

OK | CYBERARTS 2013

PRIX ARS ELECTRONICA EXHIBITION

5. – 15. SEPTEMBER 2013

Presseinformation

Linz, 5.9.2013

Das **OK Offenes Kulturhaus im OÖ Kulturquartier** produziert und präsentiert neue, aktuelle Strömungen 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 aufgezeigt.

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. Dieses Jahr gibt die von Christine Schöpf und Geneveva Rückert kuratierte CyberArts einen kompakten und gebündelten Überblick über den Prix Ars Electronica: Die Ausstellung konzentriert sich auf die HauptgewinnerInnen in sechs Kategorien. Mit dem **Prix Archiv**, einer Aufarbeitung der Geschichte des Prix Ars Electronica seit seiner Gründung 1987 wird heuer auch Rückschau gehalten und an frühere PreisträgerInnen erinnert.

Ein Video zu den „Meilensteinen“ der Entwicklung der Kategorien (das Christine Schöpf aus ORF Beiträgen und Archivmaterialien zusammen gestellt hat), ein Audiofile zur „Digital Musics & Sound Art“ (aus einer Sendung von Alice Ertlbauer-Camerer für das ORF-Radioprogramm) und ein Online-Zugang zum Archiv, der „Prix Map“ (welche die Gewinner auf eine interaktiven Weltkarte zeigt) aber auch eine Datenbank mit allen Einreichungen des heurigen Jahres zeigen die spannende Entwicklung von 27 Jahren Prix Ars Electronica.

In den präsentierten Arbeiten bildet sich die Veränderungsmacht neuer Technologien thematisch und installativ ab: Gerade in der Netz-Kategorie **Digital Communities**, die erstmals gesamt im Rahmen der CyberArts zu sehen ist, zeigen sich Möglichkeiten für gesellschaftliches und soziales Engagement. Wie bei der Goldenen Nica für den selbstverwalteten Platz *El Campo de Cebada* in Madrid sieht man in der Überlagerung von physischem und virtuellem Raum wie nötig digitale Vernetzung aber auch reale Taten im Bürgerengagement sind. Während sich in dieser Kategorie die gesellschaftliche Relevanz der Medien und des Internets abbildet, geht es in der **Interactive Art** um Kunst: Besonders die spielerische Dada-Installation *Angle Mirror* von Dmitry & Elena Kawarga und Daniel Rozins gibt BesucherInnen die Möglichkeit, mit den Kunstwerken direkt zu interagieren. Die Goldene Nica für die Interaktion Mensch - Maschine ging an die Performance und Musikkomposition *Pendulum Choir* von Michel und André Décosterd

.

Hybrid Art dagegen umfasst die Biosciences auf der einen Seite, was sich in der Goldenen Nica für von Koen Vanmechelen spiegelt: Seine langjährige Arbeit beschäftigt sich mit dem Huhn als dem ältesten domestizierten Tier, mit der Beziehung von Mensch und Tier und dem historischen Anspruch dieses zum Kulturgut zu formen. In der heutigen Zeit von Monokultur, Nahrungsmittelindustrie und Seuchen geht es dem Künstler darum, wieder ein gesundes „Hybrid“ - ein „globales Huhn“ zu schaffen und damit Fragen zu unserer Beziehung zum Tier, aber auch zu Rassen-Vielfalt und Diversität aufzuwerfen. Auf der anderen Seite wird die Breite und das Potential einer „hybriden“, über alle Grenzen hinaus gehenden neuen Kunst offensichtlich in Tania Candianis Audioarbeiten oder Louis-Philippe Demers *The Blind Robot*, der einen sinnlichen Kontakt mit einem Roboter bietet.

Ungewöhnlich und herausfordernd an der Ausstellungssituation heuer ist, dass die Präsentation der CyberArts Ausstellung fast im ganzen OÖ Kulturquartier stattfindet. Neben dem OK und dem Oberösterreicherturm beim Höhenrausch sind auch der Ursulinenhof und der Dachboden bespielt.

Der Spannungsbogen zwischen den Türmen des **Höhenrausch.3** und der von internationalen Biennalen ausgewählten Kunst des **Biennale Cuvée** und den elaborierten digitalen Arbeiten des Prix könnte nicht größer sein.

PRIX FORUM am Sa.7.9. im Ursulinensaal

Persönliche Begegnungen mit PreisträgerInnen des Prix Ars Electronica 2013 ermöglichen die Prix-Foren im Ursulinensaal. Künstlerinnen und Künstler präsentieren den ganzen Tag ihre Gewinnerprojekte des Prix Ars Electronica 2013.

