



N • DE FORUM FOR DIGITAL ARTS

22. September 2020

NODE20

PRESSEMAPPE

Was?

NODE Forum for Digital Arts
NODE20 – Second Nature

Wann?

Freitag, 02.10. - Sonntag, 08.10.2020

Wo?

Online Festival Hub

und

Emergency Broadcast Studio / 20.nodeforum.org
Künstlerhaus Mousonturm
Waldschmidtstr. 4, 60316 Frankfurt am Main

und

GreenHouse NAXOS / greenhousenaxos.com
Naxoshalle
Eingang: Waldschmidtstr. 19, 60316 Frankfurt am Main

Eröffnung:

Freitag, 02.10.2020 – 18:30 Uhr
Emergency Broadcast Studio

Download Pressefotos: <https://tinyurl.com/y6xsmgck>

Statements von Partner*innen und Förderern

Karin Wolff (Geschäftsführerin des Kulturfonds Frankfurt RheinMain)

„Hinter uns liegen pandemiebedingt intensive Monate, in denen wir als Gesellschaft zwar digitaler geworden sind, zugleich aber feststellen mussten, dass es zahlreiche Wissenslücken gibt, die einer autarken und kritischen Nutzung digitaler Technik entgegenstehen. Umso wichtiger ist es für uns als Kulturfonds, Kulturangebote zu stärken, die dieses digitale Wissen anschaulich vermitteln. Denn gerade in Krisenzeiten ist es elementar, Bürgerinnen und Bürger dazu zu befähigen, sich mündig im digitalen Raum zu bewegen, Informationen zu beschaffen und die Quellen kritisch einzuordnen. Mit ‚The Second Nature Lab‘ schafft der Frankfurter NODE Verein eine digitale und dialogorientierte Plattform, die Umwelt- und Klimaaspekte thematisiert und kreative Nachhaltigkeits-Hacks vermittelt. So kann digitales Wissen genutzt werden, um in der Natur nachhaltige Veränderungen herbeizuführen.“

Markus Frank (Stadtrat, Dezernent für Wirtschaft, Sport, Sicherheit und Feuerwehr der Stadt Frankfurt am Main)

*„Mit der Unterstützung der Hybridversion von NODE20 möchten wir gleichermaßen Frankfurter und Kreative mit der internationalen Design- und Entwickler*innen-Szene vernetzen als auch die Entwicklung neuer Konzepte und aufstrebender Talente in der Kultur- und Kreativszene stärken. Wir freuen uns über die sechste Ausgabe und wünschen der stetig wachsenden NODE-Community sowie allen Beteiligten ein wunderbares, inspirierendes Festival!“*

Oliver Schwebel (Geschäftsführer, Wirtschaftsförderung Frankfurt)

„NODE20 wird in den kommenden Tagen zu einem virtuell-analogen Experiment, das gleichgesinnte Coder, Designer und Programmier-Enthusiasten, wo auch immer sie sich auf der Welt befinden, zusammenbringt. Das renommierte Festival ist seit der ersten Ausgabe im Jahr 2008 Treffpunkt für internationale Kreative und ebenso für das regionale Publikum. Das hohe technologische und künstlerische Know-how an unserem Standort zeigt sich in dem eigens für das Festival entwickelten multimedialen Studio, von dem aus in diesem Jahr gesendet wird, und in dem Cutting Edge-Konferenzprogramm.“

Daphne Lipp (Bereichsleiterin Fördermanagement der Stiftung Polytechnische Gesellschaft Frankfurt am Main)

“Nachhaltigkeit und digitale Transformation – der Verein NODE beschäftigt sich in seinem Projekt „Second Nature Lab“ mit zwei für die Zukunftsfähigkeit unserer Gesellschaft zentralen Themen. Ganz im Sinne unserer Stiftungsarbeit werden Kreative aus Kunst, Design, Informationstechnologie und Wirtschaft in Frankfurt zusammengebracht, um gemeinsam Ideen und Lösungen zu entwickeln – und zu vermitteln.“

***NODE Forum for Digital Arts* bringt seit 2008 international herausragende Akteur*innen der digitalen Kunst, der kreativen Software- und Designszene und der Zivilgesellschaft nach Frankfurt am Main.**

Mit der 6. Ausgabe des internationalen NODE Forum for Digital Arts entsteht erstmals ein hybrides Festivalformat, in dem Expert*innen mit einem internationalen Online-Publikum die Rolle neuer Technologien und kreativer Praxis in Zeiten der ökologischen Krise kritisch reflektieren und antreten sie aktiv umzudeuten: NODE20 Forum for Digital Arts – Second Nature.

Vom 2. bis 8. Oktober 2020 widmet sich das Frankfurter Festival der ökologischen Dimension von neuen Technologien, von Kunst, Design und der Kreativ-Industrie. **NODE20** lädt unter dem Thema **Second Nature** das internationale Fachpublikum dazu ein, die eigene Praxis kritisch unter die Lupe zu nehmen und den Status quo der kreativen Branchen zu befragen: Wie können wir Designpraxis, technische Infrastrukturen oder unsere (digitale) Alltagspraxis nachhaltiger gestalten und andere davon überzeugen, sich uns anzuschließen? NODE fordert dafür sein Publikum zu einer aktiven Selbstbefragung auf, einer kritischen Auseinandersetzung mit den Technologien, Werkzeugen und Prozessen, die uns zur Gewohnheit – zur ‘zweiten Natur’ – geworden sind und fördert den Wissenstransfer und Austausch zwischen Fachpublikum und Zivilgesellschaft. Denn nur wenn wir unsere Gewohnheiten auf allen Ebenen hinterfragen, unsere ‘Second Nature’ aktiv ändern, verbleibt eine Chance der Krise etwas entgegensetzen zu können.

In Erwartung von strengen Hygienemaßnahmen und Reisebeschränkungen wurde mit Unterstützung renommierter Studios aus der Design- und Eventbranche, ein **Festivalformat** zwischen virtuellem und analogem Raum entwickelt. Das [Künstlerhaus Mousonturm](#) wird dabei zum ‘[Emergency Broadcast Studio](#)’, ein multimediales interaktives Konferenz-Studio, aus dem in verschiedenen Sendungen u.a Talkrunden, Performances, Vorträge, Coding Workshops und Interventionen live in den virtuellen Raum übertragen werden. Neben den anwesenden Gästen vor Ort, werden zugeschaltete internationale Festival-Gäste und ihre Beiträge durch den Einsatz

von Augmented Reality Technologien in den physikalischen Raum im Mousonturm geholt und so in einen gemeinsamen “hybriden” Raum zusammengebracht.

