

Ars Electronica 2008  
Prix Ars Electronica Exhibition  
4.Sept. – 12.Okt. 2008

# OK | CYBER ARTS 08

PRESSEMITTEILUNG  
4.9.2008

die **CYBERARTS 2008 - Prix Ars Electronica Exhibition**, ein Highlight der Ars Electronica und Leistungsschau der digitalen Kunst, wird auch heuer bereits zum zehnten Mal vom OK produziert und präsentiert.

Das OK als „Zentrum für die Gegenwartskunst“ produziert und präsentiert neue, aktuelle Strömungen und Tendenzen in der Kunst. Die Cyberarts-Ausstellung passt in dieses Profil und fügt sich sehr gut in das ambitionierte Jahresprogramm. Die medientechnische Kompetenz des OK und das Know How bei der Produktion von Kunstprojekten kommt auch in der installativen Umsetzung von der Computerkunst zum Tragen.

Die Ausstellung zeigt prämierte Werke der Kategorien **Interactive Art, Digital Music** und **Hybrid Art** des international ausgeschriebenen *Prix Ars Electronica*. Die KünstlerInnen präsentieren ihre Werke vor Ort und sind großteils während des Festivals anwesend.

Auch das **Ars Electronica Animation Festival** ist heuer wieder Teil des OK Programms. Verschiedene Themenblöcke, von Japanese Animation bis zu Blood & Crime zeigen das breite Spektrum aktueller Computeranimation.

Die **OK Night** am 6. September startet um 20.00 im Movimiento Sommerkino mit dem **Electronic Theatre**, der Filmshow mit den besten Computeranimationen. Die anschließende Konzernacht beginnt mit einer Maschinen-Performance des slovenischen Künstlers **Paul Granjon gefolgt von den „local heroes“ WASHER und DJ Klub**.

Sowohl das Pressebüro im OK als auch das Ars Electronica Festivalbüro (+43.732.7272-38) stehen für Anfragen gerne zur Verfügung. Fotos zum Download finden Sie unter [www.ok-centrum.at/presse](http://www.ok-centrum.at/presse)

Während des Festivals Ars Electronica ist das OK täglich von 10.00 bis 24.00 Uhr geöffnet.

Maria Falkinger *Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, OK*  
OK Platz 1, 4020 Linz, Austria, Tel: 0732 784178-203 ([m.falkinger@ok-centrum.at](mailto:m.falkinger@ok-centrum.at))

## Erdgeschoss



### STANDARD TIME

Anerkennung Hybrid Art

**Mark Formanek/DE realized by Datenstudel/DE**

[www.standard-time.com](http://www.standard-time.com)

Die Zeit wird gebaut. Mit analogen, nicht an einen Standort gebundenen Mitteln wird eine „digitale“ Zeitanzeige gebaut. So exakt wie möglich und synchron zur Echtzeit arbeiten über zwei Dutzend Arbeiter rund um die Uhr an einer vier Meter hohen numerischen Anzeige aus Holz, Metall, Schrauben und Nägeln, was 1611 Umbauten in 24 Stunden erfordert.

Stunden und Minutenziffern werden synchron zur UTC zusammengesetzt und wieder auseinander genommen: die Minuten im Minutenwechsel, die Stunden im Stundenwechsel. Das heißt, das Arbeitsteam hat für die erste Ziffer zwölf Stunden Zeit, die letzte Ziffer, die die Minuten anzeigt, muss allerdings im Minutentakt fertig gestellt werden. Im OK wird *Standard Time* in Form einer großen, hölzernen Standuhr präsentiert, welche die lokale Echtzeit anzeigt.

*Mark Formanek lebt in Deutschland und beschäftigt sich mit Phänomenen rund um die Zeit.*

[www.formanek.de](http://www.formanek.de)

*Jörn Hintzer und Jakob Hüfner, beide aus Deutschland, sind „Datenstrudel“. Sie entwickeln gemeinsam Drehbücher und Serienkonzepte und gründeten mit anderen Gleichgesinnten den Web-Sender Datenstrudel, über den jedes Monat eine interaktive Web-Show im Internet veröffentlicht. [www.datenstrudel.de](http://www.datenstrudel.de)*

### levelHead

Anerkennung Interactive Art

**Julian Oliver/NZ/ES**

[www.julianoliver.com/levelhead](http://www.julianoliver.com/levelhead)

*levelHead* ist ein räumliches Memory-Spiel. Der einzige Bestandteil ist ein Kunststoff-Würfel, den man in der Hand hält. Der „Inhalt“ des Würfels wird projiziert und zeigt auf jeder Seite ein kleines Zimmer, wobei alle Räume untereinander durch Türen und Stiegen verbunden sind.

In einem der abgebildeten Räume befindet sich eine menschliche Figur. Durch Kippen und Drehen des Würfels kann der Spieler seine Figur auf der Suche nach dem Ausgang von Raum zu Raum führen. Manche der Türen führen jedoch nirgendwohin, oder sie führen zurück in den Raum, in dem die Figur anfänglich war. Der Würfel stellt also das räumliche Gedächtnis auf die Probe.

Insgesamt gibt es drei Würfel, die wiederum durch jeweils eine Tür miteinander verbunden sind. So können Spieler auch gegeneinander antreten. Ziel ist es dabei, den eigentlichen Ausgang aus den drei Würfeln zu finden, indem die Spielfigur von Raum zu Raum bewegt wird.

*Julian Oliver, 1970 in Neuseeland geboren, ist Entwickler freier Software, Lehrer und Autor. Er lebt in Madrid.*

#### **a plaything for the great observers at rest**

*Ein Spielzeug für die großen ruhenden Betrachter*

Auszeichnung Interactive Art

#### **Norimichi Hirakawa/JP**

<http://counteraktiv.com>

*a plaything for the great observers at rest* eröffnet dem Publikum verschiedene Perspektiven auf unser Sonnensystem ohne dass es seinen Standpunkt ändern muss. Ähnlich der Bewegung unseres Augapfels kann dabei zwischen dem geozentrischen und heliozentrischen Blickwinkel gewechselt werden. Durch das Bedienen eines konzeptuellen Modells von Sonne und Erde wird zwischen den beiden Standpunkten hin und her geschaltet. Die Arbeit hinterfragt unsere Stellung im Universum und unsere Vorstellung davon, sowohl physisch wie psychologisch. Sie erhöht die Position des Betrachters zu jener des Bezugsbestimmenden, der mit den fundamentalen Theorien eines heliozentrischen oder geozentrischen Weltbildes spielt. Was wäre, wenn wir die Macht hätten, diese Beziehung zu ändern und über Raum, Zeit und Ort spekulieren könnten?

