

OK | CYBERARTS 2015

PRIX ARS ELECTRONICA EXHIBITION

3. – 13. SEPTEMBER 2015

Presseinformation, 3.9.2015

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 1998 ein wichtiger Teil des ambitionierten Programms.

Eindrucksvoll dokumentiert die 29-jährige Geschichte des *Prix Ars Electronica* den rasanten gesellschaftlichen und technischen Wandel in dieser Zeitspanne. ExpertInnen-Jurys haben die interessantesten Arbeiten gewählt und in unterschiedlichen Kategorien Goldene Nicas, Auszeichnungen und Anerkennungen vergeben.

Die Ausstellung der Preisträgerprojekte des internationalen Wettbewerbs ist nicht nur eine Leistungsschau sondern verdeutlicht, welche gesellschaftlichen Dynamiken und Themen aktuell bestimmend sind. Vom gemeinsamen Drang nach Neuem geleitet, und oft in interdisziplinären Kooperationen tätig, bieten die Preisträgerinnen und Preisträger mit ihren Arbeiten eine Übersicht der Entwicklungen in der Medienkunst. Die ökologische Situation der Erde und daraus resultierende Umweltfragen erweisen sich heuer als klar erkennbare Leitthemen.

Ungewöhnlich und herausfordernd an der Ausstellungssituation sind die unterschiedlichen Räumlichkeiten im Ursulinenhof, der bis zum Dachboden bespielt wird. Dieses Jahr gibt die von Geneveva Rückert kuratierte CyberArts einen kompakten und gebündelten Überblick über die HauptgewinnerInnen von vier biennial ausgelobten, insgesamt aber mittlerweile acht Kategorien.

Neben der Ausstellung sind die legendäre **OK Night** und das **Prix Forum** am Samstag wichtige Programmpunkte. Ein ausgedehntes Führungsangebot und die Ticketkombination mit dem Höhenrausch zielen auf besondere Besucherfreundlichkeit.

Die Kategorie „Hybrid Art“ widmet sich spezifisch den hybriden und transdisziplinären Projekten und Arbeitsweisen der aktuellen Medienkunst. Im Vordergrund stehen die Verbindung von unterschiedlichen Medien und Genres zu neuen künstlerischen Ausdrucksformen sowie das Überschreiten der Grenzen von Kunst zu Forschung, zu sozialem und politischem Engagement. Der thematische Fokus dieser Arbeiten liegt heuer oft auf der globalen Problematik unserer Umwelt. Im Gewinnerprojekt *Plantas Autofotosintéticas* geht es darum, aus Städten entnommene Abwässer zu nehmen, diese in Bioreaktoren einzuführen um damit das Wasser wieder zu klären. Gilberto Esparza schafft ein gesellschaftspolitisch relevantes Projekt, das von der Kunst übertragbar in das reale Leben ist. Auch die ausgezeichneten Arbeiten von *Agnes Mayer-Brandis* und *Adam W. Brown und Robert Root-Bernstein* setzen auf Umweltaspekte und schaffen eine spannende künstlerische Auseinandersetzung mit den abstrakten Naturwissenschaften.

Die Kategorie “Digital Musics & Sound Art“ besticht heuer ebenfalls mit zahlreichen räumlich-installativen Arbeiten. Weniger die klassischen, computergenerierten Musikkompositionen stehen im Mittelpunkt, sondern bedingt durch die Auswahl der Jury vermehrt Audioinstallationen. Beispielhaft ist *Kathy Hindes* zauberhafte Umsetzung ihrer Beschäftigung mit Balance im Umgang mit den Wasserressourcen. *Ralf Baecker* dagegen hat sich mit Erdmagnetismus beschäftigt und dieses Phänomen in eine Laserprojektion übersetzt. *Douglas Henderson* orientiert sich an den Navigationsgeräten eines Schiffs und fängt Sounds wie beispielsweise ein flatterndes Segeltuch ein. Die amerikanische Künstlerin *Courtney Brown* versucht Laute von Dinosauriern erlebbar zumachen indem BesucherInnen in einen nachgebildeten Dinosaurierschädel sprechen können, der diese in urzeitliche Geräusche verwandelt.

Ebenfalls präsentiert werden die Hauptpreisträger der Kategorien **Computer Animation / Film / VFX, u19 – CREATE YOUR WORLD**, der **[the next idea] voest Alpine Art and Technology Grant** und – der seit 2014 ausgelobte **Preis für Visionary Pioneers of Media Art**.

Visionäre PionierInnen haben mit ihrem künstlerischen Schaffen die gesellschaftlichen Veränderungen der letzten Jahrzehnte nicht nur vorausgedacht, sondern auch entscheidend mitgeprägt und die Grundsteine für die heutige Medienkunst gelegt. Die Auswahl des Preisträgers erfolgte durch jene 224 KünstlerInnen, die seit 1987 eine Goldene Nica gewonnen haben und fiel heuer auf den Medienkünstler Jeffrey Shaw. In Form eines interaktiven Archivs gibt er Einblick in seine mehr als 50 Jahre umspannende außergewöhnliche künstlerische Praxis, Lehre und Forschung.