Die Festival-Besucher*innen vernetzen sich aus der Ferne in einer digitalen Festivalzentrale – dem **“Festival Hub”** – einer virtuellen Austausch- und Vernetzungsplattform, welche auch den Zugang zum vielfältigen Workshop-Programm bietet, welches mit dem neu gegründeten NODE Institute in Berlin entwickelt wurde. Über den Festival Hub können Teilnehmer*innen direkt mit dem Geschehen und den anwesenden Vortragenden im Emergency Broadcast Studio interagieren und sich mit anderen Festival-Teilnehmern austauschen.

Als zweiter Veranstaltungsort wird gemeinsam mit [studioNAXOS](#) das [GreenHouse NAXOS](#) ins Leben gerufen, ein offener, virtueller Ausstellungs-, Theater- und Experimentierraum für Menschen jeden Alters. Hier können Besucher*innen künstlerische Projekte entdecken und die virtuelle Naxoshalle prototypisch als utopischen und ökologisch und sozial nachhaltigeren Raum umgestalten. Ein VR-Portal in der analogen Naxoshalle vor Ort wird einen besonderen Einstieg in das GreenHouse NAXOS ermöglichen. Und auch Jugendliche kommen hier auf ihre Kosten: in Zusammenarbeit mit unserem [Digitale Welten](#) und [Jugend hackt](#)-Team entwickeln wir derzeit ein spannendes Ferienprogramm rund um Technologie und Nachhaltigkeit, Coding und Elektronik. An das Festival anschließen wird ein Online-Labor, das **Second Nature Lab**, in dem Künstler*innen in mehrwöchigen Online-Seminaren dazu einladen, aktiv zu werden, Impulse aus dem Festival in Ideen zu überführen und eigene Lösungsansätze zu entwickeln.

Alle digitalen Festivalorte können über [20.nodeforum.org](#) oder die Festival Hub mittels Browser oder App erreicht werden.

Aufgrund von Hygienemaßnahmen ist die Teilnahmemöglichkeit an den Angeboten vor Ort begrenzt. Genaue Informationen zu Kapazitäten und Präsenz-Teilnahme sind in Kürze auf der Festival-Website einsehbar.

PROGRAMM-HIGHLIGHTS

Emergency Broadcast Studio

Konferenzprogramm

> **02.10., 18:30 – NODE20 Second Nature Opening** u.a. mit Grußwort des hessischen Wirtschaftsministers **Tarek Al-Wazir**.

> **02.10., 19:30 – Opening Keynote: Toward More-Than-Human Futures**

Die indische Designerin, Filmemacherin und Zukunftsforscherin **Anab Jaib (Superflux)** zeigt, wie postkoloniales Denken über Zukunft funktionieren kann, in dem nicht allein der Wohlstand der Menschheit im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit stehen. Auf Grundlage der spekulativen Design- und Forecast-Methoden ihres Studios wird Jain dafür plädieren, dass andere - bessere - Welten möglich sind, wenn man sie kollektiv und mit Blick auf unsere gemeinsame Ökologie betrachtet.

> **03.10., 14:30-16:30 – Mapping Complexities: How Market Forces and Political Interests Geoengineer the Planet**

Von den laschen Umweltschutzbestimmungen und Arbeitsgesetzen, die unsere Smartphones erschwinglich machen, bis hin zu den Subventionen für fossile Brennstoffe, die dafür sorgen, dass das Internet (noch) mit Kohle betrieben wird – die Komplexität, die der Klimakrise zugrunde liegt, erzeugt oft ein Gefühl von Ohnmacht. Während der Philosoph Timothy Morton vom Klimawandel als "Hyperobjekt" spricht, ein Thema von so gewaltigem Ausmaß, dass es die Vorstellungskraft überfordert, werden Künstler*innen und Designer*innen aktiv, um uns einen Weg durch die Sackgasse der Marktkräfte, der Materialflüsse und der politischen und geldpolitischen Interessen zu zeigen.

Das Panel versammelt Expert*innen, die uns helfen, die Krise etwas besser zu verstehen: Die Arbeiten der in Australien geborenen Künstlerin und Umweltingenieurin **Tega Brain** sind ein prägnanter Kommentar zu den Prioritäten der Entscheidungsträger*innen unserer Gesellschaft (z.B. ihre Arbeit *Intergovernmental Panel on Capitalism* (IPC) aus dem Jahr 2015, die die Website des *Intergovernmental Panel on Climate Change* (IPCC) gescannt und alle Erwähnungen des "Klimawandels" durch das Wort "Kapitalismus" ersetzt hat).

In ihrem Buch *After Geoengineering: Climate Tragedy, Repair, and Restoration* (Verso, 2019) legt die amerikanische Geographin und Umweltforscherin **Holly Jean Buck** dar, wie "die

Wiederherstellung des Klimas nicht nur innovative Technologien, sondern auch soziale und wirtschaftliche Veränderungen erfordern wird".

Das französische Künstler*innen- und Forschungskollektiv **DISNOVATION.ORG**, das für seine radikale Kritik am *technosolutionism* bekannt ist, hat gerade eine Forschungsarbeit zu "dominanten Narrativen über Wachstum und Fortschritt" abgeschlossen. Das Ergebnis – ein spekulatives Wirtschaftsmodell auf der Grundlage von Solarenergie – ist derzeit in ihrer Einzelausstellung *Post Growth* (03.09.2020 - 17.01.2021, iMAL, Brüssel) zu sehen.

