

OK | CYBERARTS 12
PRIX ARS ELECTRONICA EXHIBITION
30. AUGUST – 6. OKTOBER 2012

Presseinformation
Linz, 30.8.2012

Das **OK Offenes Kulturhaus im OÖ Kulturquartier** produziert und präsentiert neue, aktuelle Strömungen und Tendenzen in der zeitgenössischen Kunst, die immer auch ein Spiegel der gesellschaftlichen Entwicklung sind. Die **CyberArts Prix Ars Electronica** Ausstellung ist seit Jahren ein wichtiger Teil des ambitionierten Programms von wechselnden Themenausstellungen und Einzelpräsentationen und gerade in der Kooperation mit dem Festival Ars Electronica werden die spannenden Entwicklungen der Medienkunst verdeutlicht.

Seit 1998 ist das OK Präsentationsort der GewinnerInnen des Prix Ars Electronica, des internationalen Wettbewerbs für digitale Kunst. ExpertInnen-Jurys haben die interessantesten Arbeiten gewählt und in sieben Kategorien Goldene Nicas, Auszeichnungen und Anerkennungen vergeben.

In der Kür der JurorInnen und in der Auswahl für die CyberArts Ausstellung spiegeln sich immer aktuelle Tendenzen. Sie zeigen die Medienkunst als Hort einer kritischen Befragung gesellschaftlicher und technologischer Veränderungen oder arbeiten an der aktiven Gestaltung unserer Umwelt: Do it yourself, Agitation und Selbstinitiative sind hier die Stichwörter: Die Kunst ist gesellschaftlicher Gegenort und Beispiel für ziviles Engagement.

In Kategorien wie „Hybrid Art“ und „Interactive Art“ bildet sich die Veränderungsmacht neuer Technologien thematisch und installativ ab: Die Anwendbarkeit der Biosciences auf der einen Seite (wie das prämierte Lebenswerk von Joe Davis) und gesellschaftliches und ökologisches Engagement (Segeldrohnen zur Bekämpfung von Ölteppichen bei Protei) auf der anderen Seite zeigen die thematische Breite.

Die umfassende digitale Vernetzung und Informiertheit rund um die Uhr, der immer breitere Einsatz computerbasierter Tools und sozialer Netzwerke und damit unser virtuelles Parallelleben im WorldWideWeb sind nicht zuletzt ein Themenfeld quer durch alle Kategorien. Für diese Problematik steht auch das ausgezeichnete Projekt **Memopol-2** von Timo Toots, das die Masse der im Netz verfügbaren persönlichen Daten kritisch aufzeigt.

Spannend an der Ausstellungssituation heuer ist die Verschränkung der CyberArts Ausstellung mit dem parallel laufenden, über die Dächer führenden **SINNESRAUSCH**. Der Kontrast zwischen den spielerischen, analogen und handwerklich anmutenden Objekten von Orbis Pictus Play und den elaborierten digitalen Arbeiten des Prix könnte nicht größer sein, obwohl beide Ausstellungen interaktiv sind.

BesucherInnen der CyberArts 2012 können auch die Ausstellung SINNESRAUSCH besuchen.

Sa. 1. September 2012

OK NIGHT

22.00 Uhr Electronic Theatre am OK Platz

In einer kurzweiligen Präsentation werden alle 15 in der Kategorie Computer Animation/Film/VFX preisgekrönten Arbeiten des Prix Ars Electronica gezeigt.

22.30-23.30 Uhr Performances im Ausstellungsbereich

Tarik Barri (NL), Nehls Anselm Venezian (DE): #tweetscapes
(Award Of Distinction - Digital Musics & Sound Art)

Anke Eckardt (DE): BETWEEN | YOU | AND | ME
(Honorary Mention - Digital Musics & Sound Art)

Tom Verbruggen (NL): Crackle-canvas #1
(Honorary Mention - Digital Musics & Sound Art)

Ab 22.30 Uhr Konzerte & Party im OK Deck & Solaris

Benoît and the Mandelbrots (Honorary Mention - Digital Musics & Sound Art)

Matthias Haenisch (Processed Tenor & Soprano Saxophones, Live Electronics, DE), Toma Ivanov (Guitars, Live Electronics, AT) & Roman Lugmayr (Drums, Live Electronics, AT)

SHASH RECORDS SHOWCASE: Dot (Read Write Music, SI), Stickz live,
Valabaluza, Andaka, Lowa, Abby Lee Tee

