

Sirikit Amann

## Digitales Breitbandantibiotikum u19 gegen etablierte Sichtweisen

Als 1998 zum ersten Mal eine Goldene Nica in der Kategorie „u19 – freestyle computing“ vergeben wurde, war das eine logische zukunftsweisende Entscheidung. Die Anwendung der neuen Medien war 1998 bereits zu einem unübersehbaren Faktor in der jungen Szene – zwischen Experiment, künstlerischem Anspruch und beginnendem Kommerz – geworden.

In jedem Vorhaben, das auf eine längere Dauer angelegt ist, gibt es Momente, in denen man innehält und nachschaut, ob die Konzeption aufgegangen ist, ob die richtigen Abzweigungen genommen wurden, wo wichtige Meilensteine waren, ob die Prognosen sich erfüllt haben und welche neuen Weichen zu stellen sind.

Vieles, was noch vor wenigen Jahren der Erwachsenenwelt vorbehalten war, ist in den Händen der Kids und Teens in neue Kontexte gestellt worden.

u19 ist von Anfang an und ganz bewusst als die offenste Kategorie des Prix Ars Electronica geführt worden. Es kann alles präsentiert werden, es muss nur in den Kontext neuer Medien passen. Es war nie daran gedacht, eine „Ach, ist daaas putzig“-Kategorie zu schaffen, sondern die Idee war, den kreativen Ausformungen junger Menschen eine professionelle Plattform zu geben. Dieses Angebot an die jungen Menschen in Österreich wurde und wird mit Begeisterung und mit einem hohen Grad an Akzeptanz angenommen. Einige der signifikanten Tendenzen bei u19 sind analog mit jenen in der „Erwachsenenwelt“. Die Arbeitsstrukturen ändern sich allmählich, der „Alleskönner“ weicht immer mehr einer teamorientierten, spezialisierten Zusammenarbeit. Produktionen als Teamarbeit, ob in der Freizeit oder in der Schule, dominieren. Die Beherrschung einer bestimmten Technologie allein reicht nicht mehr aus, da hat sich der „Wow-Effekt“ verflüchtigt. Zu begeistern vermag das Cross-over, ein Mix aus Bekanntem und Unerwartetem.

Aber die Vision von „u19 – freestyle computing“ reicht viel weiter als nur der zugegebenermaßen immer perfekter werdende Umgang mit den Tools oder dem Schaffen und Gestalten von computerunterstützten Arbeiten. u19 ist mehr: Es ist ein digitales Breitbandantibiotikum gegen etablierte Sichtweisen, das Fremdes vertraut erscheinen lässt, und es ist in vielen Bereichen ein Spiegel gesellschaftlicher Entwicklungen und Themen. Nur ein Beispiel: Als der Computer in den





Volksschulen zu einem Alltagstool wurde, stieg die Einreichquote der Jüngsten sprunghaft. u19 ist auch Nährboden, Plattform, Spielwiese für schräge, krude, hippe, retrospektivische und ernst zu nehmende Ideen. u19 ist das Crossover von Medien, Altersstufen, Geschlechtern und Kulturen.

Die Bandbreite der Einreichungen ist bezeichnend. Eine gewichtige Gruppe sind die „Retros“ – jene Einreichungen, die vor allem Spiele aus den 80er Jahren des 20. Jahrhunderts aufgreifen und neu interpretieren: *Tron*, *Snake*, *Pacman* etc. Dafür werden die neuesten Techniken verwendet, um sie durch neue Effekte für Internet oder Mobile Phone tauglich zu machen. Beispiel dafür ist die Goldene Nica 2004 von Thomas Winkler, der das Spiel *Tron via GPS* fürs Handy adaptiert (*GPS::Tron*). Neu ist der Versuch, Realität (Einsatz des eigenen Körpers) und Virtualität (GPS) im Spiel verschmelzen zu lassen.