Der deutsche Choreograf und Konzeptkünstler **Moritz Frischkorn** untersucht in seinem 'Great Report' – der als Performance-Lecture vor dem Panel präsentiert wird – wie Marktlogistik und Lieferketten, von Unternehmen euphemistisch als Choreographien bezeichnet, neokoloniale Ausbeutungsstrukturen stärken. Die Recherche führte ihn unter anderem nach Beirut, wo er mit Investor*innen und Aktivist*innen über Abfallprobleme und Landgewinnung sprach, und nach Kreta, wo trotz massiver Probleme der Wasserversorgung aufgrund eines sinkenden Grundwasserspiegels das Bild des Badeparadieses für die Tourismusbranche aufrecht erhalten wird.

Gastgeberin und Moderatorin der Diskussion ist die kanadische Forscherin und Designerin **Elise Misao Hunchuck** – ihr laufendes RCA-Kursprojekt *Something in the Air: The Politics of Atmosphere* ist Teil der von Bruno Latour kuratierten ZKM-Ausstellung *Critical Zones* in diesem Jahr.

> 03.10., 17:00-18:30 (Part 1) & 19:00-20:30 (Part 2) – Synthetic Being: On Responsible Artistic Practices in the Age of Co-Creation with AI

Kreative haben schon immer versucht, die Grenzen dessen zu überschreiten, was für möglich und akzeptabel gehalten wird. Dieses Bestreben, über aktuelle Themen nachzudenken, drängt Künstler*innen dazu, sich früh mit technologischen Innovationen auseinanderzusetzen, die sie durch die Brille ihrer eigenen Disziplin erforschen. Künstliche Intelligenz, die sich zu einem gesellschaftlichen wie technologischen Mega-Thema entwickelt, ist da keine Ausnahme.

Die KI-Technologie ist dabei die Welt tiefgreifend zu verändern, die Arbeitsweise ganzer Industrien umzugestalten und wird zunehmend auch als **Versuchsfeld für die Medien- und Kreativwirtschaft** genutzt. Möglichkeiten für künstlich erzeugte synthetische Medien werden hier mit Begeisterung und Kritik gleichermaßen betrachtet. Wie wirkt sich diese Entwicklung auf die Wirkweise des eigentlichen kreativen Arbeitens aus?

Wie wird KI nicht einfach nur zur neuen Quelle künstlerischen Handelns, sondern zu einer wirklich wertvollen Praxis? Wie können wir Schönheit durch Verantwortung schaffen? Wie können wir Ästhetik nutzen, um Transparenz zu erhöhen und Bewusstsein zu schärfen und wie können wir die ethische Praxis in diesem Kontext fördern? Wichtige Fragen, denn bei der Arbeit mit einem so undurchsichtigen Verfahren wie der Künstlichen Intelligenz sind bewusste und transparente Entscheidungen in Bezug auf Datensätze und Medienquellen sowie klare Absichtserklärungen relevante Faktoren, deren Bedeutung wir nicht hoch genug einschätzen können.

Das Doppel-Panel bringt renommierte Vertreter*innen aus Kunst und Kreativwirtschaft zusammen. Der international gefragte Medienkünstler **Refik Anadol** entwickelt hochkomplexe visuelle Daten-Skulpturen, welche auf KI-Modellen und Algorithmen basieren und weltweit Menschen in ihren Bann ziehen. **Christian “Mio” Loclair** ist Medienkünstler & Choreograph. Er gilt als Spezialist für die Beziehung von Körper und Künstlicher Intelligenz und erforscht die Natur im Zusammenprall mit digitaler Ästhetik und Daten. **Vera-Maria Glahn** vom creative Studio FIELD.IO geht der Frage nach, welche Rolle Ästhetik bei der Debatte um Verantwortung im Zeitalter von Daten hat und wie diese eingesetzt werden kann. **Caroline Sindors**, Researcher und AI Expertin, arbeitet am Projekt *Feminist Data Set*, ein Forschungsprojekt zur Analyse der “Voreingenommenheit” von KI’s durch fehlerhafte Designs der Datenverarbeitungspipeline. **Vladan Joler** ist Professor am Institut Neue Medien der Universität Novi Sad. Er leitet das *SHARE Lab*, ein Datenuntersuchungslabor zur Erforschung technischer und sozialer Aspekte von Algorithmik, unsichtbarer Infrastrukturen, Black Boxes und vieler anderer zeitgenössischer Phänomene an der Schnittstelle zwischen Technologie und Gesellschaft. **Johannes Helberger** arbeiten angewandt als Sound Artist. Er berichtet aus der Praxis einer Disziplin, deren künstlerisches Produkt durch Maschinen Reproduktion schon jetzt an vielen Stellen ersetzt wird. Er zeichnet jedoch ein positives Bild der Entwicklung, welche den Kreativschaffenden gleichzeitig von repetitiven Aufgaben befreit und sich damit auf den Kern von innovativem Handeln konzentrieren kann - die Grenzen der KI herauszufordern.

In einem kurzweiligen zweiteiligen Panel, das von **Diana Serbanescu** (Informatikerin und Wissenschaftlerin, Weizenbaum Institut, Berlin) moderiert wird, bekommen wir zunächst Einblicke in die Praxis der Teilnehmer*innen und werden im Anschluss darüber ins Gespräch kommen.

> 04.10, 14:30-16:30 – Greening Tech:

Why the Internet is a Dark Cloud and How to Decarbon it

Streaming-Dienste, Cloud-Computing, Kryptographie, GPS und IoT - wenn es um Technologie und die Eindämmung der Klimakrise geht, ist das Internet der Elefant im Raum. Expert*innen schätzen, dass unsere (noch) weitgehend mit Kohle betriebenen Netzinfrastrukturen für den Ausstoß von über einer Milliarde Tonnen CO₂ pro Jahr verantwortlich sind. Das ist mehr als alle Flugreisen zusammen. Wie können wir den Hunger des Internets nach schmutzigen Energien drosseln? Welche nachhaltigeren Alternativen stehen uns zur Verfügung und welche müssen wir noch erfinden? Und was können wir individuell tun, um unseren Fußabdruck im Web zu reduzieren?

