

## PRESSEMITTEILUNG

### Editionsbox #5 **DIGITAL ART COLLECTION**

Ein Projekt vom **EIGENHEIM Weimar/Berlin** in Kooperation mit dem **medienkunst e.V. – Verein für zeitgenössische Kunst mit neuen Medien (mkv)**

**Laufzeit:** 1. Oktober bis 6. November 2021

**Vernissage:** 1. Oktober 2021, 19 Uhr

**Ort:** EIGENHEIM Berlin, Kantstraße 28, 10623 Berlin (DE)

**Öffnungszeiten:** Dienstag bis Samstag, 14 bis 19 Uhr

**Künstler\*innen:** Ines Alpha (FR), LaTurbo Avedon (METAVERSE), Jeremy Bailey (CAN), Banz & Bowinkel (DE), Jonas Blume (DE), Brickspacer (RUS), Manja Ebert (DE), Laura Fong Prosper (PAN/DE), Mohsen Hazrati (IRN/DE), Faith Holland (US), Kathrin Hunze (DE), Nadine Kolodziej (DE), Marc Lee (CHE), Lauren Lee McCarthy (US), Zach Lieberman (US), Tonio Mundry (DE), Mike Pelletier (CAN/ NL), Pitscher (DE), Zeesy Powers (CAN), Leah Schragar (US), Theresa Schubert (DE), Dagmar Schürer (AUT/DE), Robert Seidel (DE), Paul Sermon (UK), Caspar Stracke (DE), Systaime (FR), Ivonne Thein (DE), Manuel Tozzi (AUT/DE), Tina Wilke (DE), Ziyang Wu (CHN/US)

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

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

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

Idee des Kollektivs verbildlichen. Wie ein Puzzle fügen sich die einzelnen Arbeiten zu einem großen Ganzen zusammen.

Digitale Kunst ist ein integraler Bestandteil zeitgenössischer Kunst. **Die Künstler\*innen der 5. Edition befassen sich mit den Bedingungen und Auswirkungen des (post)digitalen Zeitalters auf unseren Alltag, unsere Kultur und unsere Gesellschaft.** Sie reflektieren diese und schaffen die Möglichkeit einer Betrachtung, die das Medienverständnis schärft und eine ästhetische Erfahrung digitaler Kunst ermöglicht. Auf diese Weise entsteht ein vielschichtiges, technologisches sowie soziales Abbild unserer Zeit. Die *Digital Art Collection* versteht sich als **Zeugnis des aktuellen Zeitgeistes**, die diesen in seiner medialen Beschaffenheit dokumentiert und archiviert.

## **EIGENHEIM Weimar / Berlin**

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

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

[galerie-eigenheim.de](http://galerie-eigenheim.de)

## **medienkunstverein (mkv)**

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

[medienkunstverein.com](http://medienkunstverein.com)

## PRESS RELEASE

### Edition Box #5 **DIGITAL ART COLLECTION**

A project of EIGENHEIM Weimar/Berlin in cooperation with medienkunst e.V. - Association for Contemporary Art with New Media (mkv)

**Duration:** October 1 to November 6, 2021

**Opening:** October 1, 2021, 7 pm

**At:** EIGENHEIM Berlin, Kantstraße 28, 10623 Berlin (DE)

**Opening hours:** Tuesday to Saturday, 2 to 7 pm

**Artists:** Ines Alpha (FR), LaTurbo Avedon (METAVERSE), Jeremy Bailey (CAN), Banz & Bowinkel (DE), Jonas Blume (DE), Brickspacer (RUS), Manja Ebert (DE), Laura Fong Prosper (PAN/DE), Mohsen Hazrati (IRN/DE), Faith Holland (US), Kathrin Hunze (DE), Nadine Kolodziej (DE), Marc Lee (CHE), Lauren Lee McCarthy (US), Zach Lieberman (US), Tonio Mundry (DE), Mike Pelletier (CAN/ NL), Pitscher (DE), Zeesy Powers (CAN), Leah Schragger (US), Theresa Schubert (DE), Dagmar Schürerer (AUT/DE), Robert Seidel (DE), Paul Sermon (UK), Caspar Stracke (DE), Systaime (FR), Ivonne Thein (DE), Manuel Tozzi (AUT/DE), Tina Wilke (DE), Ziyang Wu (CHN/US)

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

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

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

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

## **EIGENHEIM Weimar / Berlin**

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

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

[galerie-eigenheim.de](http://galerie-eigenheim.de)

## **medienkunstverein (mkv)**

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

[medienkunstverein.com](http://medienkunstverein.com)