*Norimichi Hirakawa, geboren 1982, graduierte 2007 an der Tama Art University (Information Design Department). Er (re-)konstruiert universelle und grundlegend Phänomene auf der sensorischen Ebene des Publikums und bringt sie als Installationen heraus. Seine Arbeiten beschränken sich nicht nur auf die Entwicklung von Geräten oder Algorithmen, die einen analogen Input für ein digitales Gerät ermöglichen, sondern umfassen auch die audiovisuelle Programmierung und die räumliche Gestaltung.*

#### **Klangkapsel**

Anerkennung Digital Musics

#### **Satoshi Morita/JP**

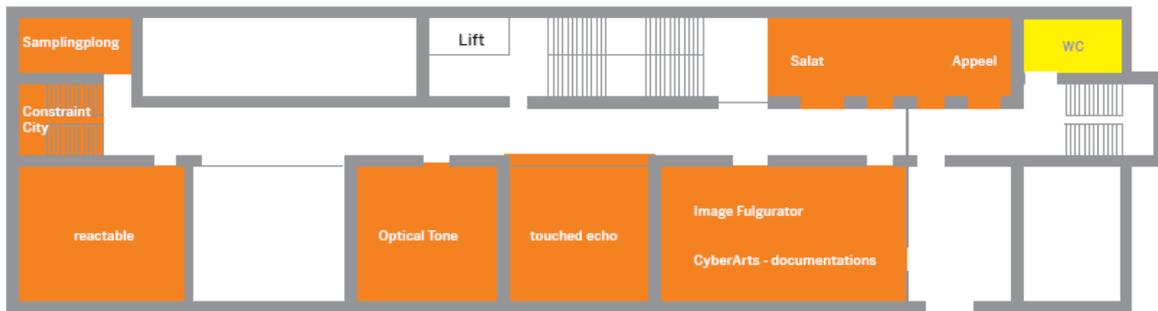
<http://www.sonicspacelabs.com>

*Klangkapsel* beschäftigt sich mit der Frage, wie auditive Wahrnehmung in andere Formen der Wahrnehmung – taktile und visuelle – eingebettet werden könnte. Die Konstruktion der *Klangkapsel* mit integrierten Lautsprechern und Umwandlern dient als Plattform für eine multisensorische Hörumgebung.

Beim Anhören einer Klangcollage, die sich aus 8-Kanal-Feldaufnahmen von physischen Aktionen zusammensetzt, erlebt der Betrachter die sehr intime Klanglandschaft im Inneren der Kapsel. Sobald man sich in die Kapsel legt, ist man physisch eingehüllt und schon allein wegen der eingenommenen Haltung entspannt.

*Satoshi Morita (DE/JP), geboren 1974. 1998 BA Bildhauerei mit Auszeichnung an der Tokioter Zokei University; 2001 Stipendium für Auslandsstudium in Deutschland der Zokei University; 2001–03 Gaststudent an der Kunstakademie Münster; 2002 Preis der Städtischen Galerie Delmenhorst; 2008 MA aus Klangstudien der Kunstuniversität Berlin; Stipendium des Künstlerdorfs Schöppingen.*

## 1. Obergeschoss



### Salat

Anerkennung Hybrid Art

#### Johannes Gees/CH

[www.johannesgees.com](http://www.johannesgees.com)

Bei Johannes Gees' provokativer Aktion *Salat* wurden heimlich automatische „Klangbomben“ installiert, aus denen der muslimische Gebetsruf erkante, um ein geplantes Referendum gegen den Bau von Minaretten zu konterkarieren. In den Türmen von fünf bedeutendsten Schweizer Kirchen stellte der Künstler heimlich automatische Soundboxen mit dem Ruf eines Muezzin auf. Am 10. Juli 2007 ließen die vorprogrammierten Soundboxen von den Kirchtürmen den muslimischen Aufruf zum Gebet erschallen und störten damit den gewohnten geschäftigen Gang des Stadtlebens. Die Medien griffen die Angelegenheit auf und traten eine hitzige Debatte über den mutmaßlichen Urheber der Aktion los. Nach 24 Stunden meldete sich der Künstler mit einem Statement zu Wort. Die Boxen wurden von der Polizei konfisziert und der Künstler wegen Störung des „Religionsfriedens“ angeklagt (STGB, Artikel 265).

Auf einer Dokumentationswand ist neben dem "Making of" und der Durchführung der Aktion "Salat" ein Faksimile des Beschlusses des Obergerichtes des Kantons Zürich: Anklage wegen Störung der Glaubens und Kulturfreiheit zu sehen.

*Johannes Gees (DE) studierte Ethnologie und Geschichte an der Universität Zürich. Ab Mitte der neunziger Jahre entdeckte er die „Neuen Medien“ als Mittel des künstlerischen Ausdrucks. Zu seinen bekanntesten Werken gehören *communimage* (1999), *hellomräsident* (2001) und *helloworldproject* (2003). Seine Arbeiten umfassen interaktive und kollaborative Laserprojektionen, fotografische Arbeiten, Videoinstallationen und interaktive LED-Installationen.*

### APPEEL

Anerkennung Interactive Art

#### Richard The, Gunnar Green, Willy Sengewald/DE, Frédéric Eyl/FR

[www.thegreeneyl.de](http://www.thegreeneyl.de)

Mit runden orangenen Aufklebern an einer Wand laden die *Appeel*-Künstler das Publikum ein, diese Aufkleber abzuziehen und anderswo im Ausstellungsraum anzukleben. Die abgezogenen Sticker hinterlassen jeweils einen weißen Kreis, der wiederum ein Element eines neu entstehenden Designs wird.