Dieses Panel bringt Künstler*innen, Forscher*innen, Technolog*innen und Aktivist*innen zusammen, die bestehende Netzinfrastrukturen in Frage stellen: Die amerikanische Journalistin und Forscherin **Ingrid Burrington**, Autorin von *Networks of New York: An Illustrated Field Guide to Urban Internet Infrastructure* (2016) ist eine studierte Kommentatorin zu allen Dingen, die Internet und Big Tech betreffen. Der neuseeländische Künstler und "Critical Engineer" **Julian Oliver**, bekannt für klimaaktivistische Arbeiten wie *Harvest* (eine Installation aus dem Jahr 2017, die Windenergie zum Abbau von Kryptowährungen nutzt, um sie in die Klimaforschung zu investieren), unterstützt die Umweltbewegung Extinction Rebellion mit einer energiesparenden Server-Infrastruktur. Die spanische Künstlerin **Joana Moll**, die sich kritisch mit techno-kapitalistischen Erzählungen auseinandersetzt, enthüllt in ihrer jüngsten Arbeit *The Hidden Life of an Amazon User* (2019) den Energieverbrauch eines einzigen Amazonas-Kaufs (schockierende 30 Wh im Fall des Einkaufs des Buchs *The Life, Lessons & Rules for Success* von Jeff Bezos). Schließlich drängt der Green-Tech-Aktivist **Chris Adams** als Organisator von *ClimateAction.tech*, eine Community für Fachmenschen aus der IT, die sich für den Klimaschutz einsetzen, und als Direktor der *Green Web Foundation* auf Veränderungen. Gastgeber und Moderator des Panels ist der niederländische Journalist **Kris De Decker**, Gründungsredakteur des *Low-Tech Magazine*, einer Online-Plattform, die den technologischen Fortschritt herausfordert und zumindest teilweise solarbetrieben ist.

> 04.10., 17:00-18:30 – Project Deep Dive: We Live in an Ocean of Air

Das Londoner Studio **Marshmallow Laser Feast** hat sich mit bahnbrechenden Arbeiten als eines der führenden Virtual-Reality Studios bekannt gemacht. Im Jahr 2018 debütierte ihr neuestes Projekt *We live in an Ocean of Air* in der Londoner Saatchi Gallery und entwickelte

sich zum Besuchermagneten. Konzipiert wurde es von **Ersin Han Ersin**, dem Creative Director des gefeierten Studios. Die multisensorische VR-Installation ist für mehrere Besucher begehbar und nutzt die emotionale Kraft des Storytellings in der virtuellen Realität um die unsichtbaren Prozesse der Interaktion zwischen Mensch und Natur zu beleuchten. In der virtuellen Umgebung werden z.B. Atem- und Herzschlag des Besuchers in Echtzeit getrackt und sichtbar gemacht und so ein lebendiges, emotionales Fenster in einen wissenschaftlichen Prozess eröffnet, der sich sonst jenseits unserer menschlichen Wahrnehmung abspielt. Die Besucher erleben wie Ihre Atmung Sauerstoff in Kohlendioxid umwandelt und sie selber zum Kreislauf der Natur gehören.

Das Projekt ist nicht nur ein Beispiel für eine erfolgreiche Anwendung von Echtzeit-Medientechnologie zur Schaffung einer sinnvollen intergenerational vermittelnden Erfahrung mit dem Ziel, das Bewusstsein für unsere Umwelt zu schärfen, es ist auch technisch zu einer Referenz für die NODE Community der Creative Coder*innen geworden.

Ins Gespräch mit den Künstler*innen geht **David Brüll** (NODE Gründer und Direktor) und wirft gemeinsam mit ihnen einen Blick hinter die Kulissen: Das Projekt wurde in Zusammenarbeit mit dem Visual Artist **Natan Sinigaglia** entwickelt, der den oben genannten Prozess in eine visuelle Erfahrung übersetzt hat. Der Sound wurde von der Klangkünstlerin **Mileece** entwickelt. Sie erklärt uns die Technologie, mit der sie aus den Bio-Emissionen von Pflanzen eine Klangwelt schafft. Sie nennt diese Praxis *aesthetic sonification*. Eine internationale Expertin auf dem Gebiet der Gestaltung von multimodalen und multisensorischen Erfahrungen ist **Grace Boyle**. In ihrer Praxis entwickelt Sie neue Narrative für VR Installationen und Filme, welche weit mehr als nur die auditiven und visuellen Medien für die Erfahrung berücksichtigen.

> 05.10., 19:00-20:30 – Taking Action: On Agency and Making Your Voice Heard

1970 inszenierte das amerikanische Architektur- und Videokollektiv *Ant Farm* einen "Luftnotstand" - eine dramatische öffentliche Intervention, um gegen die explodierende Umweltverschmutzung in LA und das eskalierende Gefühl der Umweltzerstörung zu protestieren. Was damals wahr war, gilt heute umso mehr: Wenn Regierungen und Gesetzgeber den Planeten im Stich lassen, müssen wir uns Gehör verschaffen. Wie können Künstler*innen und Designer*innen Umweltbewegungen helfen? Welche Werkzeuge, Fähigkeiten und Methoden können sie anwenden, um Menschen für eine gemeinsame Sache zu mobilisieren? Und wie weit sind einige von uns bereit zu gehen, um entschiedenes Handeln zu inspirieren, wenn nicht gar zu erzwingen?

Das Panel versammelt Künstler*innen, Designer*innen und Forscher*innen, die aktiv geworden sind: In den letzten zwei Jahren hat sich der französische bildende Künstler **Joanie Lemerrier** wiederholt mit Aktivist*innen von Extinction Rebellion und Ende Gelände zusammengetan und mit großflächigen Laserprojektionen (z.B. auf Regierungsgebäude wie den Londoner Westminster Palace) zur Verbreitung ihrer Botschaft beigetragen. Als leitende Forscherin der Aktivisten-Forschungsgruppe **Forensic Architecture** leitet **Dr. Samaneh Moafi** das *Centre for Contemporary Nature* (CCN) der Gruppe, wo neue Technologien zur Feststellung von Gewalt an unserer Umwelt entwickelt werden. Mit *Echo Youth* (2019) schuf der britisch-kolumbianische Künstler **Matthew Plummer-Fernández** eine browserbasierte Augmented-Reality-Anwendung, die Plakate von den Protesten von *Youth4Climate Strike* enthüllt. Vor kurzem begann er, sich mit Agrarökologie und regenerativen Gestaltungsprinzipien für ein vertikales Landwirtschaftsprojekt zu befassen. Anfang dieses Jahres wendete sich die deutsche Biokünstlerin und Bürgerrechtlerin **Theresa Schubert** auf gegen grausame Tierhaltungspraxis, indem sie in vitro Fleisch zubereitete und aß, das aus Muskelzellen ihres eigenen Körpers gezüchtet wurde. Gastgeberin und Moderatorin des Panels ist die deutsche Künstlerin und Aktivistin **Kathia von Roth**, die sich mit Theater- und Gamedesign als Werkzeuge für Widerstand und Revolution beschäftigt.