ARS ELECTRONICA ANIMATION FESTIVAL, 6. – 8.9. im OK Deck

Als Destillat aus den Einreichungen zum diesjährigen Prix Ars Electronica besticht das Ars Electronica Animation Festival einmal mehr mit Vielfalt im inhaltlichen wie auch im handwerklichen Sinn der Beiträge. Eindrücklich vermittelt es, wie expansiv das Genre selbst wächst und wie stark es unseren Alltag bereits durchdringt – in sichtbarer Form als digitale Animation oder getarnt als Simulation. Bewegtbilder aus dem Computer haben neben der Unterhaltungs- und Gamebranche längst auch Kunst, Industrie und Wissenschaft erobert. Dementsprechend breit gefächert ist das auf 10 Schienen aufgeteilte Programm des Ars Electronica Animation Festival.

Die OK NIGHT am Sa 7.9.

ist traditionell ein Höhepunkt der Festivalwoche. Der Abend startet mit dem „Electronic Theatre“, einer Auswahl der Kategorie „Computer Animation“, im Sommerkino am OK Platz. Der Hauptpreisträger der „Digital Music & Sound Art“ Nicolas Bernier gibt eine Konzertperformance im OK Deck (auch bei der Eröffnung am 5.9.). Weitere Konzerte, kuratiert von Markus Reindl, finden in Kooperation mit dem Solaris statt: mit Grischa Lichtenberger, einer Honorary Mention, aber auch Local Heroes (Leeux (Abby Lee Tee & Feux), Maximilian Meindl (Houztekk) und den DJs im Solaris: Washer & Fino (TFS)). Die visuelle Gestaltung der Partynacht liegt bei: Das Gegenlicht (Backlab).

Die OK Night bietet dieses Jahr auch die Möglichkeit die „Linzer Klangwolke“ am Höhenrausch-Parcours über den Dächern von Linz bis 23.00 ausklingen zu lassen.

CYBERARTS Öffnungszeiten: 5. – 15. 9. 2013, täglich 10.00 – 21.00 Uhr (Sa 7. bis 23.00 Uhr)

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

AUSSTELLUNGSRUNDGANG

GOLDEN NICA DIGITAL COMMUNITIES

El Campo de Cebada / ES

El Campo de Cebada

elcampodecebada.org

El Campo de Cebada ist ein physischer und virtueller Raum im Zentrum von Madrid. Bis vor zwei Jahren war dieser Platz eine stillgelegte Baustelle. Inzwischen wird er von AnrainerInnen und Stadtverwaltung gemeinsam gemanagt. Dabei kommen Open-Source-Werkzeuge zum Einsatz, um traditionelle Missverständnisse zwischen diesen beiden Parteien zu überwinden. So wurden in Workshops zu „Hand Made Urbanism“ Möbel hergestellt. Die Bauanleitungen stehen den BesucherInnen der CyberArts als Ausdruck oder digital über USB zur Verfügung.

AUSZEICHNUNG DIGITAL COMMUNITIES

Visualizing Palestine / PS

Visualizing Palestine

visualizingpalestine.org

Visualizing Palestine entwickelt kreative Infografiken, um die Situation in Palästina / Israel sachlich darzustellen. In Kooperation mit Grassroots-Organisationen, JournalistInnen und BloggerInnen werden die relevantesten Themen identifiziert, Daten aus Berichten von Organisationen wie Amnesty International und der UNO gesammelt, um Zusammenhänge deutlich zu machen. Anschließend werden sie in aussagekräftige visuelle Darstellungen verwandelt, die das Kommunikationsteam mithilfe von Partnern, Mainstream- und sozialen Medien unter einer CC-Lizenz veröffentlicht.

AUSZEICHNUNG DIGITAL COMMUNITIES

Christopher Mikkelsen / DK, *David Mikkelsen* / DK

Refugees United

info.refunite.org

Die kostenfrei nutzbare Non-Profit-Plattform *Refugees United* ist die weltweit erste Webdatenbank, die es Flüchtlingen ermöglicht, nach Familienmitgliedern und FreundInnen zu suchen. Die UserInnen bestimmen dabei immer selbst, welche und wie viele ihrer personenbezogenen Daten sie veröffentlichen wollen. Wer möchte, kann auch anonym bleiben. Diese Personen können dennoch anhand von Details, die ausschließlich Familienangehörigen oder engsten FreundInnen bekannt sind, (wieder-)gefunden werden.