*Appeel* ist wie ein Virus, das sich durch die BesucherInnen verbreitet. Oberflächen werden mit Tausenden farbigen Stücken in einem regelmäßigen Gitter beklebt, das interagierende Publikum gestaltet Bilder und Nachrichten füreinander. Diese spielerischen Interaktionen, zu denen *Appeel* die Leute „auffordert“, beruhen auf den Prinzipien von Interaktivität und der individuellen Fähigkeit, etwas Neues zu schaffen.

*Appeel* präsentiert sich gewissermaßen als analoge Form von Pixel-Kunst. Im OK wird während der Festival-Woche eine Videodokumentation erstellt, die bis zum Ende der OK-Ausstellung zu sehen ist.

*TheGreenEyl –entstammen der Klasse für digitale Medien der Hochschule für Künste, Berlin, und arbeiten seit 2003 gemeinsam. Sie erforschen die Dynamik unkonventioneller Interaktion zwischen Menschen, ihrer Umwelt und der Technologie.*

**Image Fulgurator**

Goldene Nica Interactive Art

**Julius von Bismarck/DE**

[www.juliusvonbismarck.com/fulgurator](http://www.juliusvonbismarck.com/fulgurator)

Der *Image Fulgurator* ist ein Gerät zur physischen Manipulation von Fotografien. Die Intervention findet statt, während das Foto belichtet wird, ohne dass der Fotograf davon etwas bemerken kann. Die Veränderung wird für ihn erst im Nachhinein auf dem Foto sichtbar. Der Fulgurator arbeitet mit einer Art Rückkoppelungs-Blitzprojektion, mit der es möglich ist, ein Bild auf ein Objekt zu projizieren, exakt zur gleichen Zeit, zu der das Objekt von jemand anderem fotografiert wird. Dadurch lassen sich unbemerkt visuelle Informationen in die Bilder anderer einschleusen. Auf der Kamera selbst ist ein handelsüblicher Blitzsensor (Slave) montiert, womit der Fulgurator von jedem Blitz in seiner Nähe ausgelöst wird.

Alle bisherigen Interventionen mit dem Gerät sind erstmals während des Ars Electronica Festivals im OK zu sehen. Neben dem originalen Objekt und technischen Daten zeigt eine Videodokumentation (von Richard Wilhelmer) Bismarcks Einsätze, wie zuletzt bei Barack Obamas Rede vor der Berliner Siegessäule am 24. Juli 2008 oder seine Exkursion zu den Olympischen Spielen in China.

*Julius von Bismarck (DE), geb. 1983 in Saudi-Arabien und aufgewachsen in Deutschland, studierte und arbeitete in Berlin und New York. Seit 2005 ist er Student der Klasse „Gestalten mit digitalen Medien“ der Universität der Künste Berlin. Seine Arbeiten bewegen sich im Spannungsfeld zwischen Kunst, Wissenschaft und Technik, wobei die Themenschwerpunkte bei der Wahrnehmung, Dokumentation und Manipulation des urbanen Raums liegen.*

**Moving Mario**

Anerkennung Interactive Art

**Yan Kit Keith Lam/CN**

**City University of Hong Kong**

[www.th-demos.com/movingmario](http://www.th-demos.com/movingmario)

*Moving Mario* nimmt den Spiele-Klassiker „Super Mario Bros auf“ und stellt einen augenzwinkernden Transfer in den realen Raum dar. Die Jury ehrt mit der Anerkennung den klaren und ästhetisch gelungenen Versuch, die Beziehung zwischen dem Spieler im physischen Raum und der Dynamik des Spiels im digitalen Raum umzukehren. Die Spieler bewegen die Spielkonsole durch ein selbst gebasteltes reales Level. Im OK wird *Moving Mario* als Dokumentation gezeigt.

*Yan Kit Keith Lam ist ein Intermedia-Spieler und Künstler im Bereich der Neuen Medien. Er ist auch technischer Leiter des Microwave International New Media Arts Festival und Konsulent der ACM SIGGRAPH First Asia Show. Daneben ist er als Elektronikmusiker an der Kombination von Musik und Neuen Medien interessiert. Lam ist auch im Ausbildungsbereich der Neuen Medien tätig und ist Mitbegründer von GuLLDY, einer New-Media-Gruppe, sowie von init-Lab, einem Laboratorium zur Entwicklung und Produktion von interaktiven Environments.*

**Globe Fire**

Anerkennung Interactive Art

**Du Zhenjun/CN**[www.duzhenjun.com](http://www.duzhenjun.com)

*Globe Fire* ist eine interaktive Installation in einem Kupperlarum von zwölf Meter Durchmesser, die innerhalb aktiviert und von außerhalb wahrgenommen werden kann.

In der Kuppel befinden sich zwölf Temperatursensoren auf Metallgestellen. Jeder Sensor hat eine zweifache Funktion: Einer zeigt die jeweilige Raumtemperatur an, während der andere auf jenen Wert eingestellt ist, ab dem ein Bild einer echten Flamme erscheinen kann – also Feuer ausbricht. Von einem echten Flämmchen ausgelöst, brechen die Projektionen in ein Feuerinferno aus, in dem die Flaggen von gut zweihundert Staaten verbrennen. *Globe Fire* wird im OK als Dokumentation gezeigt.

*Du Zhenjun*, geboren 1961 in China, graduierte 1986 an der Universität Shanghai. Er absolvierte 1996 die Kunstschule in Rennes, Frankreich, wo er derzeit auch lebt.

