

# OK | CYBER ARTS 10

Ars Electronica 2010  
Prix Ars Electronica Exhibition  
2.–11. September 2010  
Tabakfabrik Linz

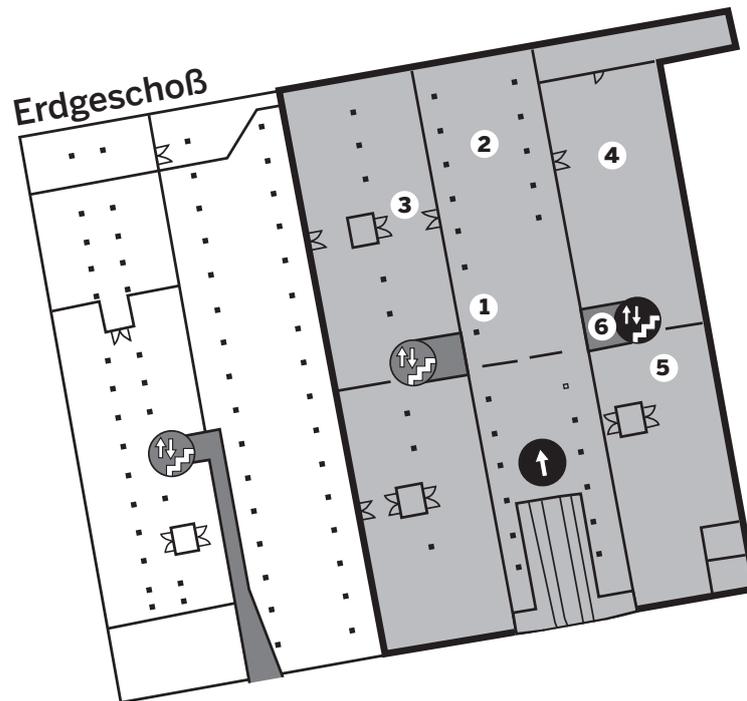
**PRESSEINFORMATION**  
**2. SEPT. 2010**

**Die OK | CYBERARTS 2010 zeigt die besten und interessantesten Einreichungen des Prix Ars Electronica, des internationalen Wettbewerbs für Computerkunst und ist eine Leistungsschau der digitalen Kunst weltweit. Mehr als 3000 KünstlerInnen aus 70 Ländern haben heuer ihre Werke beim 24. Prix Ars Electronica eingereicht. Das OK zeigt die Preisträgerprojekte und Anerkennungen der Kategorien Interactiv Art, Digital Musics & Sound Art und Hybrid Art.**

Das OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich produziert und präsentiert neue, aktuelle Strömungen und Tendenzen in der zeitgenössischen Kunst. Die OK| CYBERARTS Prix Ars Electronica Ausstellung ist seit Jahren ein wichtiger Teil des ambitionierten Programms von wechselnden Themenausstellungen und Einzelpräsentationen. Das spannende an der Situation in diesem Jahr ist die Vorgabe von Peter Behrens mit dem einmaligen Gebäudekomplex der Tabakfabrik. Es zeigt sich, dass zeitgenössische Kunst nicht nur an Kunst-Orten präsentiert werden kann sondern auch in einen spannenden Dialog mit einer profilierten Architektur wie in der ATW treten kann.. Das OK als ein „Zentrum für die Gegenwartskunst“ verfügt über medientechnische Kompetenz, Erfahrung und – nach der Kulturhauptstadt – auch über großes Know how bei der Produktion von Kunstprojekten im Außenraum, was auch bei der Gestaltung der Ausstellung in diesem speziellen Ambiente zum Tragen kommt.

Gemeinsam mit dem Festival Ars Electronica und allen Partnern ist das OK in der ehemaligen Linzer Tabakfabrik zu Gast. Zwei Stockwerke des Magazingebäudes, insgesamt 2.700 Quadratmeter stehen für die OK Präsentation von 15 Installationen und 30 Doku-Stationen zur Verfügung.