Visuelle Gestaltung: Das Gegenlicht (Backlab)

Die Presseinformation und Fotos zum Download finden Sie unter
<http://www.ok-centrum.at/?q=content/pressearchiv>
Maria Falkinger, m.falkinger@oekulturquartier.at; +43.732.784178-52540

AUSSTELLUNGSPROJEKTE

AUSZEICHNUNG DIGITAL MUSICS & SOUND ART
Anselm Venezian Nehls /DE, Tarik Barri /NL
#tweetscapes- a HEAVYLISTENING experience

#tweetscapes wandelt sämtliche deutschen Twitternachrichten rund um die Uhr in abstrakte Klänge und Grafiken um – in Echtzeit, sofort nachdem sie abgeschickt wurden. Dies geschieht nach einem festen Regelwerk, welches verschiedenen Typen von Nachrichten verschiedene Arten von Klängen zuordnet. Jedes mögliche Thema (#Schlagwort) eines Tweets ruft dabei z.B. einen eigenen, charakteristischen Sound hervor. Treten solche Klänge gehäuft auf, weist das auf die Dominanz eines bestimmten Themas im deutschlandweiten Dialog hin. Mit etwas Übung können Schlagworte am Klang unterschieden werden. So werden die aktuelle Stimmung auf Twitter und die Entwicklung von Online-Gesprächen erstmals sensorisch erfahrbar: das erste Aufflammen einer Nachricht, die schnelle Verbreitung ihrer Echos und Wiederholungen oder der Grundsound eines von einem bestimmten Ereignis geprägten Tages. *#tweetscapes* ist zugleich Sonifikation/Datenvisualisierung und interaktive audiovisuelle Komposition, rund um die Uhr gespielt von Deutschlands Twitter-Usern. Wer über einen Twitteraccount verfügt, kann live mitspielen: Einfach einen auf Deutsch formulierten Tweet mit einem #Schlagwort (z.B. #tweetscapes) abschicken und gut hinhören und -schauen. Die Umwandlung erfolgt innerhalb von Sekunden.
www.tweetscapes.de

ANERKENNUNG DIGITAL MUSICS & SOUND ART
Anke Eckardt /DE
BETWEEN | YOU | AND | ME

Klang wie eine Skulptur zu modellieren ist die Grundidee, die Anke Eckardt (DE) inspirierte. *Between | You | And | Me* ist eine Wand von Sound und Licht, die beim Durchdringen der mit Nebel gefüllten Lichtmembranen Klänge von zerbrechendem Glas freisetzt.
www.ankeekardt.org

ANERKENNUNG HYBRID ART
Jun Fujiki /JP
Game Border

Game Border ist ein herausforderndes Spiel, bei dem man sich durch die Geschichte der Videospiele bewegt. Ziel des Spiels ist hier nicht das Erreichen immer höherer Levels,

sondern das Durchstoßen der „Grenze“ zwischen den einzelnen Welten der nebeneinander angeordneten Monitore. Es vermittelt das Gefühl, von einem Spielgerät zum nächsten springen und damit sowohl die Grenzen der Hardware als auch der Wahrnehmung überwinden zu können.

www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Lv0xVPHQlec

ANERKENNUNG DIGITAL MUSICS & SOUND ART

Tom Verbruggen /NL

Crackle-canvas SEQ5

Als *Crackle-canvas SEQ5* bezeichnet Tom Verbruggen (NL) ein Bild, das Klang erzeugt. Jedes seiner mit Platine, Lautsprechern, Drehreglern und Schaltern bestückten Leinwand-Gemälde hat seinen ganz eigenen Klangcharakter. Über Kabel kann es auch mit anderen Bildern verbunden werden und auf diese reagieren. Was musikalisch in der „knackenden Leinwand“ steckt, wird von Tom Verbruggen performativ vorgeführt (OK NIGHT 2.9., 23:00), kann aber auch vom Publikum selbst ausgetestet werden.

http://toktek.org/Site/Crackle-canvas_1.html

ANERKENNUNG HYBRID ART

Hörner/Antlfinger /DE

Dream Water Wonderland

In Deutschland sind zwei Atomwirtschaftsstandorte zum Inbegriff für das Ende der technischen Machbarkeitsfantasien geworden: der nie in Betrieb genommene „Schnelle Brüter“ in Kalkar und das atomare Endlager Asse II. Die Audio-Installation *Dream Water Wonderland* bezieht sich darauf und überführt das Erbe der Nuklearindustrie in eine Traumwelt. Während sich über einen Bewegungssensor der Plattenspieler mit den zwei Plexi-Kuben in Bewegung setzt, zeigt das Video die mittlerweile zum Vergnügungspark umgewandelte Anlage in Kalkar.