**openframeworks**

Anerkennung Interactive Art

**Zach Lieberman/US****Theo Watson/UK**[www.thesystemis.com](http://www.thesystemis.com); [www.muonics.net](http://www.muonics.net)

## Jury-Statement:

Ein interaktives Kunstwerk ist zunächst einmal nur potenziell ein Kunstwerk, denn es ist angewiesen auf den Input seines Publikums, der allein das Werk zu einem tatsächlichen Kunstobjekt macht. In diesem Sinne ist ein interaktives Kunstwerk immer auch ein Werkzeug oder Instrument, dessen Autorenschaft geteilt wird zwischen jenen, die das Werkzeug erstellt haben, und jenen, die es benutzen. Die kritische Frage für die interaktiven Künstler – also für jene, die das Werkzeug machen – ist immer, wie weit denn das Werkzeug für den Input des Publikums geöffnet und wie weit die Interaktivität eingeschränkt, begrenzt oder gekapselt werden soll. Es gibt jede erdenkliche Zwischenstufe zwischen weit offenen Werken, bei denen das Publikum kaum Beschränkungen und Bedingungen unterworfen ist, und Werken, bei denen die Interaktion auf das Drücken von Knöpfen oder Anklicken von Feldern reduziert ist. An diesem Punkt erscheint die Grenzlinie zwischen Kunstwerk und Werkzeugset eher dünn zu sein – und genau im Zusammenhang mit diesem Grenzbereich hat die Jury beschlossen, einen Sonderpreis für *open-Frameworks* zu vergeben, eine Initiative von Zach Lieberman und Theo Watson, die eine Plattform für Künstler bereitstellt, wo sie ihre Werke kreativ in C++ erforschen und implementieren können. *openFrameworks* ist nicht bloß ein gemeinsames Dach für diverse C++-Klassen – hier handelt es sich um eine wachsende Gemeinschaft, ein Forum, innerhalb dessen Probleme und Lösungen ausgetauscht werden können, eine unterstützende Struktur, in der unerfahrene Programmierer leistungsfähige interaktive Erfahrungen schaffen können, und um eine Bibliothek von Werken, die alle benützen, erweitern und ausbauen können.

*Zachary Lieberman (US)* verwendet Technologie in einer spielerischen und rätselhaften Weise, um die Natur von Kommunikation und die zarte Grenze zwischen dem Sichtbaren und dem Unsichtbaren zu erforschen. Er erzeugt Performances, Installationen und Online-Arbeiten, die gestischen Input, Körpererweiterungen und kinetische Reaktionen untersuchen.

*Theodore Watson (US/NL)* ist interaktiver Künstler und Designer mit Sitz in Amsterdam. Theodores Werke waren zu sehen bei der Ars Electronica, am Eyebeam Art and Technology Center, beim Dumbo Video Festival, bei Deitch Projects, Resfest und bei der ICHIM 05 Conference in Paris.

### **Bleu Remix**

Auszeichnung Hybrid Art

### **Yann Marussich/CH**

[www.yannmarussich.ch](http://www.yannmarussich.ch)

Yann Marussichs *Blue Remix* ist eine, gemeinsam mit MedizinerInnen und ChemikerInnen erarbeitete Live Performance. Eine Stunde lang verharrt der Künstler dabei völlig regungslos in sitzender Position, während aus seinem Mund, seiner Nase und seinen Hautporen eine blaue Flüssigkeit austritt.

Der Künstler versteht sein Performance als bewegungsloses Tanzstück, einzige Handlung ist das Fließen seiner blau gefärbten Körpersekrete, die mit Hilfe von Thermoregulierung nach einem genauen Timing aus den Höhlen und Poren seines Körpers dringen. Gleichzeitig remixt ein DJ die Geräusche aus seinem Körperinneren, wodurch der Gegensatz von äußerer Bewegungslosigkeit und innerer Bewegtheit erlebbar gemacht und das geläufige Verständnis von „Handlung“ infrage gestellt wird.

„... Für mich wird alles zum Tanz. Eine Show ohne erkennbares Drama, ohne Geschichte, ohne Abstraktion. Einfach der – wie ein Spiegel – nackt hingestellte Mann. Rohe Einfachheit. Eine unbewegte Skulptur, eine unblutige Häutung des Körpers. Eine Halluzination des eigenen Körpers, vermischt mit biologischen Tatsachen... „

Die im OK gezeigte Dokumentation zeigt Marussichs Performance 2007 in der Dampfzentrale Bern/CH.

In Linz findet seine Live Performance am 6.9. um 19.00 im Lentos statt.

*Yann Marussich (CH), geboren 1966, ein Einzelgänger des zeitgenössischen Tanzes. Seit 1989 zeichnet er für eine Reihe von Performances verantwortlich, die in ganz Europa und vielen Teilen der Welt gezeigt werden. 2001 choreografierte er mit Bleu Provisoire sein erstes vollkommen bewegungsloses Stück. Seither vertieft er seine Arbeit über Introspektion und die Kontrolle von Bewegungslosigkeit weiter, wobei er seinen Körper oft noch zusätzlichen Herausforderungen oder sogar Aggressionen aussetzt.*

### **Extended Cognitive Tools**

Anerkennung Interactive Art

### **Jun Fujiki/JP**

**Kyushu University**

[www.tserve01.aid.design.kyushu-u.ac.jp/fujiki/applications\\_e.html](http://www.tserve01.aid.design.kyushu-u.ac.jp/fujiki/applications_e.html)

*Extended Cognitive Tools* ist ein Set expressiver Software-Tools, die mit der Erweiterung der menschlichen Wahrnehmung spielen. Es ist in drei Modulen aufgebaut:

Der erste Teil, *Incompatible BLOCK*, ist eine auf Blöcken aufgebaute 3D-Modellier-Software mit einem Interface, das den Besuchern ermöglicht, Blöcke durch Ziehen zu verändern und zu optisch verzerrten Konstrukten zu formen.

Teil Zwei, *OLE Coordinate System*, bietet interaktive Illusionen, die es den Spielfiguren erlauben, unmögliche Bewegungen auf den Blöcken und Treppen der virtuellen 3D-Welt auszuführen.

Der dritte Teil, *Constellation* ist ein punktbasiertes Animationssystem, das eine Gestalt aus Punkten herstellt.

Im OK gibt es sowohl das interaktive Spiel als auch eine Dokumentation.