**Die OK Night am Sa, 4. September findet in bewährter Weise im OK statt.**



## Erdgeschoß

### ① Jonathan SCHIPPER (US)

#### **Measuring Angst**

Honorary Mention Hybrid Art

Wir haben unseren Zugriff auf den einzelnen Augenblick des Lebens verloren und verbringen einen Großteil unserer Zeit mit Medien. Wir sind es gewohnt, ein Video anzuhalten und zu einem Bild, das uns gefällt, zu springen. Wir verfügen über die Mittel zurückzuspulen, um das Geschehene neu zu verstehen.

Schipper startet den Versuch, eine Skulptur zu schaffen, die auf ähnliche Weise Tod und Zeit überlisten kann, ist es doch nur im menschlichen Leben so ein großes Problem, die Zeit zurück zu drehen. Das physische Objekt, eine Flasche, die zerbricht, baut durch die langsame Bewegung eine dramatische Spannung bei den BetrachterInnen auf.

### ② LAb[au] (BE)

#### **Framework f5x5x5**

Honorary Mention Interactive Art

In der Informatik bezeichnet der Begriff „framework“ das grundlegende Programmiergerüst, das den Datenfluss und die Schnittstellen zwischen den einzelnen Programmteilen regelt. Dem ähnlich bildet das aus 375 festen und beweglichen Aluminiumrahmen bestehende Raster der Installation das Gerüst für eine interaktive und generative Skulptur. Infrarotsensoren erfassen die Anwesenheit und Bewegungsrichtung der BesucherInnen und übersetzen diese in Regeln für die Bewegung und Beleuchtung der Skulptur.

*Realized with the financial support of: Commission Arts Numériques de la Communauté française de Belgique Arcadi*

### ③ Hee-Seon KIM (KR)

#### **HOME**

Honorary Mention Interactive Art

Ein Blick auf die Fassade eines Hochhauses: Durch ein Teleskop kann das tägliche Leben in einigen Apartments verfolgt werden. Konzentriert sich der/die BetrachterIn auf eine Stelle, erscheint diese im Close-up und er nimmt Teil am Alltag der Protagonisten, beobachtet und belauscht sie. Das Bildmaterial stammt aus einer Datenbank, die mit über Massenmedien verbreiteten Artikeln, Privatgeschichten und Dokumentationen bestückt ist. *HOME* karikiert sozialen Voyeurismus und allumfassende Neugierde, bei der der tiefere Zusammenhang zwischen den bruchstückhaften Szenen allein im Auge des Betrachters liegt.

*Programming: MaxMSP/Jitter; interface: Telescope with Arduino; project director: Hee-Seon Kim; assistant artist (programmer): Yunchul Kim; supported by Yeung-Nam University & Dae-gu Artfair*

#### ④ Julius STAHL (DE)

##### **FLAECHEN [Aus der Reihe RAUMGEFLECHTE]**

Honorary Mention Digital Musics & Sound Art

Drahtflächen werden über Sinustöne angeregt und zur Resonanz gebracht. Über Schattenprojektionen wird das Geschehene in den umgebenden Raum erweitert. Die anregenden Töne bewegen sich in sehr tiefen Frequenzbereichen. Sie sind kaum hörbar, werden jedoch über Schwingungsbäuche und -knoten sichtbar, die intervallisch entlang der einzelnen Drähte verlaufen. Wie die Bewegungen wahrgenommen werden, wird dabei auch von der Perspektive beim Betrachten bestimmt.

*Supported by: Denkmalschmiede Hoefgen | Studios International, Interdisziplinäres Zentrum für Kunst und Medientechnologie (Scholarship).*

#### ⑤ Stelarc (AU)

##### **Ear on Arm**

Golden Nica Hybrid Art

Stelarc erforscht seit rund 30 Jahren das Verhältnis Mensch-Maschine radikal experimentell. Das Projekt *Ear on Arm* schlägt eine anatomische Alternativarchitektur vor: ein zusätzliches Ohr dient als Internetorgan für den Körper. Mit dem reimplantierten und mit einem Sender verbundenen Mikrophon kann das Ohr über jeden WLAN-Hotspot ins Internet gehen: ein Ohr, das nicht nur hören, sondern auch senden kann. Nach Ansicht des Künstlers „eine Prothese, die nicht als Ausdruck eines Mangels, sondern als Symptom eines Überschusses zu sehen ist“. Stelarc verwandelt Technologie in etwas Reales, körperlich Spürbares, das zugleich abstößt und fesselt.