www.h--a.org

GOLDEN NICA COMPUTER ANIMATION / Film / VFX

Jeff Desom /LU

Rear Window Loop

Die Goldene Nica ging an *Rear Window Loop*, eine visuelle Installation für drei Projektoren, die von Alfred Hitchcocks vielzitiertem Filmklassiker „Das Fenster zum Hof“ aus den 1950er-Jahren inspiriert ist. Das ausschließlich auf Originalfilmmaterial basierende Zeitraffervideo verdichtet Hitchcocks Meisterwerk zu drei atemberaubenden Minuten, akribisch montiert und lediglich mit After Effects und Photoshop bearbeitet.

www.jeffdesom.com

ANERKENNUNG INTERACTIVE ART

Ivan Cash /US, Andy Dao /US

Occupy George

Dieses Projekt entstand in Folge der Occupy-Wall-Street-Protteste, die 2011 in New York begonnen haben. Andy Dao und Ivan Cash entwarfen Infografiken zur Illustration der

wirtschaftlichen Ungleichheit in den USA und stempelten sie auf in Umlauf befindliche Ein-Dollar-Noten. Im Verlauf der Proteste weitete sich das Projekt über das Internet aus. Abgesehen vom politischen Aspekt des Hackens einer Währung, regt es zur Auseinandersetzung mit dem Potential von Geld als (Aus)Tauschmedium an.
<http://occupygeorge.com>

GOLDEN NICA INTERACTIVE ART

Timo Toots /EE

Memopol-2

Timo Toots führt mit der Installation Memopol-2 eindrucksvoll vor Augen, was die Verknüpfung von Datenbanken für jede/n von uns heißt. Nach dem Einlesen eines Identifikationsdokuments wie einem Personalausweis trägt *Memopol-2* aus nationalen wie internationalen Datenbanken und aus dem Internet Informationen über die/den Inhaber/in zusammen. Diese werden auf einem dunklen, Science-Fiction-artigen Display gezeigt. Die Enthüllung unserer persönlichen Daten verweist auf die Brisanz der Diskussion um Datenschutz in Zeiten des Internets.
www.timo.ee

AUSZEICHNUNG INTERACTIVE ART

Markus Kayser /DE

Solar Sinter Project

In der Wüste gibt es (Sonnen)Energie und Rohstoff (Sand) im Überfluss. Markus Keyser (DE) verbindet natürliche Energie und natürliches Material mit ausgefeilter Fertigungstechnik, um Glasobjekte mit einem 3-D-Druckverfahren herzustellen.
www.markuskayser.com

AUSZEICHNUNG INTERACTIVE ART

Isobel Knowles, Van Sowerwine with Matthew Gingold /AU

It's a jungle in here

Teils Psychodrama, teils Multimediamwunder, erkundet *It's a jungle in here* auf verblüffende Weise die fragilen Regeln unseres öffentlichen Lebens. Die in der Ausstellung gezeigte handliche Doku-Version zeigt einen Stop-Motion-Trickfilm mit Papierfiguren. Zwei dieser Figuren tragen die mit einer Webcam aufgenommenen Gesichter von den TeilnehmerInnen, die in drei interaktive Geschichten über persönliche Entgleisungen und Aggression in einem Vorstadtzug verwickelt werden.
www.isobelandvan.com/jungle

Prix Ars Electronica Collide@CERN Residency Award

Julius von Bismarck /DE

Versuch unter Kreisen

Versuch unter Kreisen von Collide@CERN-Preisträger Julius von Bismarck (DE) ist eine Raum füllende kinetische Skulptur, die sich aus vier frei schwingenden Pendelleuchten formt. Die großen, kreisförmigen Bewegungen machen elementare Gesetze der Physik –

wie die von Schwingung und Energieübertragung in Sinuskurven – sichtbar und decken spielerisch die verborgenen Kräfte der Natur auf. Phasenweise schwingen die sich jeweils in ihrem eigenen Rhythmus bewegenden Lampen zusammen und kurzfristig entsteht Übereinstimmung und Harmonie, um gleich wieder auseinander zu fallen. Auf spielerische Weise wird so das wissenschaftlichen Streben nach Harmonie und Gesetzmäßigkeit in einer sonst chaotischen Natur untersucht. Als sichtbares Zeichen schwingen die Lichtkörper kontemplativ und laden ein, sich in ihrem Kreisen zu verlieren.