HYBRID ART

GOLDEN NICA

Gilberto Esparza | MX

Plantas Autofotosintéticas

Installation

<http://plantasnomadas.com>

Plantas autofotosintéticas (auto-photosynthetische Pflanzen) ist ein symbiotisches, selbstregulierendes System zur Abwasserreinigung. Das Projekt ist eine Auseinandersetzung mit und Antwort auf die hoch aktuellen gesellschaftlichen Fragen zum Umgang mit der kostbaren Ressource Wasser.

Der Künstler nutzt Abwässer und damit die durch Menschen verursachte Verschmutzung als Energiequelle. Mittels Mikroorganismen wird nicht nur das Wasser geklärt, sondern auch das für die Photosynthese der Wasserpflanzen benötigte Licht erzeugt. In der Beobachtungszentrale zeigen Karten den Ursprung des Wassers und Spannungsmesser die erzeugte Energie an. Ein weiteres Instrument übersetzt die Licht-Aktivitäten des Nukleus (Zellkern) und die biologischen Vorgänge in Töne. Das künstlerische Forschungsprojekt entwirft das Modell eines sich selbst regenerierenden Wassersystems, das tatsächlich in Städten eingesetzt werden kann.

HYBRID ART / AUSZEICHNUNG

ARTSAT: Art and Satellite Project | JP

ARTSAT1: Invader

Documentation

<http://artsat.jp>

Die interdisziplinäre Gruppe ARTSAT hat den ersten Nano-Kunst*-Satelliten entworfen, gebaut, programmiert und ins All geschickt. Exklusive Experten-Technologie wurde damit zum künstlerischen Medium. Am 28. Februar 2014 wurde der erste Kunst-Satellit *ARTSAT1:Invader* abgeschossen: ein 10 Zentimeter großer und 1,85 Kilogramm schwerer Kleinsatellit (1U-CubeSat). Während seiner Mission auf der Erdumlaufbahn wurden eine Reihe von individuellen Kunstwerken, wie generierte Gedichte, Musik oder Bilddaten, produziert und präsentiert.

Seine künstlerischen Aufträge wurden unter dem Kommando der Tama Art University ausgeführt und parallel im Museum of Contemporary Art Tokyo als erste Medieninstallation mit Daten eines aktiven „Kunst-Satelliten“ gezeigt. Die zweite Mission mit dem etwas größeren *ARTSAT2:Despatch* (zwischen 3. Dezember 2014 und 3. Jänner 2015) drang sogar in den Weltraum vor – die weiteste Distanz eines Kunstwerkes zur Erde! – und soll in Zukunft auch die Sonne als Planet umrunden.

**Eine neue Kunstrichtung an der Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft und Technik, die auf Nanotechnologie basiert.*

HYBRID ART / AUSZEICHNUNG

Agnes Meyer-Brandis | DE

Teacup Tools

Installation

<http://www.ffur.de/tea>

Teacup Tool ist ein Prototyp für ein globales Netzwerk aus Geräten zur Untersuchung winziger Wolken, die sich über Tee bilden. Verschiedene Geräte in und auf den Teetassen messen alles, was vom Himmel fällt: Aerosole*, Rückstände, Regen und Daten. Das Teewasser wird durch die Kalkulation der gesammelten Datenmenge buchstäblich zum Kochen gebracht. Gerade in der auf der Analyse von abstrakten Ziffern beruhenden Klimaforschung hinterfragt die Installation wissenschaftliche Routinen. Jede/r kann sich lokal (TEACUP.WIFI) oder global einloggen und mehr über dieses eigenartige Netz von tanzenden Teetassen und ihr Klima erfahren.

* *Aerosol* = (Kunstwort aus lat. aer „Luft“ und solutio „Lösung“) ist ein heterogenes Gemisch (Dispersion) aus festen oder flüssigen Schwebeteilchen in einem Gas.

HYBRID ART / ANERKENNUNG

Ralf Baecker | DE

Mirage

Installation

<http://www.rfbckr.org/work/mirage>

Mirage ist eine Projektionsvorrichtung, die Erkenntnisse der Optik mit der Erforschung künstlicher neuronaler Netzwerke verbindet, und so eine künstliche Landschaft kreiert. Die topologische Beschaffenheit dieser Landschaft ist abhängig von dem sich selbst erhaltenden Magnetfeld (Geodynamo) der Erde und dessen Wechselwirkungen mit der Sonnenaktivität. *Mirage* registriert und analysiert diese Daten mittels eines unbetreuten Lernalgorithmus. Gleichzeitig verwendet das Gerät einen Schlaf-Wach-Algorithmus und „träumt“ Variationen der zuvor analysierten Signale. Diese werden in eine zweidimensionale Matrix übersetzt, ein dünnes Spiegelblech, das mit Hilfe von 48 Muskeldrähten verformt wird. Durch die ständig wechselnden Signale kommt die Projektion einem „unterbewussten Wandern durch eine Landschaft“ gleich.