*Courtesy: Scott Livesey Galleries*

Stiegenhaus

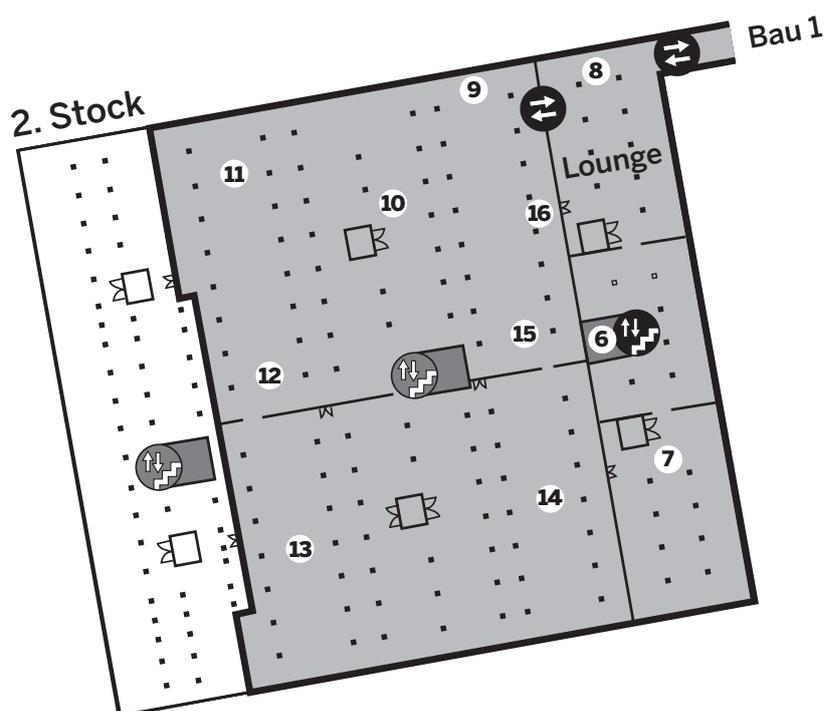
#### ⑥ Martin BEDARD (CA)

##### **Champs de Fouilles (Excavations)**

Award of Distinction Digital Musics & Sound Art

*Champs des Fouilles* („Ausgrabungen“) erforscht das Zusammenwirken von elektroakustischen Medien und „Klangkultur“, dem einzigartigen klanglichen Erbe einer Gemeinschaft oder Gegend.

Bédard schuf diese Komposition für ein Lautsprecherorchester anlässlich des 400jährigen Jubiläums von Quebec. „Field recordings“ (authentisches Klangmaterial) von Ausgrabungsstätten wurden elektronisch bearbeitet. Bédard überschreitet damit die Grenzen des rein musikalischen Werks und schafft ein soziales und gemeinschaftliches Projekt, das die Zuhörer einlädt, über kulturelle Identität und Zugehörigkeit zu reflektieren.



## 2. Stock

### 7 Félix Luque SÁNCHEZ (ES)

#### **Chapter I: The Discovery**

Honoration Mention Interactive Art

Die Installation thematisiert die Rolle der Technologie in unserem kollektiven Unbewussten, ihren Einfluß auf unsere Ängste und Wünsche. Sie spielt mit der weit verbreiteten Wahrnehmung von Technologie als Quelle zerstörerischer Umwälzungen und als einem unbekanntem und unberechenbarem Akteur. Grundlegende philosophische Fragen über die Bedeutung technologischen Fortschritts werden hier weniger beantwortet als vielmehr durch die Verwendung von Bildern aus der Populärkultur der Science-Fiction neu formuliert.