*Jun Fujiki, geboren 1978, ist derzeit als Adjunct Researcher an der Kyushu University tätig. Seine Forschungsbereiche sind insbesondere das Interface-, Interaktions- und Erfahrungsdesign.*

**The Ahmad Sherif Project**  
Honorary Mention Hybrid Art

**Ahmad Sherif/EG**  
<http://ahmadsherif.wordpress.com>

Das *Ahmad Sherif Project* wurde von einem unbekanntem Medienkunststudenten am 19. Jänner 2007 in einem Land begonnen, das im Ausland ungeschminkt als Polizeistaat beschrieben wird, der die Urheber aller von ihm als „verleumderisch“ angesehenen Ausdrucksformen zensuriert, einschüchtert und brutal bestraft. *Ahmad Sherif* ist eine erfundene fiktive Figur, virtuell und unsichtbar, damit sie in einer feindlichen Umwelt wie der oben beschriebenen überleben kann. Diese Figur hat die Macht, das Unsagbare auszusprechen und die Unerreichbaren zu erreichen – Herrschende wie Beherrschte.

In nur einem Jahr hat Ahmad Sherif eine Medienarchitektur geschaffen, die ihre Dynamik aus den meistverbreiteten Diensten des Web 2.0 bezieht. Auf dieser Basis lässt er seine Arbeit von einer Welt in die andere migrieren: ins Internet, in die Massenmedien, auf die Straße. Beim Brechen politischer und sozialer Tabus experimentiert Ahmad Sherif mit neuen Medien und Netzwerken ohne jedwede Rücksicht auf Formate, Genres, Stile oder Ausdrucksformen, wobei er seine Äußerungen ständig an die nächstliegende Umgebung anpasst.

*Ahmad Sherif* ist eine fiktive Figur. Autor des Ahmad-Sherif-Projekts ist ein Medienkunststudent, der in auf unterschiedlichen Gebieten arbeitet: Schreiben und Publizieren (Aufsätze zu den Auswirkungen neuer Medien auf Gesellschaft, Ökonomie, Wissen, Politik, Städte usw.), Pop- und Experimentalmusik (Live- und Radioaufführungen), Videokunst (Installationen, urbane Raumprojektionen), Medienarchitekturen mit Mixed Genres, sozialen Netzwerken, viralen Medien (E-Mail, Handys ...) und Ereignissen in der realen Welt.

**touched echo**  
Anerkennung Interactive Art

**Markus Kison/DE**  
[www.markuskison.de/touched\\_echo](http://www.markuskison.de/touched_echo)

*touched echo* ist eine minimalistische Intervention im öffentlichen Raum.

Kisons Projekt bedient sich Neuer Medien, um auf minimalistische Art und Weise eine Intervention im öffentlichen Raum von Dresden zu setzen. Besucher der Brühlschen Terrasse werden in die Vergangenheit versetzt, in die Nacht des Bombenangriffs der Alliierten am 13. Februar 1945, der 200.000 Menschen das Leben kostete.

Wenn BesucherInnen ihre Ellbogen auf der Balustrade abstützen und ihre Ohren fest zu drücken, hören sie den Lärm der B52-Bomber, wie sie über ihre Köpfe fliegen und Bomben auf die Stadt abwerfen. Ins Gelände integrierte Körperschallwandler erzeugen den Lärm und leiten ihn direkt ins Innenohr (Knochenschall), ohne dass er von anderen gehört werden könnte.

Die Jury verlieh diesem Projekt eine Anerkennung, weil es exemplarisch zeigt, wie Neue Medien im öffentlichen Raum eingesetzt werden können. Mit dieser Arbeit gelang es Markus Kison, ein unaufdringliches, aber eindringliches Mahnmal zu schaffen, das an die fast vollständige Zerstörung von Dresden durch die Bombenangriffe erinnert.

Im OK wird gegenüber der Sound-Installation eine Panoramafotografie der Brühlschen Terrassen gezeigt.

*Markus Kison (DE) war Lehrling an der Berufsschule für Grafisches Design, bevor er als Cutter und Grafiker arbeitete. Er studierte in der Folge Physik an der Universität Ulm und visuelle Kommunikation an der Hochschule für Kunst in Berlin in den Klassen für digitale Medien bei Prof. Joachim Sauter.*

**Optical Tone**

Anerkennung Interactive Art

**Tsutomu Mutoh/JP**[www.mutoh.imrf.or.jp](http://www.mutoh.imrf.or.jp)

Mutoh Tsutomu beschäftigt sich in *Optical Tone* mit der Frage der individuellen Farbwahrnehmung. Grundprinzip für visuelle Kommunikation ist die Interaktion zwischen Lebewesen und Licht. Besonders für Künstler ist die Wechselwirkung von Licht und menschlicher Erkennung und Wahrnehmung von Farben von Interesse.

*Optical Tone* ist ein interaktives Experiment, das damit spielt, wie unsere Sinne die RGB(Red-Green-Blue)-Signale wahrnehmen, von denen wir immer häufiger umgeben sind.

Die Installation besteht aus vier verankerter Pfosten mit Licht abstrahlenden Kugeln an der Spitze, die sich quer über Farbtöne, Farbschattierung und Intensität bewegen, wenn sie vom Publikum geschwungen und gedreht werden. Bei jeder Bewegung wird die Farbbalance des Raums verändert. So wird es möglich aus unserer angenommenen Welt der vorgegebenen Lichtintensität hinauszutreten in eine, in der wir Licht als räumliche Geste zu steuern versuchen können.

*Tsutomu Mutoh (JP) studierte „Visual Communication Design“ an der Musashino Art University ab. Er ist Forscher bei der International Media Research Foundation sowie Stipendiat der Japan Science and Technology Agency. Seine derzeitigen Forschungsinteressen sind die Dynamik von Form und Vision bei Computern und elektronischen Medien.*

**reactable**

Goldene Nica Digital Musics

**Sergi Jordà , Marcos Alonso/ES, Günter Geiger, Martin Kaltenbrunner/AT  
Music Technology Group, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona**<http://reactable.iaa.upf.edu/>

*reactable* hat ein taktiles, visuell fesselndes und intuitives Benutzer-Interface, das Musik sichtbar und fast greifbar werden lässt. Außerdem unterstützt das Instrument die Zusammenarbeit verschiedener Spieler. Es basiert auf einem runden Leuchttisch und kann von etlichen Mitwirkenden zugleich bedient werden, die leuchtende Acrylobjekte bewegen, drehen und in Beziehung zueinander setzen, was sowohl die Bausteine einer elektronischen Musik ergibt als auch eine greifbare ablaufgesteuerte Programmiersprache.