HYBRID ART | ANERKENNUNG

Adam W. Brown, Robert Root-Bernstein /US

ReBioGeneSys—Origins of Life

Installation

<http://adamwbrown.net/projects-2/rebiogenesys-origins-of-life/>

ReBioGeneSys ist eine hybride Installation, die Skulptur, Chemie, Alchemie und Konservierung in sich vereint, um ein extrem minimalistisches Ökosystem zu entwickeln. Dieses automatisierte, geschlossene System resultiert in einem ersten simulierten präbiotischen System, das tatsächlich eine Evolution aufweist. Alle bekannten natürlichen Bedingungen – Flüssigkeitsentzug bzw. -zufuhr, Gefrieren bzw. Auftauen, Tag-Nacht-Zyklen, UV-Licht-Einwirkung, elektrische Energie, Hitze – werden in einem Apparat vereint, sodass jede mögliche Umgebung ausgedacht und simuliert werden kann. Präbiotische Stoffe werden nicht nur synthetisiert, sondern auch selektiv zerstört, wobei manche überleben und sich darwinistisch weiterentwickeln, während andere aussterben.

Das Projekt versteht sich als Kunst, die die Rolle der Wissenschaft einnimmt, sowie als Wissenschaft, die Kunst zum Leben erweckt.

HYBRID ART / ANERKENNUNG

Heather Dewey-Hagborg | US

Stranger Visions

Installation

<http://strangervisions.com/>

Heather Dewey-Hagborg führt den aktuellen Trend zu praktischer Amateur- und DIY*-Biotechnologie mit spekulativen Darstellungen von „forensischen DNA-Phänotypisierung“ zusammen. Für *Stranger Visions* sammelt die Künstlerin „Indizien“ wie Zigaretten, Kaugummi oder Haare auf öffentlichen Plätzen und analysiert in weiterer Folge deren genetische Daten, um eine Vorstellung davon zu gewinnen, wie der oder die anonyme Fremde aussehen könnte. Basierend auf der Hochrechnung bioinformatisch entsprechender Merkmale wie Geschlecht, Haut-, Augen- oder Haarfarbe gibt sie den virtuellen und höchst sensiblen Daten in Form einer 3D-Skulptur „ein Gesicht“.

Nicht zuletzt durch ihren eigenen amateurhaften Zugang thematisiert Heather Dewey-Hagborg in ihrer Arbeit aktuelle Fragen bezüglich Datenschutz und Privatsphäre, die sich durch die wachsende Zugänglichkeit der Biotechnologie und deren sinkende Kosten stellen.

HYBRID ART / ANERKENNUNG

Andy Gracie | UK/ES

Drosophila titanus

Documentation

<http://hostprods.net/projects/quest-for-drosophila-titanus/>

Drosophila titanus ist ein fortlaufendes Projekt, bei dem eine eigene Spezies von Fruchtfliegen gezüchtet werden soll, die theoretisch in der Lage wäre, auf dem größten Mond des Saturn, dem Titan, zu leben. Die genetisch bis zu 95 Prozent mit dem Menschen idente Fruchtfliege [lat. *Drosophila melanogaster*] und der erdähnliche Himmelskörper Titan werden hierbei als Metaphern für die Menschheit bzw. die Erde verwendet. Auch wenn ein erfolgreicher Abschluss dieses Projektes praktisch unmöglich ist, würde es nach Schätzung des Künstlers prinzipiell noch weitere 200 bis 300 Jahre bis zu seiner „Realisierung“ dauern. Andy Gracie verknüpft Methoden des Experimentierens, der Simulation und der künstlichen Selektion, um biologische Perfektion, Artenvielfalt und zukünftiges Leben zu thematisieren.

HYBRID ART / ANERKENNUNG

Pei-Ying Lin, Špela Petrič, Dimitrios Stamatias, Jasmina Weiss | TW/SI/GR/SI

PSX Consultancy

Installation

<http://psx-consultancy.com/>

Das PSX-Projekt präsentiert Sexspielzeug für Pflanzen, das diesen eine erfolgreiche Reproduktion ermöglichen soll. Ein Team aus DesignerInnen, KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen konzipierte die Agentur *Plant Sex Consultancy*, die sich zum Ziel gesetzt hat, Pflanzen bei ihren Reproduktionsprozessen zu

unterstützen. Da viele Zierpflanzen nur unter künstlichen Bedingungen existieren können, erfolgt die Bestäubung nach dem Trial-and-Error-Prinzip. Die im Rahmen dieses Projekts entwickelten erweiterten Reproduktionsmöglichkeiten sind eher kritisch-diskursive Inszenierungen als pragmatische Design-Lösungen und untersuchen den Paradigmenwechsel in der Beziehung zwischen Menschen und Nicht-Menschen.