*Software and electronics: Félix Luque Sánchez; design of dodecahedron: Damien Gernay; 3D videos: Iñigo Bilbao Chapter I: The Discovery is a co-production by the Francophone Community of Belgium and LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. With the collaboration of iMAL*

### 8 ZIMOUN (CH)

#### **216 prepared dc-motors / filler wire 1.0mm, 2009**

Honorary Mention Digital Musics & Sound Art

Der Autodidakt Zimoun beschäftigt sich mit der künstlerischen Erforschung einfacher, eleganter Systeme, um komplexe Muster in Klang und Bewegung zu generieren und genauer zu untersuchen. Das Entstehen und Auflösen dieser Muster sowie das ständige Wechselspiel zwischen dem „Künstlichen“ und dem „Organischen“ stehen im Zentrum seiner Betrachtung. In ihrer Konstruktion scheint diese Klangskulptur täuschend simpel, umgibt den Besucher aber mit komplexen Klängen und Bildern.

### 9 Thomas THWAITES (UK)

#### **The Toaster Project**

Honorary Mention Hybrid Art

Verwundert über den unglaublich niedrigen Ladenpreis von Toastern, versuchte Thwaites, selbst einen zu bauen – angefangen vom Ausgraben des Rohmaterials in aufgelassenen britischen Bergwerken über dessen Aufbereitung in den eigenen vier Wänden bis hin zur Fertigung des Endprodukts. Eine Ware die im Geschäft um ein paar Euro zu haben ist kostete den Künstler im Eigenbau ca. 1.500 Euro und neun Monate Zeit.

„In einer Zeit, in der der Nutzen der Industrie in einem nicht mehr länger trivialen Verhältnis zu den Umweltauswirkungen steht, scheinen Wegwerftoaster unvernünftig. Die Herkunft und das Schicksal der von uns gekauften Dinge sind einfach zu wichtig, als dass wir sie ignorieren könnten“, so Thomas Thwaites.

*Thomas Thwaites, with help from Simon Greton (video, UK), A Young Kim (book design, Korea), Daniel Alexander (photography, UK), Jan Cilliers (mining advice, UK), Irene Gunston (smelting help, UK)*

### 10 DOKUMENTATIONEN (siehe extra Infoblatt)

### 11 TheGreenEyl 2009 (Willy Sengewald (DE), Dominik Schumacher (DE), Gunnar Green (DE), Frédéric Eyl (FR))

#### **Tischgeflüster – Whispering Table**

Honorary Mention Interactive Art

Ein Set leeren Porzellangeschirrs von unterschiedlicher Form und Größe steht verstreut auf einem Tisch. Nähert man sich, bemerkt man, dass das Tafelgeschirr leise persönliche Geschichten über die Bedeutung von Nahrung und Essritualen erzählt. Es sind Anekdoten, die auf Interviews und Recherchen beruhen und von einem Erzähler aufbereitet wurden. Durch die Änderung des Tischarrangements können mehr und mehr Geschichten zutage befördert werden. So werden Ähnlichkeiten und Besonderheiten der verschiedenen Esszeremonien auf spielerische und unterhaltsame Weise erkundet.

*Dank an LeuchtenFactory.com*

### 12 Allison KUDLA (US)

#### **capacity for (urban eden, human error)**

Honorary Mention Hybrid Art

Zwei scheinbar gegensätzliche Systeme – Natur und Technologie – stehen im Zentrum von Kudlas Installation. Ein maßgeschneiderter computergesteuerter Tisch dient als Drucker, der algorithmisch erzeugte Gel-Linien ausgedruckt, die an den Straßenraster eines Stadtplanes erinnern. In das transparente Nährmedium eingebrachte Samen und Moose beginnen zu keimen und zu wachsen, setzen mathematische Darstellungen von Stadt- und Zellwachstum um und verbinden so die Idee einer Stadt mit der eines wachsenden Organismus. Die Muster basieren auf dem Eden-Modell, das biologische Wachstumsprozesse erforscht.