Jede Bewegung der Fingerspitzen der Spieler und die Art der Objekte, ihre Bewegung und die Abstände zueinander werden von einer Kamera unter dem Tisch verfolgt. Ein Projektor, ebenfalls unter der Tischplatte montiert, projiziert die visuelle Umsetzung der Aktionen. *reactable* besticht darüber hinaus durch seine komplexen klanglichen Möglichkeiten. Und stellt ein veritables Instrument dar, das auch Profis vertiefende und vielschichtige künstlerische Möglichkeiten bietet.

Nachdem die Popularität des *reactable* Anfang 2007 von *YouTube* erst so richtig vorangetrieben wurde, wurde es im vergangenen Jahr an 80 Locations in 25 Ländern Europas, Asiens und Amerikas präsentiert. Es wurde von professionellen Musikern wie Björk übernommen, die *reactable* ausgiebig während ihrer derzeitigen Welttournee einsetzt. *reactable* wurde auch von zahlreichen internationalen Kunst- und Wissenschaftsmuseen für ihre Dauerausstellung angekauft.

*Sergi Jordà (ES) promovierte zum Doktor phil. aus Informatik und digitaler Kommunikation an der Pompeu-Fabra-Universität Barcelona. Er ist der Koordinator des Bereichs Interaktive Systeme innerhalb der Musik-Technologie-Gruppe des Instituts für Audiovisuelles sowie Associated Professor.*

*Günter Geiger (AT) ist Forscher am MTG und hat 1997 sein Studium an der Technischen Universität Graz abgeschlossen. Seine hauptsächlichen Forschungsinteressen liegen bei interaktiven Systemen und bei Musik-Software für tragbare Geräte. Derzeit schreibt er seine Dissertation über Computermusik-Systeme an der UPF. Von Anfang an war er in die Entwicklung des Pure-Data-Computermusiksystems eingebunden.*

**Martin Kaltenbrunner** (AT) ist Forscher und Dissertand an der Pompeu- Fabra-Universität Barcelona. Seine Forschungsarbeiten beschäftigen sich mit der Untersuchung natürlicher Formen der Mensch-Computer-Interaktion und dem Design von taktilen, auditiven und mobilen User-Interfaces.

**Marcos Alonso** (ES) ist der Grafikdesigner des Teams und steckt hinter der Grafikmaschine des Reactable. Zu seinen Arbeiten gehört ein Plug-in für die Integration von Pure Data (PD) in einen Web-Browser.

### **Constraint City / the pain of everyday life**

Anerkennung Interactive Art

**Gordan Savicic/AT/NL**

[www.pain.yugo.at](http://www.pain.yugo.at)

Die Stadtlandschaft des 21. Jahrhunderts ist von einer unsichtbaren Architektur, bestehend aus elektromagnetischen Wellen, überlagert, welche Menschen, Gebäude und Fahrzeuge durchdringt und in Resonanz versetzt. Der Künstler trägt auf einem Spaziergang durch die Stadt ein speziell angefertigtes Korsett, das mit einer portablen Spielkonsole ausgestattet ist, die mittels speziell modifizierter Wireless Funktion permanent nach drahtlosen Netzwerken sucht. Die Programmroutine analysiert die Zugangsbeschränkung aufgespürter Netze und formt anhand der empfangenen Daten die Corsage am Körper, indem das Brustgeflecht mittels High-torque Servos zusammengezogen wird. Je stärker die Verschlüsselung und Dichte des Signals desto enger die Manschette und schmerzhafter wird die Bewegung.

Die aufgefundenen Daten, werden über ein GIS (Geographic Information System) aufgezeichnet, das die Wege registriert und je nach der Signalstärke Alternativrouten durch die jeweilige Stadt vorschlägt, Wege des geringern Alltagsschmerzes.

Im OK werden Dokumentation eines Stadtpazierganges und Pläne der Städte Berlin und Gijón/Spanien mit den eingetragenen Daten der aufgespürten, zugangsbeschränkten Netze ausgestellt.

**Gordan Savicic** ist darstellender Künstler und unabhängiger Praktiker der Elektronik, lebt in Wien und Rotterdam. Seine Projekte wurden unter anderem in Paris, Wien, Zürich und Wien gezeigt.

### **Samplingplong**

Anerkennung Digital Musics

**Jörg Niehage**

<http://www.schroeder-niehage.de/samplingplong.html>

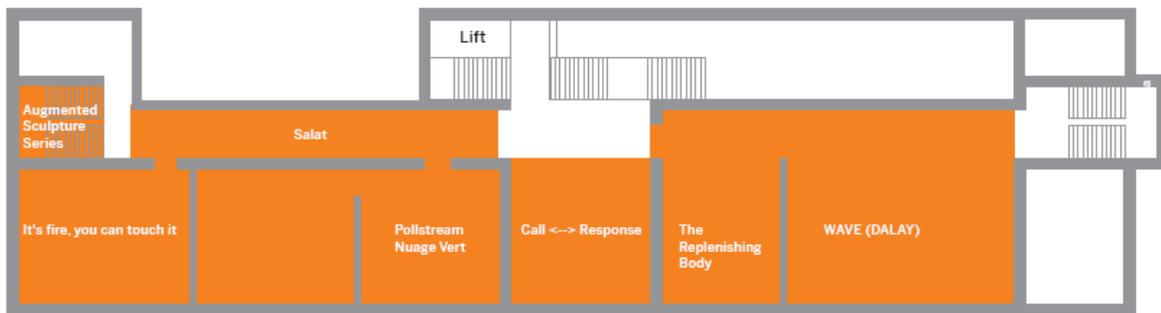
Zufällig ausgesuchte, akustisch verwertbare Fundstücke (Elektronikschrott, Relais, Plastikspielzeug, Druckluftventile, pneumatisch animierte Bauteile, ...) werden mit Kabeln und Schläuchen verknüpft. Über ein Interface von einem Rechner angesteuert, werden sie zu interaktiven Instrumenten. Es entsteht ein makroskopischer Klangkörper, dem per Maus-Roll-Over und Mausklick kurze Miniaturkompositionen aus sich rhythmisch verdichtendem Klicken, Zischen, Rauschen, Brummen, Knistern entlockt werden können. Ein Klangteppich, der aus der floral anmutenden Verknüpfung von Kabeln und Schläuchen sprießt. (*Künstlerhaus Mousonturm, Dezember 2006, Frankfurt am Main*)

Der Besucher kann einfach in die Installation mittels Computer-Maus eingreifen. Durch die Projektion des Computer-Displays auf die Installation verwandelt sich diese in ein interaktives Interface. Der projizierte Maus-Cursor aktiviert die improvisierten Musikinstrumente: Fährt man mit dem Cursor über die Objekte erzeugt man Klänge, beim Anklicken löst ein Programm kleine Loops aus. So kann man als Benutzer spontan Improvisationen spielen.

