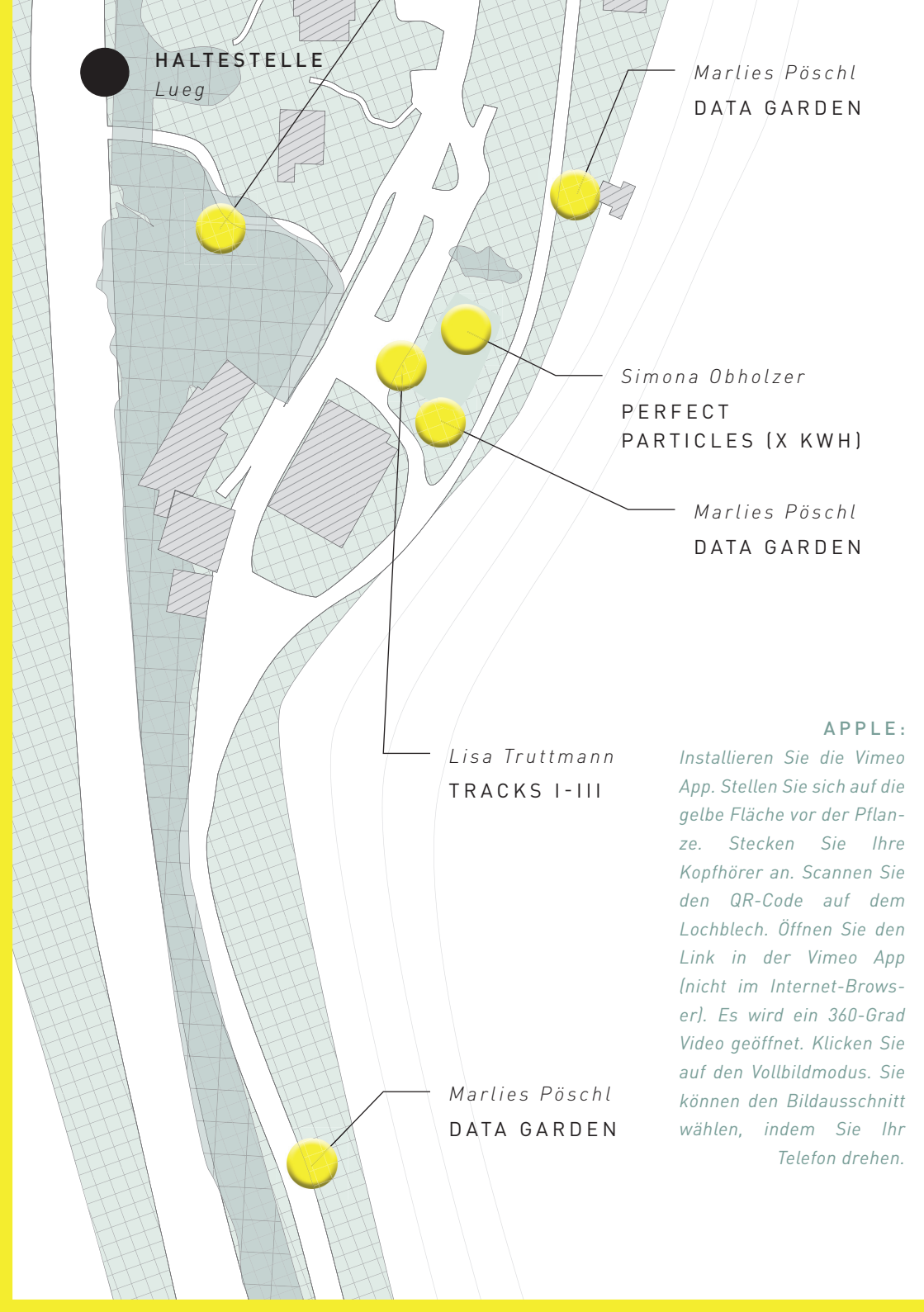
Sound: Sara Pinheiro

Performerin: Christine Murkovic

Danke an: Kamen Stoyanov, Iris Blauensteiner, Dr. Bernd Moser/Chefkurator Mineralogie Joanneum Graz, Dr. Michael Murkovic/TU Graz

HOW TO:

Bitte scannen Sie den QR-Code und legen Sie Ihr Mobiltelefon im Querformat an dem dafür vorgesehenen Platz auf der Metallstruktur ab.