> 06.10., 17:00-18:30 – Facing Extinction:

The Art of Coping, Healing, and Restoration

Vom dramatischen Verschwinden der Arten auf der ganzen Welt bis hin zum Verlust von kulturellem Erbe – unser Zeitalter ist ein Zeitalter der Trauer um unwiederbringliche Kulturen und Spezies. Das Panel versammelt Künstler*innen, Denker*innen und Designer*innen, die die Folgen des Verschwindens untersuchen und diesem etwas entgegensetzen.

Antye Greie-Ripatti, die als *AGF* und selbsternannte "Audio-Bildhauerin", Dichterin und Künstlerin für neue Medien auftritt, verwendet Sprache und feministische Klangtechnologien, um unterrepräsentierten Gruppen Gehör zu verschaffen. Ihr neues experimentelles Klangportal *Rec-on.net* versteht sich als digitaler Raum für politische Soundarbeit und politisches Zuhören. Inspiriert durch den *Svalbard Global Seed Vault* startete die kanadische Künstlerin und Blockchain-Expertin **Sarah Friend** das *Remembering Network*. Das Projekt ist ein Versuch, ein digitales "Saatgut-Depot" mit Hilfe von Peer-to-Peer-Protokollen zu konstruieren, das ähnlich wie eine Saatgut-Datenbank, die Arten von extremem Klima und Wetter bewahren soll, Daten vor Netzwerkfehlern und Takedown-Versuchen schützt.

Die Wissenschafts-Autorin **Britt Wray** untersucht den Zusammenhang zwischen Klimakrise und psychischer Gesundheit. Nach "Rise of the Necrofauna: The Science, Ethics and Risks of De-Extinction (Greystone Books 2017)" arbeitet sie derzeit an ihrem zweiten Buch "Generation Dread" (Knopf-Random House, 2021) über *eco-anxieties*, die fundamentalen Ängste, die uns ergreifen, wenn wir laufend vor klima-ethische Entscheidungen und Dilemmas gestellt werden, oder uns um den unwiederbringlichen Verlust von Polareis und Regenwäldern sorgen. Britt Wray veröffentlicht dazu außerdem einen Newsletter, der wöchentlich Analysen zu emotionalen Reaktionen auf das Klima, der allgemeinen ökologische Krise und Möglichkeiten, Resilienz aufzubauen, vorstellt.

Paul Prudence ist als Soundkünstler und Autor des Essays "The Sound of Disappearance & The Sonic Sublime" eingeladen, in dem er das Konzept des "ecocritical listening" vorstellt und wichtige Arbeiten von Kolleg*innen aus der Soundkunst vorstellt. Moderiert wird das Panel von NODE20 Co-Kurator und Publizist **Alexander Scholz**.

Weitere Speaker*innen u.a.: Melisa Allela Achoka, Anna-Luise Lorenz, Kat Austen, Mary Maggic, Ellie Irons (Environmental Performance Agency),

Kanadische Positionen im Festival

– Kick-Off einer Partnerschaft

Auch bei NODE sollte im Jahr 2020 ein umfassendes Programm kanadischer Künstler*innen zu sehen sein, das in vielen Kulturinstitutionen im Rahmen der Buchmesse und der diesjährigen Gastland-Aktivitäten Kanadas geplant wurde. Mit dem digitalen Festivalprogramm wagen das Medienkunstfestival MUTEK Montréal und NODE den Auftakt einer langfristigen Zusammenarbeit und experimentieren mit neuen Formaten. Teil des gemeinsamen Programms sind die Künstler*innen Sarah Friend und Elise Hunchuck, die einen kritischen Beitrag zur Debatte leisten. Während der gesamten Festivalwoche wird *FAMOUS NEW MEDIA ARTIST* **Jeremy Bailey** als aus Kanada zugeschaltete Augmented-Reality-Persona in die Festivalstruktur intervenieren und unerwartete Antworten auf die Debatten formulieren. Eine Reihe von **AV-Performance-Abenden** wird Künstler*innen aus Québec und Kanada vorstellen.

GreenHouse NAXOS

Mit dem **GreenHouse NAXOS** eröffnen NODE20 und **studioNAXOS** eine digitale Nachbildung der Frankfurter Naxoshalle als ein virtuelles Treibhaus für Ideen und die Auseinandersetzung mit kulturellen Praktiken in Zeiten der ökologischen Krise und des sich wandelnden öffentlichen Lebens. Das Kooperationsprojekt greift Fragen und Überlegungen zur Zukunft der Naxoshalle auf: Wie könnte ein Theater aussehen, das gesellschaftliche und ökologische Transformationen mitdenkt und nachhaltig agiert? Wie kann aus einer Industriestätte des 19. Jahrhunderts ein nachhaltiges Laboratorium des 21. Jahrhunderts entstehen, das innovative Arbeitsweisen, Zugänge und Kooperationen ermöglicht? Wie muss ein Theater gestaltet sein, das diverse gesellschaftliche Gruppen einbindet, generationsübergreifend arbeitet und einen Ort des öffentlichen Lebens für ein breites Publikum darstellt? Mit dem GreenHouse NAXOS entsteht in der Naxoshalle eine ökologische und soziale Skulptur, die mit verschiedenen künstlerischen und diskursiven Formaten dazu einlädt, sich über die zukünftige, nachhaltige Nutzung des Stadtraums und der Theater auszutauschen.