ANERKENNUNG INTERACTIVE ART

Olivier Bau / FR; *Yuri Suzuki* / JP; *Ivan Poupyrev* / RU

Ishin-Den-Shin

ishin-den-shin.com

Die Installation *Ishin-Den-Shin* (japanischer Ausdruck für unausgesprochene zwischenmenschliche Kommunikation) thematisiert Körperlichkeit und Intimität im Medium digitaler Audio-Kommunikation. Sie besteht aus einem Mikrophon, das Geräusche aufnehmen und haptisch übertragen kann. Die Aufnahme wird in ein unhörbares elektrisches Feld umgewandelt und auf den

Körper der Person übertragen, die das Mikrofon in Händen hält. Die Übertragung ist vom physischen Kontakt abhängig, das Signal nur hörbar, wenn man jemandes Ohr berührt. So wird der Körper zu einem Aufnahme- und Übertragungsmedium für intime akustische Kommunikation.

ANERKENNUNG INTERACTIVE ART

Dmitry & Elena Kawarga / RU

Down with Wrestlers with Systems and Mental Nonadapters!

kawarga.ru

Über ein Laufband wird ein „sozialer Mechanismus“ in Gang gesetzt, der eine Vielzahl kleiner, gleichartiger Figuren bewegt. Die UserInnen sind aktive VerursacherInnen und MitläuferInnen zugleich. Es stellt sich somit die Frage, ob wir vereinnahmt werden oder unseren Versklavungsmechanismus selber bilden. Spricht man das „DaDa“-Manifest in ein Mikrofon, werden die Figuren aus ihrer Struktur befreit. Zugleich zeigt sich über eine kleine Videokamera, die mit dem Inneren einer Blackbox verbunden ist, eine andere Realität.

Ein Projekt von „Da-Da Moscow: Rewriting Worlds“, in Kooperation mit dem Robotic Studio des Moscow Polytechnic Museum.

GOLDENE NICA INTERACTIVE ART

Michel Décosterd / André Décosterd / CH

Pendulum Choir

codact.ch

Das Projekt *Pendulum Choir* der Brüder Michel und André Décosterd ist Performance, Musikkomposition und dynamische Mensch-Maschinen-Installation zugleich. Neun Sänger stehen auf sich autonom bewegenden hydraulischen Plattformen. Während sie singen, verändern sich Position und Neigung ihrer Körper.

Ziel dieser symbiotischen Beziehung zwischen den Sängern und der mechanischen Konstruktion ist es, die Rolle der Bewegung für die menschliche Stimme zu ergründen und zugleich ein „lebendes Organ“ (bzw. eine „lebende Orgel“) zu schaffen.

GOLDENE NICA HYBRID ART

Koen Vanmechelen / BE

The Cosmopolitan Chicken Projekt

koenvanmechelen.com

Die CyberArts präsentiert das jüngste Ergebnis eines künstlerischen Hühner-Kreuzungsprojekts: das „Mechelse Styrian“-Huhn. Koen Vanmechelens Ziel ist die Züchtung eines kosmopolitischen Huhns, das Gene von sämtlichen Hühnersorten der Welt in sich trägt. Der Ursprung all dieser Arten war das Bankivahuhn, das vom Menschen zu lokalen Arten weitergezüchtet wurde, die typische Merkmale der jeweiligen Kultur widerspiegeln. Durch den Rückgriff auf die alte Methode des Kreuzens bricht Vanmechelen die marktüblichen Züchtungen auf. Das „Mechelse Styrian“-Huhn ist mehr als bloß ein domestiziertes Tier, es repräsentiert die Globalisierung unserer Welt und ist ein Symbol für die permanente Vermischung von Ethnien und Kulturen.

AUSZEICHNUNG HYBRID ART

Phil Ross / US

Mycotecture
philross.org

Seit den 1990er-Jahren arbeitet Ross an Skulpturen, die zur Gänze aus lebenden Pilzen bestehen: Pilz-Zellen werden dafür in ein auf Zellulose basierendes Medium, etwa Sägespäne, eingebracht, die dem Organismus sowohl als Futter wie auch als Rahmen dienen, um darauf zu wachsen. Innerhalb nur einer Woche verhärtet ein solches Gemisch. Wie Gips ist das Pilzgewebe in der Lage, jede beliebige Form anzunehmen. Haupttriebfeder für Ross' Forschung ist die Vorstellung einer Architektur, die aus biologisch restlos abbaubaren, ungiftigen, feuerfesten, wasser- und schimmelresistenten Baumaterialien besteht.

