

## Partners & Support 🤝

Ja. Als Basis realisieren wir das Projekt mit den Partner\_innen Hackteria ZET und Fashion Revolution. (in Absprache wahrscheinlich auch UGZ Stadt Zürich)

weitere beteiligte Künstler:innen Maya Minder, Adam Zaretsky, Marc Dusseiller, Nana McLean  
Wir suchen Kontakt zu

1. Hochschulen (ZHAW, Royal Academy, Universität München (beWORM Start Up))
2. Virtual Reality Spezialist oder ZHDK Gamification
3. Firmen, z.B. Patagonia, Mammut, Rotauf
4. Stiftungen
5. Organisationen z.B. WWF/ One Planet Lab, Ocean Soup, etc
6. Artists in Labs
7. Ars Elektronika
8. H3K Basel

die Installation und der Bioreaktor könnten auch als Wanderausstellung (z.B. in Einkaufszentren) plaziert werden.

## Aktivitäten 🛠️

1. Recherche über «state of science und andere Künstlerische Positionen zur Thematil
2. Praktische Vorbereitungen: Anlegen der Wurmzucht, Bau des Bioreaktors, Erstellen der Installation, Soundscape und technische Lösungen  
Sammeln der Interviews
3. Auswertung und Dokumentation der Hoffnungen und Ängste, Programmieren der interaktiven Welt

## Ressourcen 📁

Fähigkeiten:  
DIY mentality, vernetztes Denken und wissenschaftliches Verständnis, Kommunikation, Szenografie, Soundengineering, XR programmieren

Ressourcen:  
Zeit, Raum und Finanzierung 😊

## Projekt 📦

Ausgangslage ist ein Wachsraupe, die in der Lage ist Polyester zu fressen. Wir kreieren ein fiktives Szenario, in dem wir behaupten dass die schier endlosen Ressourcen z.b. das Polyester in der Atacama Wüste, oder Microplastic im Ozean dazu führen könnte, dass ein gigantisches Wesen mutiert (oder realistischer, eine Raupenplage, Microorganismen Flut, etc). Wir nutzen dieses Szenario als Projektionsfläche für die Hoffnungen und Ängste die ein mutierendes Wesen auslösen würde, dass sich aufgrund endloser Nahrungsvorräte zu einem Wal-artigen Wesen oder riesenhaften Wurm-Monster entwickeln wird, und stellen die Hoffnungen auf die Lösung gegenüber den Ängsten (einerseits vor einer Kreatur, einer Seuche, Plage, andererseits aber auch vor der drohenden Klimakatastrophe)  
Durch das spielerische Szenario ermöglichen wir einen Einstieg in die Thematik ohne Abwehr oder Verdrängungsmechanismen zu aktivieren.

## Beziehung & Community ❤️

Die Hoffnungen und Ängste werden aufgenommen und Teil der Installation.  
Besucher können ihre Version des Monsters modellieren und einscannen und als 3-D Objekt in der virtuelle Umgebung platzieren.  
Angedacht: Je nach dem ob Hoffnungen oder Ängste stärker ausgeprägt sind, werden die virtuellen Monster beeinflusst. (Angst beeinflusst das Monster zu beängstigenden ausmassen, Hoffnung hilft das Microplastikproblem einzudämmen)

## Kanäle 📺

Es wird eine Webseite für die Ausstellung erstellt, Werbung online und mit Plakaten/ Flyern, Netzwerke (z.B. Klima Newsletter der Stadt, ClimaNow, Oneplanet Lab).  
Veranstaltungskalender, Beiträge in lokalen Zeitungen und Magazinen (Medienmitteilungen)

## Zielgruppen 👥

Da das Projekt auf verschiedenen Ebenen wirkt ist die Zielgruppe breit. Fokus sind Konsumierende von Mode aller Altersgruppen.  
Es interessiert Menschen mit einem gehobenen Bewusstseinsstandard und Interesse an Forschung genauso wie solche die noch nie über Mikroplastik nachgedacht haben.

Schulen, junge Erwachsene, Menschen in Einkaufszentren, Ausstellungsbesuchende, aber auch Einrichtungen zwischen Wissenschaft und Kunst

## Budget 🪙

Mit welchen Kosten rechnest du, damit du deine Idee realisieren kannst?  
Wofür fallen Kosten an?

concept phase 4000 (funded by City of Zuerich Kunstlabor)

### research phase

visits in labs, articles, communication 10 000

### preparation phase (2 weeks in a residency like public lab situation)

material for bioreaktor & wormbreeding 5000

artist fees (in & extern) 15000

rent for the residency space 1800

Travel 200

Accommodation 1000

### Exhibition

graphicdesign und communication/ print material & infosheet 10000  
material

biomaterial growing & algea compound for the monster -instaltion 5000

technic (compressor, beamer, lights, sound) 4000

other cost 3000

fees for artists (in & extern) 16000

exhibition space 3000

Travel & accommodation 2000

VR realization online documentation 24 000

Gesamt 100 000

Von ClimaNow angefragt 50 000

## Impact 🌱

1. **Wirkung:** Was bewirkt deine Idee fürs Klima? Wie misst/überprüfst du die Wirkung?

Das Projekt lenkt die Aufmerksamkeit auf die Microplastik Belastung der Umwelt, der Meere und der Böden. Sie sorgt dafür Zusammenhänge zu erkennen zwischen Biodiversität, Mircobiologie, Tierwelt und Lebensraum der durch Klimaveränderung und Verschmutzung bedroht wird. Bekanntheit führt dazu, dass Wasserfilter, microplastikfreie Produkte populärerer werden, dass weniger gewaschen und bewusster konsumiert wird.

Quantitativ wird die Reduktion des Microplastik durch unsere Ausstellung leider nicht ins Gewicht fallen, doch die Verhaltensänderung jedes einzelnen zählt.

Durch die Aufmerksamkeit, die wir auf die neue Forschung richten, können weitere Forschungsprojekte inspiriert werden.

Durch unsere eigene Forschung könnten wir auch weitere Erkenntnisse gewinnen auf dem Weg zur biologischen Abbaubarkeit von Microplastik.

Durch gene-editing kommen wir womöglich dem mutierenden Wesen näher

2. **Skalierung/Ausweitung/Entfaltung:** Wie lässt sich die Wirkung deines Projekts vergrößern?

Die Inhalte und die Installation können an weiteren Orten/ Museen Anlässen präsentiert werden.

Vorab wenden wir uns mit dem Szenario an die Medien, als sei es keine Fiktion

Der Themascape wird online zugänglich sein.