Der offene digitale Kulturraum lädt Frankfurter*innen und internationale Besucher*innen des NODE Forums for Digital Arts ein, die Halle prototypisch umzugestalten, sie zu bepflanzen und neu zu nutzen. In einer **Videospiel-artigen**, auf Mozilla Hubs basierenden, **virtuellen Nachbildung der Halle** können sich Besucher*innen als Avatare frei bewegen, miteinander kommunizieren, dabei Vorschläge und Wünsche für eine Neugestaltung formulieren und sie tatsächlich virtuell umsetzen. Zugleich finden während NODE20 bereits künstlerische Experimente statt, die die Grenzen des (virtuellen) Theaterraums ausloten.

Im virtuellen GreenHouse finden Meetups zu Themen wie Tanz und Technologie statt, einen Hackspace für Jugendliche, Performances und Installationen, die den Blick auf nachhaltige künstlerische Praxis, Aktivismus, neue hybride Kunst-, Performance- und Theaterformen werfen. Besucht werden kann das GreenHouse NAXOS über jeden Browser.

Vor Ort in der Naxoshalle entsteht ein begehbare **Gewächshaus**, das eine **VR-Installation** der Künstlerin **Gloria Schulz** beherbergt. Die interaktive Installation greift das Thema der Verwandlung wieder auf und verbindet den analogen Raum der Naxoshalle mit dem digitalen GreenHouse. Ab dem 25. September kann das GreenHouse NAXOS so bereits im Rahmen der [Themenwoche gegen das Vergessen](#) der Theater in der Naxoshalle von Besucher*innen betreten werden.

Programm-Highlights im GreenHouse NAXOS

Choreographic Coding Lab Online

In einer Reihe von Meetups und offenen Diskussionen zu Performances und choreographischer Praxis präsentieren der Künstler **Naoto Hieda** und geladene Gäste Online-Tools für interdisziplinäre Zusammenarbeit, erörtern, was 'miteinander tanzen' in einer Umgebung bedeuten könnte, in der Körper mit Maschinen verstrickt und überall auf der Welt verteilt sind und zeigen Best-Practice Beispiele und Potentiale im zeitgenössischen Tanz in Verbindung mit digitalen Formaten auf.

Songs of Cyborgoise – virtuelle Musikperformance von BBB_

Das avancierte Offenbacher Künstler*innen-Duo **BBB_** konfrontiert sein Publikum regelmäßig mit utopischen und dystopischen Welten, in denen die Grenzen zwischen dem Menschlichen und dem Digitalen zu verschmelzen scheinen.

Im Rahmen von NODE20 lösen BBB_ mit ihrer neu entwickelten Performance *Songs of Cyborgoise* ihre Performer*innen-Körper im virtuellen Raum auf, um als Avatare im GreenHouse NAXOS neue Formen von Performance zu erproben. Eindringlich suchen sie nach Möglichkeiten, Zukunft frei von dystopischen Angstvisionen zu imaginieren und spekulieren über ein co-evolutionäres Szenario, in der Technologien, Menschen, Flora und Fauna auf der Erde miteinander in Einklang existieren – oder sogar verschmelzen. Aus der Perspektive verschiedener Verkörperungen einer künstlichen Intelligenz erzählt die Performance von der nahen Zukunft und ermöglicht uns, **die Perspektive dieser global vernetzten Intelligenz** einzunehmen und uns auf eine Reise durch die Gefühle, Ängste und **Hoffnungen verschiedener Wesen der Welt** zu begeben.

Mehr Informationen unter 20.nodeforum.org/greenhousenaxos.

Jugendprogramm

Digitale Welten – 03. bis 08. Oktober

Auch für Jugendliche wird abwechslungsreiches Programm angeboten. Unter dem Dach von **Digitale Welten** – unseres Jugendprogramms für politische, kulturelle und informatische Jugendbildung – werden Hands-On-Workshops in der virtuellen und der analogen Naxoshalle durchgeführt.

In der Naxoshalle bieten wir ein buntes Programm zum Experimentieren und Ausprobieren. In Zusammenarbeit mit FOR ALL PEOPLE laden wir Jugendliche zwischen 10 und 17 Jahren zu 3-tägigen Workshops rund um das Thema elektronische Musik ein. Im Fokus steht die Frage, wie elektronische Musik funktioniert und welche Bestandteile ein Synthesizer hat.

Hier kann man lernen, wie man neue Klänge und Beats erzeugen kann und damit gemeinsam musiziert. Zum Ende der Workshopwoche, am Donnerstag den 08. Oktober, performen wir gemeinsam im NODE20 Studio.

> Die Workshops finden täglich von 11-15 Uhr statt. Die Teilnahme ist kostenlos, Anmeldung über info@digitale-welten-frankfurt.org. Neben diesen Workshops wird es in der Naxoshalle auch kleine Angebote ohne Anmeldung zum Tüfteln und Ausprobieren geben.

Für die etwas fortgeschritteneren Gamer*innen, Hacker*innen und Coder*innen ist auch gesorgt: Im virtuellen GreenHouse NAXOS geben ehrenamtliche Mentor*innen aus Medienpädagogik und IT sowie technikbegeisterte Jugendliche Online-Workshops. Hier kann man auch spontan an allen **Online-Workshops** und Programmpunkten teilnehmen. Einfach über den Laptop / PC oder das Smartphone über greenhousenaxos.com eintreten, einen Avatar aussuchen und loslegen.

Dabei lernen Einsteiger*innen und Fortgeschritten mit verschiedenen Technologien und Frameworks zu arbeiten, wie zum Beispiel mit der 3D-Modellierung in blendr, der visuellen Programmierumgebung vvvv, DevOps/Docker, der Webentwicklung und React.

Zum Austausch wird in Interaktiven Quizzes und Diskussion zu den Themen Gaming und Ressourcen von und mit dem Gamers Paradise in Frankfurt angeregt.

> Die Anmeldung erfolgt über info@digitale-welten-frankfurt.org. Weitere Infos folgen bald unter digitale-welten-frankfurt.org.

Creative Coding Workshops

NODE20 bietet in über 25 Workshops das Erlernen und Vertiefen von Programmierwerkzeugen für Gestalter*innen. Gemeinsam mit dem neu in Berlin eröffneten **NODE Institute** und dem Entwicklerteam der visuellen Programmierumgebung **vvvv**, wurde ein umfangreiches Workshop-Programm für die internationale Szene kuratiert. Das Angebot reicht dabei von Einführungen in generatives Gestalten über das Erlernen der Möglichkeiten von Computer Vision- und Machine Learning-Technologien, bis hin zu Kursen für fortgeschrittene Anwender*innen, die sich für das Programmieren von komplexen Virtual Production, VR / AR und AI Anwendungen interessieren.