HYBRID ART / ANERKENNUNG

Rimini Protokoll (Helgard Haug, Stefan Kaegi, Daniel Wetzel) | DE

Welt-Klimakonferenz

Dokumentation

http://www.schauspielhaus.de/de_DE/repertoire/welt_klimakonferenz.1011591

www.rimini-protokoll.de

Schon mehr als ein Jahrzehnt beschäftigen sich Rimini Protokoll – ein Autoren-Regie-Team aus Berlin – mit unterschiedlichen Theaterformen, mit dem Ziel, den Abstand zwischen DarstellerInnen und Publikum zu verringern oder aufzuheben. 2014 entstand mit *Welt-Klimakonferenz* eine dreistündige Simulation eines Weltklimagipfels, die als partizipatives Stück erlebbar wird. Indem alle Beteiligten fremde Länder verkörpern, kommt es ganz automatisch zu einer Verschiebung der eigenen Perspektive. Die Realität greift in Form von ExpertInnen ein, welche die zu Delegationsmitgliedern gewordenen ZuschauerInnen auf ihre jeweilige Perspektive einchwören, sie mit Informationen aus den unterschiedlichen Ländern versorgen und mögliche Szenarien beschreiben. Es entsteht eine komplexe, interaktive Multimedia-Performance.

HYBRID ART / ANERKENNUNG

Quadrature (Jan Bernstein, Juliane Götz, Sebastian Neitsch) | DE

Satelliten

Installation

<http://quadrature.co>

Diese Arbeit von Quadrature beschäftigt sich mit unsichtbaren Maschinen am Himmel: Ein autonomes System verfolgt vorbeiziehende Satelliten und bildet ihren Verlauf in Echtzeit auf einer Landkarte ab. Ungefähr tausend funktionsfähige Satelliten kreisen um die Erde, manche schon seit 50 Jahren. Die meisten brauchen für einen Erdumlauf 90 bis 130 Minuten. Trotz ihres vielfältigen Einsatzes sind sie von der Erde aus kaum sichtbar. Die Zeichenmaschine *Satelliten* berechnet anhand von Daten aus einer Datenbank der US Air Force die Anzahl von Satelliten, die über einen bestimmten Ort fliegen. In einem ausgewählten Bereich von ca. zehn Quadratzentimetern zeichnet die Maschine ihre Flugbahnen auf der Karte nach. Im Laufe der Zeit überschreibt diese neue Ebene zivilisatorischer Errungenschaften die alte auf irreversible Art und Weise.

HYBRID ART / ANERKENNUNG

Saša Spačal, Mirjan Švagelj, Anil Podgornik | SI

Myconnect

Installation

<https://projectmyconnect.wordpress.com/>

Myconnect ermöglicht es uns Menschen, eine Verbindung zu einer anderen Spezies aufzubauen. Dies geschieht sowohl auf einer Wahrnehmungsebene als auch auf einer physiologischen, also die natürlichen

Abläufe und Körperfunktionen des menschlichen Organismus betreffenden Ebene. Das Projekt bietet die Gelegenheit, mit einem Pilzmyzel in Kontakt zu treten. In der *Myconnect*-Kapsel wird das Nervensystem einer Person in eine Feedback-Schleife integriert, und ihr Herzschlag setzt das System in Bewegung. Das Signal wandert zum Myzel, wo es in Echtzeit moduliert wird und anschließend via Sound, Licht und taktile sensorische Impulse in den menschlichen Körper zurückkehrt. Diese unmittelbaren Reize, die das Nervensystem stimulieren, führen zu einer Veränderung des Herzschlags. Mit der veränderten Herzschlagrate beginnt ein neuer Loop, und der Kreis schließt sich: Eine Symbiose der verschiedenen Signale beginnt.

HYBRID ART / ANERKENNUNG

Klaus Spiess, Lucie Strecker | AT/DE

Hare's Blood + A transgenic performance project

Dokumentation + Installation

<http://bio-fiction.com/2014/art/>

Für ihr Projekt öffneten Spiess und Strecker eines der zweihundert Multiples, für die Joseph Beuys Hasenblut in Plastikfolie einschweißte. Aus dem Blut isolierten sie das Katalase-Gen, das gegen Alterungsprozesse (Sauerstoffradikale) schützt. Sie setzten es in lebende Hefe ein, die nun als Wirtszelle für das Hasen-Gen fungierte. Dieses synthetische Gen wurde durch ein programmiertes Interface mittels Sauerstoffradikalen so aktiviert, dass im Zuge der Versteigerung beim Biofiction Festival das Gen der transgenen Beuys'schen Kreatur von den Kaufinteressen der Teilnehmenden gesteuert werden konnte. Wenn die Höhe der Gebote von den gleichzeitig live übertragenen Nutztier-Aktienkursen abwich, wurde zuerst der Schutz durch das synthetische Gen aktiviert, wick er aber zu stark ab, begann das Kunstwerk sich zu zersetzen. *Hare's Blood +* hinterfragt das Konzept von „lebendem Geld“, von Tieren am Kunstmarkt und was aus der Beuys'schen Vision einer anti-kapitalistischen Ökonomie wurde.