www.juliusvonbismarck.com/

ANERKENNUNG INTERACTIVE ART

RYBN /FR

ADM8

Am 6. Mai 2010 um 14:40 Uhr fiel der Dow-Jones-Index durch Fehlberechnungen des automatisierten Hochfrequenzhandels in weniger als 20 Minuten um 900 Punkte. Der Verlust am sogenannten „Flash Crash“ wurde auf eine Billion Dollar geschätzt, die Transaktionen nachträglich annulliert. Um die Finanzwelt auf dem Feld ihrer neuesten und komplexesten Entwicklungen anzugreifen, hat RYBN.ORG einen eigenen Trading-Roboter in Gestalt eines Open-Source-Programms zum Investieren und Spekulieren auf den Finanzmärkten konstruiert. Dieses autonome Programm kann direkt auf dem Markt Orders platzieren, Aktien ein- und verkaufen sowie bevorstehende Marktbewegungen voraussagen.

<http://rybn.org/ANTI/ADM8/>

ANERKENNUNG INTERACTIVE ART

Eric Paulos /US

Energy Parasites

Diese handgefertigten Objekte erlauben das eigennützige Abzapfen kleiner Energiemengen an verschiedenen Stellen im öffentlichen Raum. Ohne sich für die Herkunft oder Eigentümerschaft der Energie zu interessieren, leiten diese Artefakte die gewonnene Energie um oder speichern sie für den späteren Verbrauch. Zugleich schädlich und nützlich, stellen sie Auffassungen der Eigentümerschaft von Energie infrage. Die in Linz und im OK verteilten Energy Parasites sind auf einer Karte verzeichnet und laden zum Aufspüren ein.

www.energyparasites.net

ANERKENNUNG INTERACTIVE ART

Ivan Abreu /MX

Cross Coordinates (MX-US)

Um das fragile Gleichgewicht an der mexikanisch-US-amerikanischen Grenze geht es in diesem anspruchsvollen Spiel für zwei Personen. Gewinnen kann nur, wer die Zusammenarbeit und den Ausgleich mit dem Gegenüber sucht. Ausgehend von einem realen Spiel mit einer speziellen Wasserwaage, die es in Balance zu bringen galt, wurde das Spiel online fortgesetzt. Die im Spiel erzielten Gleichgewichtswerte wurden durch spezielle Algorithmen in Meter umgerechnet. Das Ziel, durch diese „Kooperationsmeter“

die reale Länge der US-amerikanisch-mexikanischen Grenze (3.169.000 m) zu übertreffen, wurde mit 15 Millionen Metern bei weitem geschafft.

<http://crosscoordinates.org/>

AUSZEICHNUNG HYBRID ART

Agnes Meyer-Brandis /DE

MOON GOOSE ANALOGUE: Lunar Migration Bird Facility

Agnes Meyer-Brandis (DE), die in ihren Arbeiten stets Poesie und Wissenschaft verbindet, knüpft an Bischof Francis Godwins Erzählung „The Man in the Moon“ (1603) über ein von Gänsen gezogenes Mondreisegefährt an. Sie hat diese Geschichte aktualisiert, indem sie elf dieser Vögel großgezogen, ihnen Astronautennamen gegeben und auf sich als Gänsemutter geprägt hat.

Anschließend hat sie mit ihnen das Fliegen trainiert, Expeditionen unternommen und sie in einem Mond-„Analog“ – einem dem Mond nachgebildeten Lebensraum, wie ihn auch Astronauten zum Training nutzen – untergebracht.