13 Zach Lieberman (US), James Powderly (US), Tony Quan (US), Evan Roth (US), Chris Sugrue (US) and Theo Watson (UK)

**The EyeWriter**

Golden Nica Interactive Art

Der *EyeWriter* ist eine Tracking-Brille samt maßgeschneiderter Software, mit der Menschen die unter Lähmungserscheinungen infolge neuromuskulärer Erkrankungen leiden, mithilfe ihrer Augen zeichnen bzw. kreativ tätig sein können. Langfristiges Ziel der *EyeWriter*-Initiative ist es, das Projekt mit Ausstellungen, Workshops und Demos rund um die Welt zu verbreiten, in der Hoffnung, lokale Entwicklungen anzuregen und ein globales Netzwerk von Software-Entwicklern, Hardwarehackern, urbanen Projektionskünstlern und Patienten zu knüpfen, die sich mit vor Ort verfügbaren Materialien und Open-Source-Tools vernetzen und die Lebensqualität von schwer kranken oder verletzten Menschen verbessern.

14 Ryoichi KUROKAWA (JP)

**rheo: 5 horizons**

Golden Nica Digital Musics & Sound Art

Der Begriff „rheo“ bedeutet Fluss oder Strom; dieses Werk übersetzt räumliche und zeitliche Übergänge in audiovisuelle Bewegung. Es entsteht eine Art Landschaft „unter Beobachtung“, ein Raum, in dem Klangbewegung, Position und Beziehung zwischen dem Ich und dem Klang wieder neu entdeckt werden können. Kurokawa versteht es auf herausragende Art und Weise, die Sprache der elektroakustischen Musik mit der des Kunst-Videos zu verbinden: Dem Sound nähert er sich mit der Herangehensweise eines Architekten, bei der Gestaltung des Videos folgt er musikalischen Parametern.

*Concept, direction, composition, programming by Ryoichi Kurokawa; produced by Cimatics; with the support of Canon Europe. <http://www.cimatics.com>; <http://cpn.canon-europe.com>*

15 Daan VAN DEN BERG (NL) / Studio Daan

**Merrick**

Honorary Mention Hybrid Art

*Merrick* ist eine Antwort auf die „Hacking“-Serie von Ikea, die Konsumenten dazu einlädt, aus Ikea-Bauteilen neue Möbel zu kreieren: Van den Berg hackt den Ikea-Computerserver und infiziert die Dateien der Lampe LAMPAN mit einer digitalen Version des Elephantiasisvirus – einer von parasitischen Fadenwürmern ausgelösten Krankheit, die zu einer Wucherung der Haut und des darunter liegenden Gewebes führt. Da das Virus jedes Mal eine andere Deformation hervorruft, handelt es sich bei allen mittels 3D-Drucker materialisierten Lampen um Einzelstücke.

16 Paul VANOUSE (US)

**Ocular Revision**

Award of Distinction Hybrid Art

Paul Vanouse verwendet eine eigens entwickelte, runde Gelelektrophorese-Vorrichtung zur Visualisierung von DNA-Bändern. Er verweist damit auf Praktiken wie die der „Gen-Kartierung“, die problematisch sind, weil Kartierungen immer Vereinfachungen, Abstraktionen, Instrumentalisierungen sind. *Ocular Revision* ist eine performative biotechnologische Kunstinstallation in Form eines wissenschaftlichen Live-Experiments. Im Kontext der Geschichte der Rassenpolitik erinnert Vanouse daran, dass Wissenschaft immer in herrschende kulturelle Wertsysteme eingebettet ist, und dass ihre Resultate dazu verwendet werden, bestehende Hierarchien zu erhalten. Sie können dahingehend manipuliert werden, neue Formen der Diskriminierung zu rechtfertigen.