**Jörg Niehage** (DE), geb. 1967,

Studium Kommunikationsdesign an der FH Darmstadt. Seine Arbeit mäandert seither zwischen den Bereichen Grafikdesign, interaktives Design, Installation und Klangkunst. Ausstellungsbeteiligungen/Festivals u. a. Transmediale Berlin, Schirn Kunsthalle Frankfurt, Mousonturm Frankfurt.

## 2. Obergeschoss



### **Augmented Sculpture Series** Anerkennung Interactive Art

**Pablo Valbuena/ES**  
www.pablovalbuena.com

*Augmented Sculpture Series* (Serie erweiterter Skulpturen) beschäftigt sich mit der zeitlichen Qualität von Raum, wobei Raum-Zeit sowohl als dreidimensionale Umgebung als auch als Raum in Verwandlung untersucht wird. Zu diesem Zweck werden zwei Ebenen geschaffen, die unterschiedliche Aspekte der räumlich-zeitlichen Realität erforschen.

Die erste Ebene ist eine physisch existierende, die den realen Raum darstellt und als Grundlage für die nächste Ebene dient. Diese zweite Ebene ist eine virtuelle, projizierte Schicht, die es erlaubt, die Umformung und Abfolge von Raum-Zeit zu steuern. Beide Ebenen verschmelzen miteinander und vermitteln dadurch den Eindruck einer physisch transformierbaren Geometrie.

Im OK ist die komplexe Arbeit als umfassende Videodokumentation zu sehen:

Pablo Valbuena überlagert auf dem Plaza de las Letras in Madrid den öffentlichen Raum mit Projektionen, die diesen abtasten, Bezüge schaffen und sich seiner bemächtigen.

*Pablo Valbuena, geboren 1978, studierte Architektur an der polytechnischen Universität Madrid. Derzeit konzentriert er sich auf die Entwicklung persönlicher Projekte und auf künstlerische Untersuchungen zu Raum, Zeit und Wahrnehmung.*

### **It's fire, you can touch it** Anerkennung Interactive Art

**Yoko Ishii, Hiroshi Homura, NTT Cyber Solution Laboratories/JP**

In dieser Installation werden ein japanisches Tanka-Gedicht und ein chinesisches Schriftzeichen, das symbolisch für eines dieser Gedichte steht, auf die ausgestreckten Handflächen der User projiziert.

Tanka bedeutet "kurzes Lied", ist eine traditionelle Form der japanischen Dichtkunst und besteht aus einem kurzen Vers mit 31 Silben in fünf Gruppen. Die Abfolge der Silben ist dabei 5-7-5-7-7. Normalerweise werden Tankas als eine Folge von Schriftzeichen auf Papier festgehalten wobei der Eindruck eines Tanka vor allem darauf beruht, wie der Leser es wahrnimmt und interpretiert – es wird sozusagen als literarisches Werk erst vom Leser vollendet.

Die bildhaften chinesischen Schriftzeichen (Ideogramme) können von den BenutzerInnen ergriffen oder an andere weitergereicht werden, um so ihren Inhalt mitzuteilen. Rinnt ein Textzeichen von der Handfläche auf den Tisch, verwandelt es sich in eine frei bewegende Animation. Das Zeichen für Feuer beginnt zu brennen, während das Symbol für Schönheit in der Form eines Insekts davonläuft.

Die Projektion des Tanka auf die Handfläche schafft eine neue Lesemethode, die auch die Vorstellungskraft des Lesers verbessern kann weil die menschliche Hand eine völlig andere Oberfläche und Textur hat als ein Blatt Papier. So entsteht beim Lesen ein fast taktiles Gefühl obwohl in Wirklichkeit keine materielle Substanz vorhanden ist.

*Yoko Ishii, geboren 1979 in Japan, hat das Masters-Programm an der Graduat School of Information Systems der University of Electro-Communications abgeschlossen.*

### **Pollstream – Nuage Vert**

Goldene Nica Hybrid Art

### **HEHE (Heiko Hansen & Helen Evans) / DE / FR**

<http://hehe.org.free.fr/hehe/pollstream/index.html>

*Pollstream* ist eine Sammlung von Ideen, Formen und Bildern über von Menschen erzeugte Wolken. Was HEHE an diesen Gebilden fasziniert, sind ihre physischen Eigenschaften: ihr ständiges In-Bewegung-Sein und ihre unbestimmte Form, aber auch ihr Potenzial als Träger politischer Ideen. In einer ganzen Reihe von (realisierten wie unrealisierten) Projekten haben die Künstler Wolken als visuelle Metapher zur Ästhetisierung von Emissionen und Chemiegiften verwendet. *Pollstream* wurde von 2002 bis 2008 in Zusammenarbeit mit zahlreichen Partnern aus den unterschiedlichsten Bereichen, – Laserphysikern, Computerwissenschaftlern, Elektronikern, Umweltaktivisten, etc.– entwickelt.

Ende Februar 2008 wurde mit der Installation von *Nuage Vert* in Helsinki das Hauptziel des Projekts erreicht. Die Realisierung nach fünf Jahren Verhandlungen, Vermittlungsarbeit und öffentlicher Diskussion ist ein Beispiel für Kunst unter Einbeziehung einer ganzen Stadt, des Magistrats, der Energieindustrie, der Stadtbewohner, und das alles genau im Moment kulturellen Wandels.