Für das Workshop-Programm wurden die aktivsten und renommiertesten Vertreter*innen der internationalen Creative Coding Community gewonnen um in dreistündigen Einheiten ihr Wissen mit den Teilnehmer*innen zu teilen, die zuhause oder im Büro an ihren Computern die Inhalte Schritt für Schritt nachzuvollziehen und austesten können.

Neue Formen **generativer Gestaltung** stehen dabei im Mittelpunkt. Wesentlich bei dieser Entwurfsmethode ist, dass der Output, z.B. ein Bild, Sound, ein architektonisches Modell, eine Animation u. ä. durch Algorithmik – also durch Regelwerke – erzeugt wird, was Designer*innen ermöglicht, hochkomplexe Modelle zu entwerfen und z.B zu visualisieren. Nicht zuletzt durch den Einzug von künstlicher Intelligenz und maschinellem Lernen in diesen Entwurfsprozess macht die Arbeit als Gestalter*in in diesem Bereich allerdings auch zu einem Balanceakt zwischen den Vorteilen synthetischer Erzeugung von Medien (z.b. Geschwindigkeit und Komplexität) und den damit verbundenen Gefahren (z.B. biased Datasets, Arbeitsverlust). Siehe dazu auch das Panel **Synthetic Being - On Responsible Artistic Practices in the Age of Co-Creation with AI**.

Generative Gestaltung mittels visueller Programmiersprachen wie vvvv sind zukunftsweisend und gewinnen zunehmend an Bedeutung, weil sie durch Ihre visuellen Metaphern vergleichsweise leichter und intuitiver zu erlernen sind und so auch Kreative Designer*innen und Künstler*innen am Gestaltungsprozess der Daten- und Maschinenwelt beteiligt. Das einwöchige Workshop-Programm legt dieser Idee folgend den Fokus auf kreative Techniken und Möglichkeiten und zielt darauf ab den Teilnehmer*innen Kenntnisse und Fähigkeiten in diesen Bereichen zu vermitteln. Der Begriff **Creative Coding** fasst diesen Ansatz zusammen und erweitert das Repertoire kreativer Disziplinen um das Potenzial digitaler Technologien und etabliert sich zunehmend in digitalen Gestaltungsprozessen. Demnach richten sich die

Workshops an Studierende, Forschende und Schaffende in den unterschiedlichsten kreativen Disziplinen.

Interessierte und Quereinsteiger*innen sind herzlich eingeladen, unsere internationalen Expert*innen zu treffen, sich inspirieren zu lassen oder in einem der Einsteiger*innen-Workshops erste eigene Erfahrungen zu sammeln.

Ausführliches Workshop-Programm unter: 20.nodeforum.org/program/workshops

AUSBLICK

Second Nature Lab

Gemeinsam für eine nachhaltigere Praxis

Ausgehend von Impulsen der NODE20 Forum for Digital Arts Festivalwoche, starten wir die aktive, gemeinsame Arbeit an konkreten Ideen für eine nachhaltigere Zukunft im digitalen **Second Nature Lab**. Das praxisorientierte und intergenerationelle Labor wird von technikversierten, kritischen Künstler*innen angeleitet. In sechs thematischen Online-Modulen lernen Teilnehmer*innen zum Beispiel welche aussterbenden Spezies in unserer nahen Umgebung leben oder wie viel CO₂ die eigene Webseite verursacht – und was man dagegen tun kann. Die Idee: jede Seminargruppe setzt sich gezielt mit einer Nachhaltigkeitsproblematik auseinander und entwickelt kreative Hacks und Hilfswerkzeuge, die dann auf einer eigens mit Studierenden der Hochschule Mainz entwickelten (klimaneutralen) Webseite Interessierten und zukünftigen Besucher*innen zur Verfügung gestellt werden.

Das Lab schließt an das Festival und Konferenzprogramm an und ist offen für Menschen ab 12 Jahren, Englischkenntnisse sind hilfreich, es wird jedoch Unterstützungsangebote geben. Die Anmeldung für einzelne Module beginnt im Oktober via secondnaturelab.net und 20.nodeforum.org.

Lab-Künstler*innen: Environmental Performance Agency, Mary Maggic, Antye Greie (AGF), Joanie Lemercier, Julian Oliver und Anna-Luise Lorenz.

INFORMATIONEN FÜR BESUCHER*INNEN UND TEILNEHMER*INNEN

Festival-Zeitraum: Freitag, 02.10. bis Donnerstag, 8.10.2020

Eröffnung: Freitag, 02.10.2020 – 18:30 Uhr
Grußwort vom Hessischen Minister für
Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung
Tarek Al-Wazir

Öffnungszeiten:

Naxoshalle

Samstag, 03.10.2020
bis Donnerstag, 08.10.2020
10:00 - 16:00 Uhr
kostenloser Eintritt

Einzelne Programmpunkte und Uhrzeiten
der Online-Angebote finden Sie hier:
20.nodeforum.org/program

Veranstaltungsorte:

Online Festival Hub
Nach Ticketkauf zugänglich

GreenHouse NAXOS
greenhousenaxos.com

Künstlerhaus Mousonturm
Emergency Broadcast Studio
Waldschmidtstr. 4
60316 Frankfurt am Main
Nur mit Einladung

Naxoshalle
Eingang: Waldschmidtstr. 19, 60316
Frankfurt am Main
Beschränkter Zugang

TICKETPREISE

Das **Konferenzprogramm** (über das **Emergency Broadcast Studio**) kann über die Website und Youtube kostenlos angeschaut werden.

Youtube [@NODE Forum for Digital Arts](#)
20.nodeforum.org

Festival-Ticket (alle Funktionen)

Mit dem Erwerb eines Festival-Tickets erhält man vollen *Zugriff auf die Online Festival Hub, allen (Programmpunkten inklusive Workshops) und zu allen Features der Festival Hub (Networking, Austausch, interaktive Veranstaltungssitze,...)*.