*Supported by: Renew Media (Formerly Rockefeller Foundation) Fellowship; University at Buffalo, Buffalo, NY, USA*

# DOCUMENTARIES

① Medialab-Prado (ES)

**Interactivos?**

Honorary Mention Intractive Art  
4:3 (letterbox) PAL, Audio: stereo, 7:40 min

② Boris PETROVSKY (DE)

**You&Me-isms / Part I**

Honorary Mention Intractive Art  
12850 x 720, 13,5 fps, Audio:stereo, 04:42 min.

③ Matt JOHNSON (US/UK), Isabel LIZARDI (UK), Bibi NELSON (UK), Becky PILDITCH / Bare Conductive Ltd. (UK)

**Bare Conductive**

Honorary Mention Hybrid Art  
1280x720, NTSC, audio:stereo, 03:50 min

④ Daniel SCHULZE / bitsbeauty / UdK Berlin (DE)

**for those who see**

Honorary Mention Hybrid Art  
HD 1280 x 720, 24 fps, Audio: stereo, 02:56 min

⑤ UNITED VISUAL ARTISTS (UK)

**Chorus**

Award of Distinction Intractive Art  
1 mal HD (1280x720) 30 fps und 4:3 PAL (mit Letterbox),  
Audio:stereo, 1:39 min

⑥ Julijonas URBONAS (LT)

**Talking Doors**

Award of Distinction Intractive Art  
HD 1280 x 720, NTSC, Audio: stereo, 03:58 min

⑦ Chris O'SHEA (UK)

**Hand from Above**

Honorary Mention Intractive Art  
4:3 PAL, Audio: stereo, 01:45 min

⑧ Roman KIRSCHNER (AT/DE/BE)

**Maelström**

Honorary Mention Hybrid Art  
640 x 360 NTSC (16:9), Audio:stereom, 05:01 min

⑨ Tao G. VRHOVEC SAMBOLEC (SL/NL)

**Virtual Mirror – Rain**

Honorary Mention Hybrid Art  
HD 1280 x 720, 25 fps, Audio: stereo, 03:03 min

⑩ Lila CHITAYAT, Alon CHITAYAT, Tal CHALOSIN (IL)

**TaxiLink**

Honorary Mention Intractive Art  
16:9 PAL, Audio: stereo, 03:06 min

⑪ Lucas BAMBOZZI (BR)

**Mobile Crash**

Honorary Mention Intractive Art  
4:3 NTSC, Audio: stereo, 03:40 min

⑫ Julian OLIVER (NZ/DE), Danja VASILIEV (RU/DE)

**Men In Grey**

Award of Distinction Hybrid Art  
848 x 480,16:9 PAL, Audio:stereo, 04:47 min

⑬ Fred ABELS, Mirjam LANGEMEIJER / Electric Cercus (NL)

**Dirk, the homeless robot**

Honorary Mention Hybrid Art  
4:3 PAL, Audio: stereo, 04:23 min

⑭ Michelle TERAN (CA)

**Buscando al Sr. Goodbar**

Honorary Mention Intractive Art  
16:9 PAL, Audio:stereo, 5:24 min

⑮ the Living (David BENJAMIN, Soo-In YANG (US))

**Living Light**

Honorary Mention Intractive Art  
4:3 NTSC, Audio: ohne, 03:49 min

⑯ Jenova CHEN / Thatgamecompany, LLC (US)

**Flower**

Honorary Mention Intractive Art  
1280 X 720, NTSC, Audio:stereo, 05:21 min

⑰ Jitsuro MASE, Tom NAGAE / Directions Inc. (JP)

**i3DG**

Honorary Mention Intractive Art  
720 x 480, NTSC 4:3, Audio:stereo, 02:33 min

18 Bruce GILCHRIST, Jo Joelson,  
Dugal McKinnon / London Fieldworks (UK)  
**Super Kingdom: Monarchy**  
Honorary Mention Hybrid Art  
03:38 min

19 Sissel Tolaas (NO/IS)  
**FEAR 09/19**  
Honorary Mention Hybrid Art  
PowerPoint, Video: 4:3 PAL, 05:52 min

20 André Décosterd , Michel Décosterd /  
Cod.Act (CH)  
**Cycloid-E**  
Award of Distinction Digital Musics & Sound Art  
PAL 16:9, Audio: stereo, 03:52 min