„THE MOON GOOSE ANALOGUE: Lunar Migration Bird Facility“, was commissioned by The Arts Catalyst and FACT. In Partnership with: Pollinaria.

www.ffur.de/mga

ANERKENNUNG INTERACTIVE ART

Nova Jiang /NZ

Ideogenetic Machine

Durch diese interaktive Installation finden sich die NutzerInnen als ProtagonistInnen in einem Comic-Strip wieder. Ein Algorithmus wandelt live aufgenommene Fotoporträts in eine Strichzeichnung um; mithilfe von Gesichtserkennung werden automatisch leere Sprechblasen eingesetzt. Nach einer Reihe von Regeln, die den Kompositionsentscheidungen eines menschlichen Comic-Zeichners nachempfunden sind, erzeugt die Software Geschichten mit nach Zufallsprinzip ausgewählten Zeichnungen der Künstlerin. Die *Ideogenetic Machine* ist vom kreativen Input des Publikums abhängig. Es ist aufgefordert, sich vor der Kamera darstellend zu betätigen und die Geschichte durch das Ausfüllen der leeren Sprechblasen zu vervollständigen. Den fertigen Comic kann man sich selbst als PDF mailen.

www.novajiang.com/installations/ideogenetic-machine

GOLDEN NICA HYBRID ART

Joe Davis /US with support of Tara Gianoulis, Ido Bachelet

bacterial radio

Die diesjährige Goldene Nica der Kategorie „Hybrid Art“ wird Joe Davis, Künstler und Forscher am Department of Biology des Massachusetts Institute of Technology (MIT) und am Department of Genetics der Harvard Medical School, für seine sowohl technisch, poetisch als auch wissenschaftstheoretisch herausragende Arbeit *bacterial radio* zuerkannt. Der Preis ist gleichzeitig als Würdigung der mehrere Jahrzehnte langen Praxis eines Pioniers zu verstehen.

Davis hat so unterschiedliche Felder wie Molekularbiologie, Bioinformatik, Laser, Raumfahrt, Telekommunikation etc. durch den roten Faden einer ebenso humorvollen wie

kognitiv ausgereizten Konzeptkunst miteinander verbunden und wird von der jüngeren Generation als graue Eminenz biotechnologischer Kunstformen wahrgenommen. *bacterial radio* kann als futuristisches Manifest gesehen werden. Es knüpft an frühere Projekte Davis' an, in denen er über Mikroorganismen mit außerirdischem Leben kommunikativ in Kontakt zu treten versuchte. Die Ausstellung zeigt einen Querschnitt mit zahlreichen älteren, z.T. erst heute entsprechend gewürdigten Arbeiten wie Microvenos, Audiomicroscope, aber auch aktuelle Projekte wie das zukunftsweisende Konstruktionsmittel Polytractor sowie ein spannendes Fernsehportrait des energetischen Künstlers.

www.ioedavis.co.uk

ANERKENNUNG HYBRID ART
Prue Lang /AU
UN RESEAU TRANSLUCIDE

Mit diesem ersten zu hundert Prozent energieautarken Bühnenstück werden gewohnte Formen der Theaterproduktion neu überdacht. Smarte Kostüme ermöglichen es, die Energie der TänzerInnen während der Aufführung gleichsam zu ernten. Dazu verwendet die Produktion Geräte zur Umwandlung der kinetischen Energie der Tanzbewegungen in Strom, mit dem die Tonanlage gespeist wird. Die Beleuchtung wird von den TänzerInnen selbst über ein Fahrrad mit Energie versorgt.

<http://www.pruelang.com>

ANERKENNUNG HYBRID ART
Amor Munoz /MX
MAQUILA REGION 4

Die Maquila Región 4 (MR4) ist die Dokumentation einer Wanderfabrik, die durch die Armutregionen Mexikos zieht. Sie stellt ArbeiterInnen zum USamerikanischen Mindestlohn ein (7 Dollar pro Stunde im Gegensatz zu den in Mexiko üblichen 60 Cent). In der MR4 sticken die ArbeiterInnen elektronische Schaltpläne aus leitfähigem Garn und versehen diese mit einem Code. Wird dieser Code z. B. mit einem Smartphone decodiert, erscheint eine Website mit der Produktionsgeschichte: Sie enthält u. a. den Namen der herstellenden Arbeiterin oder des Arbeiters sowie Ort, Datum und Dauer der Herstellung.

www.amormunoz.net

AUSZEICHNUNG HYBRID ART
Golan Levin /US, Shawn Sims /US
The Free Universal Construction Kit

Das Open-Source-Projekt *Free Universal Construction Kit* ist ein Sortiment von Adapterstücken, das eine totale Kombinierbarkeit zehn bekannter Spielzeugbaukästen von Lego bis Fischertechnik ermöglicht – und damit eine Provokation für die auf Nutzungsrechte fixierte Herstellerindustrie. Die Bauteile können bei verschiedenen Internet-Tauschbörsen gratis in Form von 3DModellen heruntergeladen und mithilfe persönlicher Fertigungsgeräte wie dem Open-Source-3D-Drucker Makerbot selbst

hergestellt werden. Das Projekt kann als humorvolle Beschreibung des „Systemhackens“ gelesen werden und ist zugleich ein ausgezeichnetes Beispiel für Mediendesign.