ANERKENNUNG HYBRID ART

Louis-Philippe Demers / CA / SG

The Blind Robot
processing-plant.com

The Blind Robot hat die komplexe Aufgabe, Menschen zärtlich zu berühren, wozu derzeit kaum ein Roboter in der Lage ist. Die BesucherInnen sollen vor der Maschine Platz nehmen und mit ihr in einen nonverbalen Dialog eintreten. Der Roboter beginnt sorgfältig den Körper – vor allem Gesicht und Oberkörper – abzutasten, nicht unähnlich einem Blinden, der auf diese Weise versucht, eine Person oder einen Gegenstand zu erkennen.

AUSZEICHNUNG HYBRID ART

Tania Candiani / MX

Five Variations of Phonic Circumstances and a Pause
Organ / Pianos / Sound Stories
taniacandiani.com
vimeo.com/63364803

Fünf „poetische Aktionen mit Maschinen-Bezug“ machen sinnlich erfahrbar, wie Technologien seit jeher die Beziehung zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit diktieren und damit Machtverhältnisse begründet haben. Die einzelnen Maschinen (Orgel, Pianos, Klangdome) übersetzen und interpretieren Klangereignisse – Geräusche, Erzählungen, Gemurmel, Musik... – durch ihre Verschiebung von einem akustischen Register in ein anderes und ihre Umwandlung in Text und Code. Sie sind Teil eines Diskurses rund um die Kultur des Hörens: den Bereich des Akustischen und seiner Technologien, der Gestik des Erzählens, der Lautgestalt der Stimme.

ANERKENNUNG INTERACTIVE ART

Daniel Rozin / US

Angles Mirror
vimeopro.com/bitforms/rozin/video/61823984

Daniel Rozin untersucht seit Ende der 1990er-Jahre die psychologischen und optischen Grundlagen der Bilderzeugung. Die *Mirror*-Serie stützt sich auf ein System linearer Rotation, in dem durch Winkelneigungen Bilder dargestellt werden. Ein mittels Kamera aufgezeichnetes Bild wird auf die

zahlreichen Winkel in Mirror übertragen und so das Bild der Person oder des Objekts davor „gespiegelt“. Durch Vor- und Rückwärtsbewegungen entsteht eine nuancierte Kontur, welche die Raumwahrnehmung verändert.

GOLDENE NICA DIGITAL MUSICS & SOUND ART

Nicolas Bernier / CA

frequencies (a)

nicolasbernier.com

Nicolas Berniers Sound-Performance *frequencies (a)* speist sich aus dem perfekten Zusammenspiel von Stimmgabeln, digitalen Klängen und Licht. Das Bühnensetting erinnert an ein wissenschaftliches Labor – eines, in dem Bernier die Zutaten seiner Sound-Experimente mixt. Je nachdem welche Sequenzen er via Computer an die Hubmagneten schickt, lösen diese präzise getimte Schläge auf die Stimmgabeln aus. Das Ergebnis ist ein vibrierender Klangteppich. Synchronisiert mit einer pulsierenden Lichtinstallation entsteht dadurch eine minimalistische Klang-Licht-Komposition.

Live-Konzerte 5.9., 19.00 Uhr und 7.9., 21.30 Uhr, OK Deck

AUSZEICHNUNG DIGITAL MUSICS & SOUND ART

SjQ++ / JP

SjQ++

sjq.jp/sjqpp

SjQ++ ist ein audiovisuelles Projekt, das 2012 in Kyoto / JP, gestartet wurde. Abhängig von ihren jeweiligen Sounds werden die Interaktionen der sechs Musiker visualisiert und auf oder hinter die Körper der Gruppe projiziert. Durch den musikalischen und visuellen Dialog zwischen den Musikern und den Projektionen werden die Beziehungen zwischen den einzelnen Spielern sichtbar. Darüber hinaus lässt es die einzelnen Musiker aber auch mittels der animierten Visualisierung kooperieren bzw. gegeneinander antreten, wodurch eine dynamische Performance entsteht.

AUSZEICHNUNG DIGITAL MUSICS & SOUND ART

Chris Carlson / US

Borderlands Granular

borderlands-granular.com

Borderlands Granular ist ein neues Musikinstrument, das iPad- und Desktop-UserInnen ermöglicht, Klänge über einen Granular-Sampler zu untersuchen, damit zu spielen und sie zu transformieren. Die Samples werden dabei nicht auf gewohnte Weise wiedergegeben, sondern in sehr kurze „Soundschnipsel“ oder „Körner“ unterteilt. Diese können übereinander platziert und ihre Lautstärke, Geschwindigkeit und Tonhöhe beim Abspielen geändert werden. Die intuitive Benutzeroberfläche ermöglicht den AnwenderInnen, sich spielerisch auf einen kreativen Prozess einzulassen.