Co-Choreographie: Costas Kekis

Performance: Evandro Pedroni, Raphaël Michon

Genetik-Labors: DNA Consult Reinhard Nestelbacher; Mark Rinnerthaler,

Abteilung Zellbiologie/Genetik Universität Salzburg; Naturhistorisches Museum Wien

Unterstützt durch: Biofaction (EC-FP7 SYNENERGENE), Medizinische Universität Wien, Galerie cubus-m

DIGITAL MUSICS & SOUND ART

GOLDEN NICA

Nelo Akamatsu | JP

Chijikinkutsu

Installation

<http://www.neloakamatsu.jp/chijikinkutsu-eng.html>

Nelo Akamatsu „fängt“ ein Magnetfeld in einem Reagenzglas ein. Er bezieht sich in seinem Projekt auf Suikinkutsu, ein dekoratives Element japanischer Gärten aus der Edo-Zeit (1603 bis 1868). Dieses besteht aus einem auf den Kopf gestellten Topf, durch dessen Loch an der Oberseite Wasser tropft, was einen wohlklingenden Ton erzeugt. *Chijikinkutsu* kombiniert Suikinkutsu mit Chijiki, dem Erdmagnetismus: Magnetisierte Nadeln schwimmen in mit Wasser gefüllten Gläsern und werden von unter Strom gesetzten Kupferdrähten an den Rändern angezogen. Bei jedem Anprall erzeugen sie einen subtilen Klang. Die westliche Vorstellung von Physik trifft hier auf das Naturverständnis des traditionellen japanischen Gartens. Das Projekt möchte anregen darüber nachzudenken, was für unser Bewusstsein sichtbar ist und was nicht und wie uns dies sowohl im alltäglichen Leben als auch in psychologischer Hinsicht beeinflusst.

DIGITAL MUSICS & SOUND ART / AUSZEICHNUNG

Douglas Henderson | US

UNDER WAY

Installation

www.douglashenderson.org

Douglas Henderson verwendet Klang und Licht, um das Publikum an Bord eines Schiffes auf See zu versetzen. Die von Kompass und Marinechronometer inspirierte kinetische Klang- und Lichtskulptur bewegt sich wie die Navigationsinstrumente frei um zwei Achsen. Auslöser für die Bewegungen ist eine elektroakustische Fünf-Kanal-Komposition aus dem Geräusch flatternder Segeltücher und dem Klang des Meeres, der aus dem Inneren einer schwimmenden Flasche heraus aufgezeichnet wurde. Die tieffrequenten Komponenten steuern die Bewegung des Lautsprechers, während Dauertöne stehende Wellen im Raum erzeugen. Da sich der Lautsprecher ständig neu ausrichtet, verändern sich die Wellen und Schwingungen permanent. In Kombination mit den Reflexionen von den Wänden und spürbaren Dopplereffekten entsteht eine hoch komplexe, sich ständig verändernde Klangarchitektur. Nicht nur akustisch, sondern auch visuell vermittelt die Installation so den subjektiven Eindruck eines Blicks auf den bewegten Horizont auf hoher See.

DIGITAL MUSICS & SOUND ART / AUSZEICHNUNG

Josef Klammer | AT

Drumming Is an Elastic Concept – Staged solo concert for percussion and electronics

Dokumentation

<http://klammer.mur.at>

Was wir sehen und hören ist die Essenz der langen, kontinuierlichen Beschäftigung des Medien-/Musikers Josef Klammer mit seinem Element – der Kombination von Trommeln mit analogen und digitalen Hilfsmitteln. Statt den üblichen Kunststoff-Fellen verwendet er Latexhäute, dank der er Klänge extrem verlangsamen und dehnen kann, wodurch nur mehr das „Atmen“ der Trommeln zu hören ist. Sein Streben nach Verbesserung, seine Suche nach Klangvariationen und die fortwährende Transformation seines Instrumentariums ermöglichen es ihm, die medienimmanenten musikalischen Potenziale voll auszuschöpfen. Die klare dramaturgische Linie, der Humor als starkes Gestaltungselement und der Rhythmus der sichtbaren und versteckten Klänge verdichten das Werk. Seine Arbeit weist nicht nur auf die visuelle Darstellung eines Verfahrens hin, sondern spielt auch mit Begriffen wie Anpassung und Veränderung. *Drumming is an Elastic Concept* gilt als wichtiger Beitrag zum aktuellen Diskurs zur „live electronic performance“.

DIGITAL MUSICS & SOUND ART / ANERKENNUNG

Courtney Brown, Sharif Razzaque | US

Rawr! A Study in Sonic Skulls

Installation

<http://www.courtney-brown.net>

RAWR! macht den Klang eines Dinosauriers hörbar. Bläst man durch das Mundstück, verleiht man dem lebensgroßen Dinosaurierschädel eine Stimme - sein Dröhnen wird hörbar. Konstruktion und Material von Schädel und Kehlkopf unterstützen die Tonerzeugung und lassen den gesamten Schädel inklusive der lebensgroßen Nasenlöcher zum Resonanzraum werden. Courtney Brown öffnet ein akustisches Fenster in die ferne Vergangenheit, indem sie die uns unbekannt Stimme eines Dinosauriers – dem Corythosaurus aus dem späten Mesozoikum der Kreidezeit – hörbar und auch körperlich erfahrbar werden lässt.