Eine weitere Szene innerhalb der u19-Community sind die „Bastler“. Eine Einreichung, stellvertretend für all die fantastischen Gebilde, ist der *Fuse Killer* (conspirat, 1999). Ein archaisch anmutendes Etwas, zusammengebastelt aus einem ausrangierten Durchlauferhitzer, einem Stecker und einem adaptierten Innenleben, das genau das tat, was der Titel verhiess – es legte die Stromzufuhr lahm. Nicht nur die Jury saß im Dunkeln, sondern auch das ORF Landesstudio in Linz.

Etwas ruhiger ist es um die „Gamer“ geworden. Jene Gruppe von jungen Menschen, die sich nicht mit den Standardspielen der Industrie zufriedengeben, sondern sich vielmehr ihre eigene Engine



programmieren, um alle Fantasien auszuleben. Beispiele dafür gibt es viele, 2007 erreichte das Spiel *Flying Bytes* mit der Open Source 3D CornerStone Engine (140 Klassen und 90.0000 Codezeichen) eine Auszeichnung, und 2008 erhielt *RollerCoaster 360*, ein 3D-Spiel für die Xbox 360 programmiert, eine Anerkennung.

Eine wichtige Gruppe stellen die „Socials“ dar. Jedes Jahr werden Arbeiten eingereicht, die New Technology und Kreativität mit sozialem Engagement verbinden. Bereits 1998 wurde mit dem *Virtuellen Blindenstock* von Paul Pak ein Prototyp entwickelt, der blinden Menschen durch Vibrationen die Nähe von Hindernissen meldet. Jahre später setzen Schüler der HTL Klagenfurt in Kärnten, gemeinsam mit dem Kärntner Blindenverband die *VOIP Wiki*, ein System zur sprachlichen Wiedergabe von Informationen, die auf einem Wiki basieren, um und erhielten dafür die Goldene Nica 2007.

Auch wenn u19 die gesamte Breite der Möglichkeiten im computerunterstützten Territorium abdeckt, eine Schiene beeindruckt jedes Jahr aufs Neue. Die CONIs (Creatives of Nonindustries), die eine kreative Auseinandersetzung u. a. mit Herausforderungen des Erwachsenenwerdens, der kritischen Reflexion mit dem Lebensumfeld oder der skurril verpackten Medienkritik etc. führen. Sie gestalten ihre digitalen Lebenswelten, je nach Herausforderung und entwickeln entsprechende Szenarien: von Hightech, Lowtech bis Notech. Ein Proponent dafür ist Markus Sucher mit *Rennacs Studies*. Ein Scanner wird auf einem Computerbildschirm befestigt, auf dem ein Film läuft. Mit der Scanapplikation erhält man ein Bild mit Fragmenten des Filmes. Jedes so entstandene Bild birgt eine eigene Rhythmik, eine eigene Sprache, Dramaturgie und Farbkomposition in sich (Goldene Nica 2005). Auch 2008 findet sich unter den Auszeichnungen ein Beispiel für diese Auseinandersetzung. *uterus=raum=universum* von Susanne Legerer. Die Überlagerung des Ultraschallbildes des eigenen Uterus durch Bilder des Hubble-Teleskop zeigen Analogien zwischen diesem Mikrokosmos und dem riesigen makrokosmischen Raum des Universums.

u19 hat sich im Kanon der Elite der MedienkünstlerInnen ein beeindruckendes Standing erworben, eben weil die Arbeiten der unter 19-Jährigen outstanding sind. Und sie sind es deshalb, weil sie nicht den Anspruch erheben, Kunst zu sein, auch wenn sie es in ihren unterschiedlichen Ausformungen in einem hohen Maße sind.

Trotzdem war und ist es nicht das vordergründige Anliegen von u19, künstlerische Arbeiten auszuzeichnen. u19 ist, war und wird das Spiegelbild einer jungen medienverwöhnten Gesellschaft sein, die die Chance nützt, sich ihre eigenen Räume zu bauen, zwischen den Erwachsenenwelten, um dadurch autonom die Freiräume zu erhalten, die kreative Menschen brauchen, um sich zu entwickeln.