<http://fffff.at/free-universal-constrution-kit>

ANERKENNUNG HYBRID ART

Adam Brown /US

Wissenschaftlicher Mitarbeiter: Kazem Kashefi

The Great Work of the Metal Lover

Mikroorganismen lösen den uralten Alchimistentraum und stellen kristallines 24-karätiges Gold her. In der Installation werden diese in einem Bioreaktor mit reduzierter Atmosphäre (aus Kohlendioxid und Wasserstoff) hohen Konzentrationen des giftigen Gold-Chlorids ausgesetzt und bilden einen Biofilm aus, der farblich dem mittelalterlichen Stein der Weisen entspricht. Der hier entstandene Biofilm kann dann zum Schmelzpunkt von Gold erhitzt werden und kleine Nuggets entstehen. Nicht Chemie, sondern Biotechnologie mit Einzellern erzeugt hier das Metall und Sehnsuchtsobjekt wissenschaftlichen Strebens.

<http://adamwbrown.net/projects-2/the-great-work-of-the-metal-lover/>

ANERKENNUNG HYBRID ART

Jalila Essaïdi /NL

2.6g 329m/s

2.6g 329m/s sind das Gewicht und die Geschwindigkeit einer Kleinkaliberpatrone, denen eine kugelsichere Weste standhalten muss. Weil organisch erzeugte Spinnenfäden stärker als Stahl sind, müssten sie ebenfalls eine Kugel abprallen lassen – richtige Verwebung vorausgesetzt. Jalila Essaïdi (NL) inszeniert die Fragen um Sicherheit und Unverwundbarkeit künstlerisch und macht die Feuerprobe: mit einem Mischgewebe aus Spinnenfäden und menschlicher Haut, die sie von gentechnisch veränderten Ziegen gewonnen hat.

<http://jalilaessaidi.com/2-6g-329ms>

ANERKENNUNG HYBRID ART

Peta Clancy /AU, Helen Pynor /AU

The Body is a Big Place

Als komplexes Biokunstwerk thematisiert *The Body is a Big Place* den Grenzübergang im Graubereich zwischen Leben und Tod: In einer Performance mit am Leben erhaltenen Schweineherzen wird der Prozess einer Organtransplantation nachvollziehbar. Das Projekt entstand in Zusammenarbeit mit der Melbourner Transplantations-Community (Organempfänger, Organspender in einer Wasserlandschaft).

www.thebodyisabigplace.com

ANERKENNUNG HYBRID ART

ArtScienceBangalore /IN

Searching for the Ubiquitous Genetically Engineered Machine

In der synthetischen Biologie werden Biobausteine als Abstraktionen oder Vorlagen zur Herstellung von standardisierten und funktionalen Lebendteilen eingesetzt. *Searching for the Ubiquitous Genetically Engineered Machine* zeigt eine alternative Anwendungsmöglichkeit von Biobausteinen, nämlich bei der Untersuchung von Bodenproben auf die enthaltene Artenvielfalt hin. Das Projekt bietet ein einfaches Analyse-Werkzeug beispielsweise für Bauern, die damit der Präsenz gentechnisch modifizierter Organismen in den bestellten Böden nachspüren können.

<http://artscienceblr.org>

ANERKENNUNG HYBRID ART

Protei /UK

Protei

Als Flotte von Segeldrohnen zur Bekämpfung der Meeresverschmutzung befindet sich *Protei* gerade im Aufbau. Der Anspruch der MacherInnen ist die Entwicklung eines kostengünstigen Open-Source-Vehikels, das halbautonom gegen den Wind segelt und die mit dem Wind treibenden Ölschlieren einfängt. Es soll hurrikanfest, selbstaufrichtend, aufblasbar, unzerstörbar, billig und leicht herzustellen sein, damit es im Krisenfall rasch zum Einsatz gebracht werden kann. Von der Decke des OK Saals abgehängt, kann die Segeldrohne einen Stock höher, in der Saalregie, über die Krisenherde der Welt navigiert werden.

www.protei.org