Performance OK NIGHT: Samstag 05. September, 20.00 – 20.20 Uhr

DIGITAL MUSICS & SOUND ART / ANERKENNUNG

Gijs Gieskes | NL

Electromechanical Modular

Installation

<http://gieskes.nl/undefined/eurorack/>

Eine überraschende Lösung zur Erweiterung der Klangpalette modularer Synthesizer-Systeme präsentiert der in den Niederlanden lebende Künstler und Ingenieur Gijs Gieskes. Einzelne elektronische Bauteile modularer Synthesizer ersetzt er durch mechanische, wie etwa eine Sanduhr. Der Sound des „elektromechanischen Modulars“ wird vor allem durch mechanische Bewegung erzeugt. Mittlerweile sind Gieskes' modulare Systeme so weit entwickelt, dass sie sich sogar mit handelsüblichen Soundsystemen kombinieren lassen. Die Idee zu diesem Projekt geht auf eines der ersten Dinge zurück, das er aus elektronischen Teilen selbst gebaut hat, und entwickelte sich zu einer langfristigen Arbeitsweise, die Zukunftsvision für einen neuen Ausdruck von „Musik und Kunst“ sein soll.

Performance OK NIGHT: Samstag 05. September, 20.25 – 20.40 Uhr

DIGITAL MUSICS & SOUND ART / ANERKENNUNG

Kathy Hinde | UK

Tipping Point

Installation + Performance

<http://kathyhinde.co.uk/tipping-point/>

Tipping Point lädt ein, sich mit der Notwendigkeit eines ausgewogenen Umgangs mit den Wasserdepots der Welt auseinanderzusetzen. Die Installation ist eine zauberhafte Verbindung von Glas, Wasser, Sound (Audio-Rückkoppelungen) und Licht.

Der Wasserpegel in den paarweise angeordneten und miteinander verbundenen Industriegläsern wird in Balance gehalten, so dass kein Glas vollständig entleert wird oder übergeht. Die Gläser werden dazu mechanisch und mittels eines Computeralgorithmus, der auf die von ihnen erzeugten Mikrofon-Rückkoppelungen reagiert, im Gleichgewicht gehalten. Die Software hält die Ton-Rückkoppelung am „Kipp-Punkt“ in Balance, indem sie der Lautstärke „zuhört“ und das Mikrofon so anpasst, dass ein Ton gehalten werden kann. Gleichzeitig verhindert sie, dass die Lautstärke ständig zunimmt. Daher tendiert der Klang dazu, leicht zu schwanken, sein Volumen fluktuiert. Dieses Phänomen wird durch LEDs verstärkt. Ihre Helligkeit richtet sich nach der Lautstärke der einzelnen Gläser. Den „Kipp-Punkt“ verwendet Kathy Hinde als Metapher für Balance im Allgemeinen und die Ausgewogenheit beim Gebrauch von Wasserressourcen im Besonderen.

Die skulpturale Audioinstallation ist auch eine Live-Performance, in die die Künstlerin selbst eingreift, indem sie manuell die Parameter der Installation reguliert.

DIGITAL MUSICS & SOUND ART / ANERKENNUNG

Dmitry Morozov | RU

::vtol:: oil

Installation

<http://vtol.cc>

Die interaktive Soundinstallation *::vtol:: oil* besteht aus einer hydraulischen Presse, die nahezu jedes Objekt (Mobiltelefon, Brille, Kopfhörer etc.) zerstören kann. Die Geräusche des Zerstörungsprozesses werden von einem speziellen Mikrofon aufgezeichnet. Unmittelbar danach produziert ein Computeralgorithmus aus den Aufnahmen ein 20-minütiges Musikstück. Die Teilnehmenden bekommen dieses einzigartige Klangstück, das aus der Zerstörung ihres Besitzes entstanden ist, am Ende dieses Austauschprozesses in Form einer automatisch angefertigten Audio-CD. Das Projekt erweitert die Palette von Werkzeugen, die der Kunst zur Verfügung stehen, und provoziert ein Nachdenken über materielle Konsumgüter, die wir hier spontan loswerden können. Aus ihrem Entzug, Verlust und ihrer Zerstörung wird ein immaterielles und individuelles Kunstwerk erschaffen: Musik.

