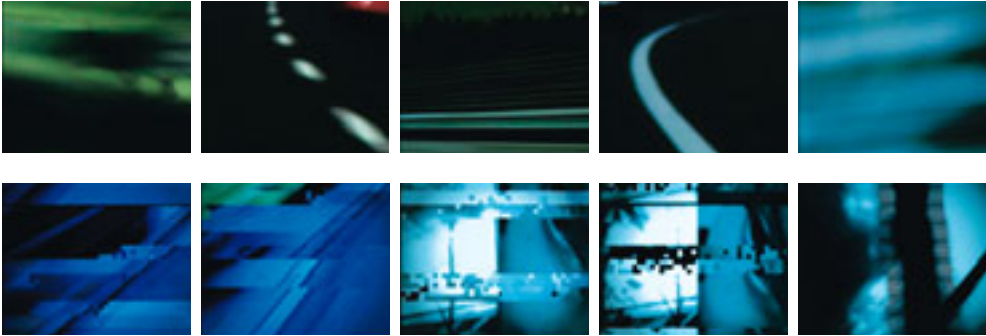


# onScreen [digital:video:art&design]



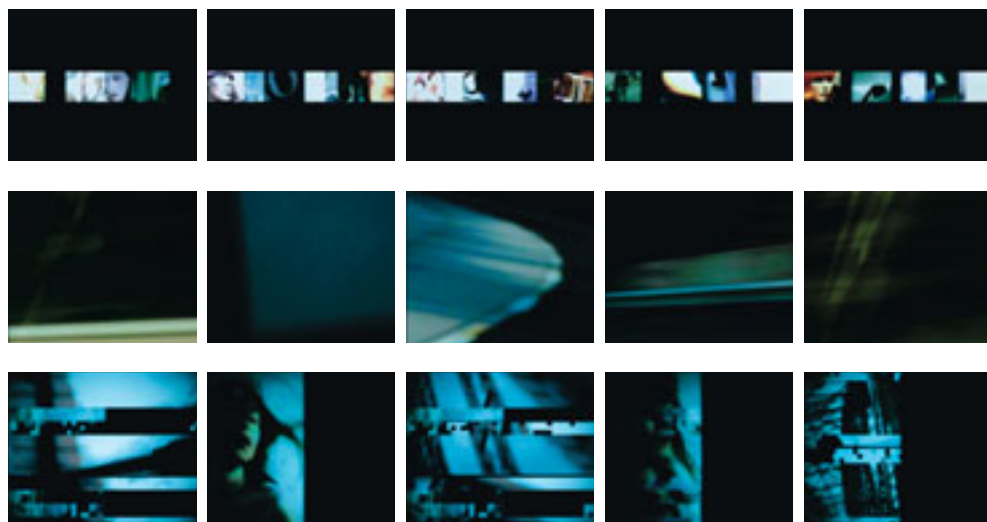
Die Ausstellungsreihe in der neuen Ars Electronica Gallery for Digital Video Art & Design beschäftigt sich mit aktuellen Entwicklungen im Bereich visueller Medien: computerbasierte Videokunst, Screendesign, Grafik und Animation.

Bedingt durch die rasante Entwicklung von Videohardware und Software in den letzten Jahren wurde der Zugang zur hoch qualitativen Produktion und Bearbeitung von digitalem Video nicht nur für Künstler erheblich erleichtert. Heute ist jeder gut ausgestattete PC in der Lage, digitales Video in nahezu verlustfreier Qualität zu bearbeiten und in erträglichen Rendering-Zeiten zu erzeugen. Beschränkungen entstehen somit nur durch das technische und gestalterische Vermögen des Anwenders und durch die von der Video-Industrie vorgegebenen Formate und Normen und nicht, wie bis vor wenigen Jahren, noch durch den beschwerlichen Zugang zu teuren Studios und unbezahlbarem Equipment.

Diese Entwicklungen bilden die Grundlage für die Entstehung einer neuen Form des Produktionsumfelds: Ideen werden schneller umgesetzt und Arbeitsprozesse durch den geringeren Organisationsaufwand erheblich vereinfacht. Diese Faktoren und das verhältnismäßig geringe finanzielle Risiko führen zu einer neuen Unverkrampftheit im Produktionsalltag. Das Ergebnis sind experimentelle Videoclips, Musik-Videos, Grafik- und 3D-Animationen, Jingles und Commercials – also die gesamte Bandbreite des Video- und Bewegtbild-Segmentes der sogenannten neuen Medien.

Die Produzenten, Grafiker, Designer und Künstler kommen aus den unterschiedlichsten Bereichen: aus Fotografie, traditioneller Grafik, Werbung, Musik und den verschiedenen Kunstrichtungen.

Bedingt durch das unvermeidliche Zusammenspiel von Bild und Ton und nicht zuletzt auch durch die sehr ähnlichen Arbeitsweisen und -umstände besteht ein intensives Nahverhältnis zur neuen elektronischen Musik. Solche Synergien in der Produktion und in den Ergebnissen führen zu einem enormen Kreativpotential. So sieht das Konzept von *onScreen* als Schwerpunkt die gemeinsamen Präsentationen mit den Ars Electronica Quarter-Events vor, bei denen vierteljährlich internationale Protagonisten der zeitgenössischen elektronischen Musikszene präsentiert werden.



Aufgabe der Galerie *onScreen* ist es, diese Terrains auf der Suche nach neuen Strömungen und Ideen, auch abseits von gängigen Kunstklischees, zu durchforsten und den Produzenten eine öffentliche Plattform zu bieten, wo nicht nur die Arbeiten gezeigt und zugänglich gemacht werden, sondern sich auch eine Art Knowledge-Base und Diskussionsforum zu den spezifischen Fragen bildet. Hauptkriterium bei der Auswahl der gezeigten Arbeiten ist der direkte Bezug zum Medium, die digitale Verarbeitung und eine intensive Auseinandersetzung mit der beschriebenen Materie. Zugang soll es auch für Arbeiten geben, die noch in der Entwicklung stehen oder als Designstudien oder Experiment entwickelt wurden. Neben den High-End-Awards wie dem Prix Ars Electronica soll hier eine weitere Ebene eingeführt werden, die sich nicht als Low-Level-Entry versteht, sondern sich praxisnahe mit dem Schaffen von Künstlern und Designern beschäftigt.

Wichtiger Bestandteil der Galerie ist – neben der permanenten Ausstellung im Foyer des Ars Electronica Center – ein Video-on-Demand-Archiv im Internet. Auf [www.aec.at/onscreen](http://www.aec.at/onscreen) können neben Informationen über die Arbeiten und deren Produzenten die Videos und Video-Stills abgerufen werden.

Die Galerie wurde am 22. Juni 2001 eröffnet. Das Basic-Setup umfasst zwei permanent bespielte PlasmaScreens, die außerhalb der Öffnungszeiten des Museums so gedreht werden können, dass das Programm von der Straße aus gesehen werden kann und so der öffentliche Raum einbezogen wird, und eine WebSite mit grundsätzlichen Informationen sowie acht Videos der ersten Präsentation *onScreen01*. Die Entwicklung der Galerie und der Web-Site wird sich flexibel an Umfang und Angebot der Arbeiten anpassen.