21 Martin LÜBCKE & Olle CORNÉER (SE)  
**Harvest**  
Honorary Mention Digital Musics & Sound Art  
HD 1280 x 720, PAL, Audio: stereo, 11:45 min

22 Jörg PIRINGER (AT)  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz for iPhone**  
Honorary Mention Digital Musics & Sound Art  
in HD, HDV und DV PAL vorhanden, Audio: stereo,  
02:54 min

23 Louis-Philippe DEMERS (CA/SG),  
Phillip SCHULZE (DE),  
Armin PURKRABEK (AT/DE)  
**The Prayer Drums**  
Honorary Mention Digital Musics & Sound Art  
1280 x 720 PAL, Audio:stereo, 02:50 min

24 Georg WECKWERTH (DE), Peter SZELY (AT)  
**TONSPUR für einen öffentlichen Raum**  
Honorary Mention Digital Musics & Sound Art  
PAL 16:9, Audio: stereo, 04:31 min

25 Maja S. K. RATKJE, Torkil SANDSUND,  
Geir HJETLAND, Bjørn KOLBrEK,  
Wenche Wefring (NO)  
**Desibel**  
Honorary Mention Digital Musics & Sound Art  
16:9 PAL, Audio:stereo, 03:15 min

26 Erich BERGER (AT/FI),  
Peter VOTAVA (AT/DE) / TERMINALBEACH  
**Heart Chamber Orchestra**  
Honorary Mention Digital Musics & Sound Art  
1280 x 720 PAL, Audio:stereo, 09:43 min

27 Hiroaki UMEDA (JP)  
**Adapting for Distortion**  
Honorary Mention Digital Musics & Sound Art  
CD, 02:20 min

28 Herman KOLGEN (CA)  
**INJECT**  
Honorary Mention Digital Musics & Sound Art  
HD 1280 x 720, NTSC, Audio: stereo, 02:53 min

29 Hanna HARTMAN (SE/DE)  
**Glücklich auf dem Weg nach unten /  
Happy Going South**  
Honorary Mention Digital Musics & Sound Art  
16:9 PAL, Audio:stereo, 07:09 min

30 Mark BAIN (US/NL)  
**BUG**  
Honorary Mention Digital Musics & Sound Art  
Audio: stereo, 05 min

Exhibition design:  
Christoph Weidinger, ANY:TIME Architekten  
Michael Weingärtner

# OK | NIGHT

Sa . 4. September 2010, OK Offenes Kulturhaus

## 18.30 **Triennale Linz 1 .0** Kunst im Parkhaus

Eröffnung: **Ella Raidel, Slam Video Maputo, 2010**

Die Medienkünstlerin und Filmemacherin Ella Raidel setzt sich in ihrer Arbeit mit Fragestellungen der Wahrnehmung und den selbstreflexiven Strategien von Bildproduktionen auseinander. In ihren neuen Arbeiten wirft sie einen Blick hinter die Kulissen der Medienproduktionen und verweist damit auf deren Rahmenbedingungen.

Das Making-of von Musikvideos in Maputo/Mozambik zeigt die kulturelle Praxis von Afro-Pop an der Schnittstelle zu Gangstarap, Hiphop, Poetry Slam und traditioneller Musik und zeigt seine ökonomische und politische Dimension auf. Die Musikvideoproduktionen wirken als Adaption einer globalen Bildsprache im Spannungsfeld von Glamour und afrikanischer Realität. Unbefangen stellt Ella Raidel eine Nähe zu den ProtagonistInnen her, die sich ihrer Kamera gewahr sind, aber nicht für sie agieren. Die Blickrichtungen der dargestellten Personen verfehlen die Kamera und wirken ‚off‘, also außerhalb des Bildes. Szenarien, die fast beiläufig während der Videoproduktionen aufgenommen wurden, werden auf eine Ebene gestellt.