Participant

50 € (inkl. 5% USt)

Supporter

ab 100 € (inkl. 5% USt)

Supporter Ticket – Organisation

ab 500 € (inkl. 5% USt)

Alle Details und Eigenschaften der Tickets: 20.nodeforum.org/tickets

PRESSE MATERIAL

Texte und Bilder verfügbar unter
20.nodeforum.org/press/

Partner*innen NODE20

Emergency Broadcast Studio

vvvv | Künstlerhaus Mousonturm | satis&fy | The NODE Institute | Goethe Universität Frankfurt | Studio Brüll | klingklangklong | Stype | Stage Precision | FOR ALL PEOPLE | nou | Xchange
keinStil

Das **Second Nature Programm** und insbesondere Vermittlungsangebote, Jugendprogramm und Lab-Programm werden entwickelt in Kooperation mit der Goethe-Universität Frankfurt / Institut für Kunstpädagogik : Visuelle Kultur, der Hochschule Mainz – University of Applied Sciences / Fachrichtung Kommunikationsdesign, dem HOLO Magazin, der Hessischen Landeszentrale für Politische Bildung und dem Kommunalen Jugendbildungswerk / Jugend- und Sozialamt Frankfurt.

Workshop Programm

Das Workshop Programm wird kuratiert und koordiniert vom NODE Institute in Kooperation mit VVVV. Weitere Kooperationspartner sind die Fachhochschule St Pölten, Kunstuniversität Linz,

GreenHouse NAXOS ist ein digitaler Nachbau des Naturtheater NAXOS, einer Idee von Jan Philipp Stange, realisiert mit Simon Möllendorf, Jakob Engel und keinStil, koproduziert von Stange Produktionen, Dorfproduct und studioNAXOS mit Unterstützung des Theater Willy Praml, ermöglicht u.a. mit Geldern der Mehrjahresförderung des Kulturrats der Stadt Frankfurt und der Bundeskulturstiftung.

Förderer NODE20

NODE20 Forum for Digital Arts wird gefördert vom Hessischen Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen und dem Kompetenzzentrum Kreativwirtschaft der Wirtschaftsförderung Frankfurt GmbH.

Das **Second Nature Lab** und Programm wird realisiert im Rahmen von "experimente#digital – eine Kulturinitiative der Aventis Foundation“ und gefördert vom Kulturfonds Frankfurt RheinMain und der Stiftung Polytechnische Gesellschaft.

Die Kooperation mit **MUTEK Montréal** und die Beiträge **kanadischer Künstler*innen** sind Teil des Kulturprogramms von Kanadas Gastlandauftritt bei der Frankfurter Buchmesse 2020. Sie werden unterstützt durch das Canada Council for the Arts und die Regierung von Kanada.

Die Produktion **The Great Report** wird unterstützt durch das NATIONALE PERFORMANCE NETZ Gastspielförderung Tanz, gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, sowie den Kultur- und Kunstministerien der Länder und gefördert durch die Hamburgische Kulturstiftung.

Über NODE Forum for Digital Arts

Seit 2008 wird das internationale Festival NODE Forum for Digital Arts vom Frankfurter *NODE Verein zur Förderung Digitaler Kultur e.V.* veranstaltet – auf Initiative einer internationalen Entwickler*innen-Community rund um die visuelle Programmiersoftware vvvv, die in Frankfurt entwickelt wurde und inzwischen weltweit von Künstler*innen, Gestalter*innen und an Hochschulen für die Entwicklung medialer, meist interaktiver oder generativer Projekte eingesetzt wird.

Seit nunmehr fünf Ausgaben bringt NODE international renommierte Gestalter*innen, Programmier*innen, Künstler*innen und Akteur*innen zusammen und eröffnet seinem Publikum die Welt der Computerkunst. Als grenzüberschreitende und interdisziplinärer Treffpunkt fördert NODE den zukunftsweisenden Diskurs an den Schnittstellen von Kunst, Wissenschaft, Gestaltung und Technologie. Das englischsprachige Festival beschäftigt sich mit der Verwendung digitaler Technologien und deren Einfluss auf Kultur und Gesellschaft. Mit fachlich avancierten Programmierworkshops und internationalen Fachbesucher*innen aus IT hat das Festival in seinen fünf Editionen Einfluss auf eine internationale Kreativbranche genommen.

Neben dem Festival entwirft NODE Weiterbildungsformate, internationale Austauschformate und spartenübergreifende künstlerische Programme und hat sich der Vermittlung und Einbeziehung der Zivilgesellschaft in den Digitalisierungsdiskurs verschrieben. NODE arbeitet zusammen mit Bildungs- und Kulturinstitutionen wie dem Jugendbildungswerk, Künstlerhaus Mousonturm, regionalen Museen genauso wie mit Partner*innen aus Forschung und Theorie (Goethe Universität, h_da, Hochschule Mainz / Motion Bank, Städelschule Architecture Class oder HfG Offenbach).

Der NODE e.V. wird vertreten durch den Vorstand: David Brüll, Sebastian Oschatz.

Weitere Informationen zu NODE unter <http://nodeforum.org>.

PRESSEKONTAKTE

NODE Verein zur Förderung Digitaler Kultur e. V.

Erie Ehrenberg (Kommunikation, Social Media)

erie.ehrenberg@nodeforum.org

Jeanne Charlotte Vogt (Künstlerische Leitung, Geschäftsführerin)

jeanne.vogt@nodeforum.org

Gutleutstraße 96
60329 Frankfurt am Main

Tel. +49 (0)69 24 000 333

Fax +49 (0)69 24 000 330

Mobil +49 (0)176 2177 4355

press@nodeforum.org

ping@nodeforum.org

PRESSEDOWNLOADS

20.nodeforum.org

20.nodeforum.org/press

Künstlerhaus Mousonturm Frankfurt am Main GmbH

Waldschmidtstraße 4
60316 Frankfurt am Main

Tel. 49 (0)69 40 58 95 - 0

Fax 49 (0)69 40 58 95 - 40

gabriele.mueller@mousonturm.de

mousonturm.de

studioNAXOS

info@studioNAXOS.de

studionaxos.de

Naxoshalle

Waldschmidtstraße 8
60316 Frankfurt am Main