ANERKENNUNG HYBRID ART

Thomas Feuerstein / AT

PANCREAS

thomasfeuerstein.net

Biotechnologische Umsetzung: Thomas Seppi, Abteilung Radiotherapie and Radioonkologie, Medizinische Universität Innsbruck /AT
Courtesy Galerie Elisabeth & Klaus Thoman, Innsbruck - Wien / AT

Die CyberArts präsentiert den modellhaften Aufbau von *PANCREAS*, einer prozessualen Skulptur, die mithilfe von Biotechnologien Sprache und Literatur in Materie und Fleisch übersetzt. Die Seiten eines Buches (Hegels Phänomenologie des Geistes) werden geschreddert, in Wasser eingeweicht und in einen künstlichen Darm (Biofermenter) gepresst, wo Bakterien die Zellulose zu Glukose zerlegen. Nach ihrer Filterung und Reinigung ernährt die Glukose menschliche Gehirnzellen, die in einem Glasbehälter heranwachsen.

AUSZEICHNUNG INTERACTIVE ART

rAndom International / GB

Rain Room

random-international.com

Rain Room ist ein 100 m² großer Raum, in dem kontinuierlich Wasser von der Decke tropft. Wird er betreten, weicht das Wasser den Bewegungen der BesucherInnen aus und animiert diese so zu einem Spiel mit dem Raum. Obwohl dem Projekt wichtige technische Neuerungen zugrunde liegen, erinnert es durch seine formale Eleganz und den spielerischen Charakter an eine klassische interaktive Arbeit. Damit ist *Rain Room* ein wahrhaft zeitloses Kunstwerk, das seinen enormen technologischen Aufwand in den Hintergrund rücken lässt.

AUSZEICHNUNG INTERACTIVE ART

Masaki Fujihata /JP

Voices of Aliveness

voicesofaliveness.net

Für *Voices of Aliveness* wurden Freiwillige eingeladen, sich beim Fahrradfahren auf einer vom Künstler gewählten Route die Seele aus dem Leib zu schreien. Ausgestattet mit GPS und Videokamera zeichnen die Fahrräder die Gesichter der FahrerInnen und ihre Schreie auf. In einer Online-Visualisierung werden die Bewegungsspuren und Schreie als turmförmiger „Zeittunnel“ angeordnet. Die Schreie der TeilnehmerInnen bilden eine Verbindung zwischen Technologie und Erinnerung. Humorvoll wird hinterfragt, wie unsere Taten im Internet Teil des kollektiven Gedächtnisses werden.

ANERKENNUNG INTERACTIVE ART

Hernán Kerlleñevich, Mene Savasta Alsina / AR

AHORA. A song in the Hypertemporal Surface

cargocollective.com/operadora/ahora

Sound materials: OPERADORA (Mene Savasta Alsina, Hernán Kerlleñevich, Santiago Martínez)

Realization of sensing system: Pablo E. Riera

Ahora ist ein interaktiver Song, der mittels eines räumlichen Kompositionsprinzips, dem Hypertemporal Surface, komponiert wurde. Vier im Raum verteilte Klangebene, die jeweils einem Lautsprecher zugeordnet sind, legen die Interaktionsmöglichkeiten für das Musikstück fest. Durch das Betreten der Installation lässt sich die jedem Klang innewohnende Zeitlichkeit erfahren. *Ahora* reflektiert über die Vorstellung, dass alle Zeiten gleichzeitig auf einer Ebene existieren.

SPECIAL:

PRIX Ars Electronica Collide@CERN Residency Award

Bill Fontana

Acoustic Time Travel

Bill Fontana, der diesjährige Gewinner des **PRIX Ars Electronica Collide@CERN Residency Award** realisiert im Rahmen seiner Residency am CERN das Projekt *Acoustic Time Travel*. Der Künstler entdeckt das CERN auf akustischer Ebene, nimmt Geräusche auf und kombiniert sie zu einer neuen, sogenannten Sound Sculpture.

Er präsentiert am Oberösterreichturm im HÖHENRAUSCH einen Teil seiner aktuellen Arbeit als work in progress in Form einer 8-Kanal-Soundinstallation.