HALTESTELLE
Lueg

Marlies Pöschl
DATA GARDEN

Simona Obholzer
PERFECT
PARTICLES (X KWH)

Marlies Pöschl
DATA GARDEN

Lisa Truttmann
TRACKS I-III

Marlies Pöschl
DATA GARDEN

APPLE:

Installieren Sie die Vimeo App. Stellen Sie sich auf die gelbe Fläche vor der Pflanze. Stecken Sie Ihre Kopfhörer an. Scannen Sie den QR-Code auf dem Lochblech. Öffnen Sie den Link in der Vimeo App (nicht im Internet-Browser). Es wird ein 360-Grad Video geöffnet. Klicken Sie auf den Vollbildmodus. Sie können den Bildausschnitt wählen, indem Sie Ihr Telefon drehen.

Marlies Pöschl

DATA GARDEN

4-teilige ortsspezifische Videoinstallation, 360 Grad-Video, binauraler Ton, gesamt ca. 10 min., 2021

Eine junge Wissenschaftlerin aus Guian, China, hat ein Verfahren entwickelt, mit dem sie, als Alternative zu den bestehenden Datenzentren, Daten in der DNA von Pflanzen speichern kann. So gelangt eine geheimnisvolle Pflanze nach St. Gilgen, in deren DNA Informationen gesichert sind, und die den Anfang des Data Garden, einer verborgenen Bibliothek, darstellt. Die Pflanze enthält Erinnerungs-Fragmente über eine Gruppe von Wanderarbeiterinnen in einer chinesischen Elektrofabrik. Jene Menschen, die unsere Mobiltelefone zusammenbauen, tauchen auf geisterhafte Weise in St. Gilgen auf. Die Realität der Produktionsbedingungen legt sich als "Augmented Reality" über den Ort, den wir sehen. Die Szenen basieren auf den Gedichten von Zheng Xiaoqiong, einer chinesischen Autorin, die Wanderarbeiter*innen und deren Lebens- und Arbeitsbedingungen porträtiert. So thematisiert Data Garden, wie die Auswirkungen der global ungleichen Produktionsverhältnisse sich in Pflanzen einschreiben, mit ihnen migrieren und sich im kollektiven Gedächtnis verankern.

ANDROID:

Installieren Sie die Vimeo App. Gehen Sie in die Einstellungen Ihres Smartphones und aktivieren Sie "NFC". Stellen Sie sich auf die gelbe Fläche vor der Pflanze. Auf der Pflanze befindet sich ein NFC-Chip (kleiner runder Aufkleber). Stecken Sie Ihre Kopfhörer an. Halten Sie Ihr Telefon an den Chip. Der Link wird aufgerufen. Öffnen Sie den Link in der Vimeo App (nicht im Internet-Browser). Es wird ein 360-Grad Video geöffnet. Klicken Sie auf den Vollbildmodus. Sie können den Bildausschnitt wählen, indem Sie Ihr Telefon drehen.