COMPUTER ANIMATION | FILM | VFX

GOLDEN NICA

Alex Verhaest | BE

Temps Mort / Idle Times

Installation

<http://www.dauwensbeernaert.com/artists/alex-verhaest/>

Alex Verhaests bildhaftes Werk agiert an der Schnittstelle von Malerei, Video und Computeranimation. *Temps Mort / Idle Times* [Totzeit | Stillstandszeiten] thematisiert den Selbstmord des abwesenden Familienvaters und die Unfähigkeit der Familienmitglieder, (darüber) miteinander zu kommunizieren. Die Familie und der Geschichtenerzähler, Angelo, werden über fünf *Character Studies* [Charakterstudien] vorgestellt. Diese Porträts visualisieren den emotionalen Kampf der Angehörigen und ihre Unfähigkeit, mit diesem tragischen Ereignis umzugehen. Jedem Charakter entspricht auch ein *Table Prop* [Requisitentisch]: ein animiertes Stillleben, das als allegorische Darstellungen der ProtagonistInnen und ihrer Gemütsverfassung fungiert. Der Kontrast zwischen dem ästhetischen Rückbezug auf Gemälde alter Meister und moderner Technologie (IPads) erzeugt einen eigentümlichen visuellen Anachronismus. Die interaktive *Dinner-Szene* vereint alle ProtagonistInnen, die hier gleich zweimal dargestellt werden – vor und nach dem Selbstmord des Vaters. In der Tradition früher Renaissance-Malerei untersucht diese Szene Zeit und Erinnerung im Sinne einer Annäherung von Vergangenheit und Gegenwart mittels moderner Technologie.

COMPUTER ANIMATION | FILM | VFX / ANERKENNUNG

Golan Levin, Kyle McDonald, Chris Sugrue | US

Augmented Hand Series

Installation

<http://www.flong.com/projects/augmented-hand-series/>

Die *Augmented Hand Series* besteht aus einem interaktiven Software-System, das in Echtzeit fantastische bis unheimliche Transformationen an der Hand des Publikums vornimmt. Dafür erfasst es die tatsächliche Hand der Teilnehmenden und transformiert sie. Einige der Umwandlungen bewirken Veränderungen der Struktur der archetypischen Form der Hand. Andere verleihen ihr eine ungewöhnliche Plastizität oder aber eine Form von Autonomie, die sich dem dynamischen Prozess zwischen Hand und Algorithmus entsprechend verhält. Spielerisch animiert das Projekt dazu, uns unseres Körpers und der Vorstellung, die wir von ihm haben, bewusster zu werden.

u19 – CREATE YOUR WORLD

u19 – CREATE YOUR WORLD / GOLDEN NICA

Gabriel Radwan | AT

Inside & Between

Video

Gabriel Radwan erzählt die Geschichte eines Künstlers, der sich so sehr in sein Werk vertieft, dass er Raum und Zeit um sich herum vergisst. Während er sich mehr und mehr in einem illusorischen Raum verliert, stirbt

seine Umwelt langsam. Er nimmt wahr, wie viel Zeit er in dieser Welt verliert, doch sie scheint eingefroren zu sein.

Die Songtexte von Roger Waters aus dem Pink Floyd Album „The Wall“ nennt Gabriel Radwan als Inspirationsquelle für seinen Animationsfilm. Komprimiert, poetisch, spielerisch und sehr gekonnt verbindet er die beiden Genres Malerei und Film.

VISIONARY PIONEERS OF MEDIA ART

GOLDEN NICA

Jeffrey Shaw | AU

eCLOUD: Jeffrey Shaw Compendium 1966-2015

interactive 2-Kanal-Video-Installation, HD

Die Text-, Bild- und Videodokumentation von circa. 130 zwischen 1966 und 2015 entstandenen Arbeiten wird mittels zweier paralleler Projektionen präsentiert. Die BesucherInnen können diese Datenbank anhand von Metadaten-Kategorien (Titel, Datum, Ko-Autor, Software-Entwickler, Techniker) durchsuchen. Dank der beiden identen Projektionen werden auch konzeptuelle und / oder formale Querbeziehungen zwischen den Arbeiten sichtbar.

[the next idea] VOESTALPINE ART AND TECHNOLOGY GRANT

XXLab—Irene Agrivina Widyaningrum, Asa Rahmana, Ratna Djuwita, Eka Jayani Ayuningtias,

Atinna Rizqiana | ID

SOYA C(O)U(L)TURE

Dokumentation

<http://xxlab.honfablab.org/>

Das Frauen-Kollektiv XXLab mit Sitz in Indonesien nutzt sein Know-how in den Bereichen Wissenschaft, Technologie, Design und Kunst für die Weiterverwertung von Abfällen aus der gängigen, extensiven Soja-Produktion. Das Projekt forscht an der Erzeugung eines erschwinglichen organischen Materials, das in jeder einfachen Küche hergestellt und für die Entwicklung unterschiedlichster Produkte verwendet werden kann. Damit schaffen XXLab in Kombination von Open-Source-Software, -yourself-Hardware und Do-it-with-others-Methoden alternative Lösungen für eine nachhaltige Wirtschaft. Das Material kann für die Produkterzeugung in einkommensschwachen Gegenden angewandt werden. Zudem könnte es als Energiequelle dienen, als Lebensmittel einsetzbar sein, und nicht zuletzt verringert seine Erzeugung die Wasserverschmutzung durch Soja-Fabriken.