*Nuage Vert*, 2008 ist ein in Helsinki realisiertes Umweltkunstwerk, das in Abhängigkeit des jeweiligen Stromverbrauchs vor Ort den von einem Kraftwerk ausgestoßenen Rauch illuminiert.

*Champs d’Ozone*, 2007 ist eine vom Centre Pompidou für die Ausstellung „Airs de Paris“ in Auftrag gegebene chromatische Wolken-Arbeit, bei der eine im sechsten Stock des Centre installierte, auf die Messungen örtlicher Luftprüfstellen reagierende synthetische Wolke im Himmel von Paris schwebte.

*Toy Emissions (My friends all drive Porsches)*, 2007 ist eine Videoperformance mit einem ferngesteuerten Miniatur-Porsche-Cayenne, mit dem man die Luft von New York City einfärben kann.

*Smoking Lamp*, 2006 ist eine auf Zigarettenrauch reagierende Lampe, die zufällig parallel mit dem europaweiten Rauchverbot in öffentlichen Gebäuden entstand.

Im OK wurde eigens ein Raucherraum eingerichtet – BITTE RAUCHEN!!

*Helen Evans (UK) und Heiko Hansen (DE) blicken auf Ausbildungen auf den Gebieten Industriedesign, Bühnenbild und Maschinenbau zurück und schlossen 1999 ein Master-Studium in Computer Related Design am Royal College of Art ab. Helen und Heiko leben und arbeiten seit 2000 als Künstler in Paris.*

### **Call<-> Response**

Anerkennung Hybrid Art

### **tEnt (Hiroya Tanaka and Macoto Cuhara /JP**

[www.tent-info.com](http://www.tent-info.com)

*Call<->Response* versteht sich als artenübergreifendes Experiment, in dem Vögel und Computer einander eine „vokale“ Sprache beibringen und ist als Beitrag des breiten Forschungsgebiets „Artificial Intelligence“ einzuordnen.

Mithilfe von „Physical modeling“-Software entwickelten tEnt ein Syrinxprogramm (Syrinx ist der Stimmkopf von Vögeln), das eine Reihe von Zwitscherlauten von Vögeln simuliert. Das Zwitschern stammt entweder von bereits ausgestorbenen oder nie existenten Vögeln produziert.

Empfängt der Computer auf seinen „Ruf“ eine Antwort von frei lebenden Vögeln, führt die Software ein evolutionäres Lernprogramm aus, mit dem es seine Zwitscherlaute nach und nach modifiziert und verfeinert. Das

Experiment soll die wechselseitigen Veränderungen untersuchen, die durch „vokale“ Kommunikation hervorgerufen werden.

Im OK wird die Variante der Weiterentwicklung der Kommunikation zwischen den Computern gezeigt und eine Dokumentation der Initialbegegnung Vögel - Computer.

*tEnt ist eine 2003 gegründete Künstlergruppe, Sie beschäftigt sich u.a. mit Kunst im öffentlichen Raum, Robotik und Mechanik, Möbeln und Inneneinrichtungen.*

*Hiroya Tanaka ist hauptsächlich für die Softwareentwicklungen der Kunstprojekte zuständig.*

*Macoto Cuhara beschäftigt sich mit den Hardwareentwicklungen. Beide leben in Japan.*

### **The Replenishing Body**

Anerkennung Interactive Art

#### **Ross Phillips/SHOWstudio/UK**

[www.showstudio.com/project/thereplenishingbody](http://www.showstudio.com/project/thereplenishingbody)

Die interaktive Videoinstallation *The Replenishing Body* besteht aus einem 5-x-5-Gitter aus Rechtecken, von denen jedes eine Filmschleife von einer Sekunde Dauer enthalten kann. Mithilfe einer Kamera und einem Touchscreen kann man dann kurze Videosequenzen aufnehmen.

Das Gitter ist zu Beginn der Installation leer, entwickelt sich aber nach und nach ein Gemeinschafts-kunstwerk, das vom Publikum gestaltet wird. Es können riesige, zusammengesetzte und bewegte Figuren gestaltet oder einfach eine Collage aus Schnappschüssen der eigenen Körperteile zusammengestellt werden.

Die Abbildungen, die so auf dem Gitter entstehen werden regelmäßig auf eine Website hochgeladen, wo sie unter [www.showstudio.com/project/thereplenishingbody](http://www.showstudio.com/project/thereplenishingbody) betrachtet werden können.

*Ross Phillips (UK) erwarb einen BA aus zeitbasierten Medien an der UWE in Bristol. Seit seinem Eintritt bei SHOWstudio 2003 hat Phillips an ortsbezogenen und Online-Installationen gearbeitet. Weitere Arbeiten umfassen zwei Projekte bei der 4. Internationalen Medienkunst-Biennale in Seoul und eine Ausstellung am Science Museum im Frühjahr 2007.*

### **W A V E (Dalay)**

Anerkennung Hybrid Art

#### **Alexander Ponomarev/RU**

*Wave* ist ein zwölf Meter langer Tunnel, gefüllt mit Wasser, dessen Wellenbewegungen vom ironischen schweren Atem des auf einer großen Projektionsfläche zu sehenden Künstlers ausgelöst werden; tibetanische Gebetsfahnen im Hintergrund fungieren als exotische Verstärker des aufgewühlten Raums.

Zu dieser Arbeit inspirierte Alexander Ponomarev eine Reise nach Tibet. Für ihn wirkten die mit Gebetsfahnen behängten Fassaden wie Sensoren die der Ewigkeit zugewandt sind. So symbolisieren sie den Blick von den Höhen des Himalayas hinab auf die Welt. Diese symbolischen Sensoren sammeln die Wellen aus dem Ozean der Ewigkeit und machen sie dadurch sichtbar.

Wasser als materielles Hauptelement soll ein Gefühl der Ruhe vermitteln; durch den schweren Atem und die Wellenbewegungen wird auf eine gewisse Weise auch der (politisch) aufgewühlte Raum beruhigt.

*Alexander Ponomarev, 1957 in Russland geboren, schloss 1973 die Kunstschule und 1979 das Nautical Engineering College ab. Er lebt und arbeitet in Moskau.*