FILMCREDITS:

Regie, Schnitt, Produktion: Marlies Pöschl
Gedichte: Zheng Xiaoqiong
Übersetzung: Lea Schneider, Martin Winter
Zhou Yangchun: Daniela Chen
Voice Over: Kun Jing
Chor: Xingchen Liu, Haili Luo, Ying Qui-Zhang, Jiayi Steiner, Sissi Qi Wang, Yu Li Ya, Guanpei Zhou
Regieassistentz: Sophie Averkamp
Kamera: David Rabeder
Ton & Sounddesign: Simon Rabeder
Kostüm: sandy wetcliff vienna
Danke: Xie Feru, Felix Rank, Meni Böhm, Christof Krainthaler, Stiegl

**FÜR DIESE VIDEOS BENÖTIGEN SIE DIE
VIMEO APP!**

PERFECT PARTICLES (X KWH)

2-Kanal Videoinstallation für zwei Mobiltelefone ohne Ton, 5 min., 2021

„Nur physikalischer Direktkontakt zwischen unserem Organismus und die sensorisch-kognitive Analyse des materiellen Kontaktes können unmissverständliche Informationen generieren, nach denen wir mit Sicherheit annehmen können, dass es eine in Relation zu unserem Körper äußere und unabhängige physikalische Umwelt gibt.“*

Schneefall hinterlässt eine spezielle Art von Landschaft. Es legt sich eine Schicht über alles, ergibt sich eine neue Oberfläche. Eine hoch emotionalisierte Landschaft, hinter der in Zeiten der Klimaerwärmung viel Technik steckt. In Perfect Particles (x kWh) wird computergenerierte Natur herangezogen. Es fällt unaufhörlich Schnee, mal stärker, mal schwächer. Eine Hand streckt sich dem "Natur-Schauspiel" entgegen, in Erwartung eines zufälligen, flüchtigen Kontakts. Die Flocken sind jedoch digital generiert, sie haben keinen Ursprung in der materiellen Welt. Die vom so genannten Emitter ausgestoßenen Partikel hinterlassen keine Spuren auf dem Bild, dessen Teil sie geworden sind. Der physische Kontakt bleibt ein gedankliches Experiment.

Die Installation sieht das Ablegen der Mobiltelefone vor. Mit dem Freiwerden der eigenen Hände erscheinen Hände im Bildraum, die versuchen ein Sensorium im Bildraum abzurufen.

FILMCREDITS:

Konzept und Realisation: Simona Obholzer

3D-Modelling: Thomas Welte

Kamera: Michael Schindegger

* Martin Grunwald: Haptik: Der handgreiflich-körperliche Zugang des Menschen zur Welt und zu sich selbst. In: Thomas H. Schmitz (Hrsg.): Werkzeug-Denkzeug. Bielefeld: Transcript Verlag, 2012, S.96.

HOW TO:

*Die 2-Kanal Videoinstallation wird auf zwei Mobiltelefonen abgespielt. Nach Scannen der QR-Codes und Laden der Videos im Vollbildmodus legen zwei Besucher*innen ihre Mobiltelefone an den dafür vorgesehenen Positionen im Hochformat ab. Möglichst gleichzeitiges Starten der Videos ergibt ein optimales Seherlebnis.*

TECHNO *Scapes*

THE GOLDEN PIXEL COOPERATIVE (GPC)

ist ein Verein für Bewegtbild, Kunst und Medien. Er ist mit seinem Wirken an der Schnittstelle zwischen Ausstellungsraum und Kino angesiedelt. Unser Ziel ist die Entwicklung von nachhaltigen Strukturen der Distribution, Produktion und Vermittlung von Bewegtbildarbeiten zeitgenössischer Künstler*innen.

Dabei ist es uns wichtig, Austausch und Solidarität zwischen Künstler*innen zu fördern sowie den Dialog mit verschiedenen Öffentlichkeiten zu initiieren und zu begleiten. Wir entwickeln kollektiv und assoziativ unterschiedliche Formate wie Screenings, Ausstellungen, Artist Talks, Diskussionen und Publikationen (Webseiten und Print-Publikationen).

goldenpixelcoop.com

**THE GOLDEN
PIXEL
COOPERATIVE**

IMPRESSUM

Text: Marlies Pöschl; Texte zu den Arbeiten: jeweils die Künstlerinnen; Lektorat: Marlies Pöschl;

Grafik: Anna Haidegger, Simona Obholzer; Videostills: jeweils die Künstlerinnen; Fotos: Simona Obholzer