*Ella Raidel, geboren 1970 in Gmunden, lebt und arbeitet in Linz und Berlin.*

## 20.30 **PROBLEMA – sometimes the worst enemy is our perception**

Ein Film von Ralf Schmerberg, OK Dach / Sommerkino

2006 versammelten sich 112 Persönlichkeiten aus 56 Ländern in Berlin an einem weltweit wohl größten Runden Tisch, dem „Table of Free Voices“, um 100 bedeutende Fragen unserer globalen Welt zu beantworten. Dropping Knowledge, gemeinnützige Organisation und Initiator des Table of Free Voices, archivierte mit diesem Projekt 112 filmische Portraits mit 11.200 Antworten von bedeutenden Denkern unserer Zeit. Sieben preisgekrönte Kameramänner hielten zusätzlich das Geschehen fest.

Mit dem Film *PROBLEMA* öffnet der Regisseur Ralf Schmerberg das Archiv und verstrickt Antworten und Bilder zu einem großen Gedankenmarathon. Globale Fragen zu Wirtschaft, Politik, Ethik, Krieg, Umwelt und Kultur wurden ausgewählt. Bekannte Personen wie der Regisseur Wim Wenders, die Menschenrechtsaktivistin Bianca Jagger oder der Fotograf Oliviero Toscani und viele andere geben ihre sehr persönlichen Antworten.

*Ralf Schmerberg, geb. 1965 in Kotal (DE), lebt und arbeitet in Berlin.*

## 22.00 **Electronic Theatre** OK Dach / Sommerkino

(bei Schlechtwetter um 22. 30 im Moviemento 1

Open Air Kino auf dem Dach mit den prämierten Animationsfilmen und Visual Effects des Prix Ars Electronica auf Großleinwand.

## 23.00 **Konzert- & Party Nacht, DJs Lena und IZC, OK Mediendeck**

DJ Lena war Punkerin, Rockerin, Brit-Popperin. ein Chamäleon sozusagen. 1999 stolperte sie zufällig in eine Techno-Party, der Beginn ihrer Liebe zum „4 to the floor“. Mittlerweile legt Lena seit zwei Jahren auf. sie gehört zu den talentiertesten Newcomern heimischer DJs, was sie bereits im Wiener Flex und im Icke Micke bewies. (Sebastian Schlachter/La Boum deluxe)

IZC (Dubsquare/Sub.FM) ist seit Mitte der 90er-Jahre als DJ, Musiker und Veranstalter international tätig. Seine DJ/Live-Sets bewegen sich zwischen 2-Step/Dubstep und Techno, mit deutlichen Einflüsse von Dub, Jungle und nord/west-afrikanischer Musik.

Gemeinsam mit Boris Kopeinig betreibt IZC das Plattenlabel Dubsquare Records. Auf dem Londoner Radiosender Sub.FM hostet er wöchentlich die gleichnamige Radiosendung <http://dubsquare.net>



Ausstellungsgestaltung:

**Christoph Weidinger, ANY:TIME Architekten  
Michael Weingärtner**

Öffnungszeiten OK | CYBERARTS Tabakfabrik Linz:

**2. – 6. September 2010: 10.00 – 21.00 Uhr,**

**7. – 9. September 2010: 16.00 – 22.00 Uhr,**

**Sa. 11. September: 10.00 – 18.00 Uhr**

OK | CYBERARTS Parcours Führung:

**3. – 6. September jeweils 11.00 Uhr und 15.30 Uhr**

**sowie nach Anmeldung: +43.732.784178-243**

OK | CYBERARTS PRESSEFÜHRUNG:

**3. – 5. September, jeweils 14.00 Uhr**

**Gleichzeitig zur OK | CYBERARTS 2010 zeigt das OK gemeinsam mit LENTOS und Landesgalerie bis 26. September die TRIENNALE Linz 1.0, eine Ausstellung österreichischer Gegenwartskunst.**

Presseinformation: OK, Maria Falkinger, +43.732.784178-203, m.falkinger@ok-centrum.at

Pressefotos zum Download: <http://www.ok-centrum.at/presse/press1.html>