Dieses Projekt ist auch in der PostCity zu sehen.

PRIX FORUM

Persönliche Begegnungen mit PreisträgerInnen des Prix Ars Electronica 2015 ermöglichen die Prix-Foren im Ursulinensaal. Künstlerinnen und Künstler präsentieren den ganzen Tag ihre Projekte:

PRIX FORUM I - COMPUTER ANIMATION / FILM / VFX

FR. 4. SEPTEMBER 14.15 – 15.45 UHR , CENTRAL, LANDSTRASSE

Alex Verhaest /BE (Temps Mort/ Idle Times, Golden Nica)

Pascal Floerks /DE (Bär, Award of Distinction)

Moderiert von Erick Oh /KR/US

PRIX FORUM II - VISIONARY PIONEERS OF MEDIA ART

SA. 5. SEPTEMBER 10.00 – 11.30 UHR, URSULINENSAAL, OÖ KULTURQUARTIER

Anne-Marie Duguet /FR

Jeffrey Shaw /AU/HK (Golden Nica)

Moderiert von Erkki Huhtamo /FI/US

PRIX FORUM III - DIGITAL MUSICS & SOUND ART

11.45 – 13.15 UHR

Nelo Akamatsu /JP (Chijikinkutsu, Golden Nica)

Josef Klammer /AT (Drumming is an Elastic Concept, Award of Distinction)

Douglas Henderson /US (UNDER WAY, Award of Distinction)

Moderiert von Seppo Gründler /AT

PRIX FORUM IV - HYBRID ART

14.30 – 16.00 UHR

Gilberto Esparza /MX (Plantas Autofotosintéticas, Golden Nica)

Akihiro Kubota /JP (ARTSAT1:Invader, Award of Distinction)

Agnes Meyer-Brandis /DE (Teacup Tools, Award of Distinction)

Moderiert von Victoria Vesna /US

PRIX FORUM V - RESIDENCY ARTISTS

16.15 – 17.45 UHR

Ryoji Ikeda /JP (Collide@CERN Residency Award 2014)

Irene Agrivina /ID (SOYA C(O)U(L)TURE, [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant)

Maria Ignacia Edwards /CL (art & science Residency Award @ ESO 2015)

Semiconductor /UK (Collide@CERN Ars Electronica Award 2015)

Moderiert von Mónica Bello /ES

PRIX FORUM VI - ART & SCIENCE ROUND TABLE

17.30 – 19.00 UHR

Fernando Comerón /ES, Victoria Vesna /US, Mónica Bello /ES,

Michael Doser /AT, Jurij Krpan /SI and Jens Hauser /DE

Moderiert von Gerfried Stocker

OK NIGHT am Sa 5.9.

Einmal mehr ist der der OK Platz am Samstagabend Zentrum des Geschehens. Die bei musikbegeisterten NachtschwärmerInnen geschätzte *OK Night* startet bereits um

Electronic Theatre

20.00 Sommerkino im voestalpine open space und 21.45 Uhr im Movie 2

Performances

20.00 – 20.20 Uhr, Brückenstudio	Rawr! A Study in Sonic Skulls
20.25 – 20.40 Uhr, Ursulinenhof, 3. OG	Electromechanical Modular
20.50 – 21.15 Uhr, Ursulinenhof, Dachboden	Tipping Point
21.30 – 22.00 Uhr, Ursulinenhof, Saal 2. OG	Soft Revolvers

Live-Act Outdoor/Indoor

21.00 - 21.30 Uhr Odd (Klub Sir3ne, Wien) (DJ)
21.30 - 22.30 Uhr Fontarrian Antime/Disko404, Graz (live)

Solaris DJs

Davi dB & Der Fux Salopp! | Jhruga rec.

Die OK Night bietet auch die Möglichkeit, die „Linzer Klangwolke“ am Höhenrausch-Parcours über den Dächern von Linz bis 22.00 ausklingen zu lassen.

alien productions

MATINEE KONZERT MIT PAPAGEIEN

SO. 6. SEPTEMBER 2015, 9.00 UHR

Ein Highlight des Höhenrausch ist eine Volière mit 20 Graupapageien im voestalpine open space. Die Künstlergruppe alien productions betreibt mit diesen intelligenten Vögeln eine Art künstlerisch-musikalische Verhaltensforschung. Am Sonntag früh laden sie zum einem Sound-Art-Konzert der besonderen Art ein.

Gastmusikerin: Irene Kepl an der Violine; http://www.irenekepl.at/Irene_Kepl/calendar.html

CYBERARTS Öffnungszeiten: 3. – 7. 9. 2015, täglich 10.00 – 20.30 Uhr (Sa 5. bis 22.00 Uhr)

Allgemeine Führungen: Fr 4. – Mo 7. Jeweils 13.30 und 18.30

Die Presseinformation und Fotos zum Download finden Sie unter

<http://www.oekulturquartier.at/pages/presse.html>

Maria Falkinger, m.falkinger@oekulturquartier.at; +43.732.784178-52540