

OK | CYBERARTS 2016

Prix Ars Electronica Exhibition

8. – 18. September

Presseinformation, 8.9.2016

Der Prix Ars Electronica ist eine der wichtigsten Auszeichnungen für Kreativität und Pioniergeist im digitalen Medienbereich weltweit.

Seit 1998 präsentiert das OK im OÖ Kulturquartier die *CYBERARTS Prix Ars Electronica Exhibition*. Die Ausstellung gilt als internationale Leistungsschau für digitale Medienkunst. Vom gemeinsamen Drang nach Neuem geleitet, und oft in interdisziplinären Kooperationen tätig, bieten die Preisträgerinnen und Preisträger mit ihren Arbeiten eine Übersicht der Entwicklungen und verdeutlichen, welche gesellschaftlichen Dynamiken und Themen aktuell bestimmend sind.

Mehr als 30 Projekte werden als Installationen oder Dokumentationen im Ursulinenhof - vom Foyer im Erdgeschoß bis zum Dachboden - präsentiert. In Form eines Archivs gibt die britische Kuratorin und Theoretikerin Jasia Reichardt, heuer als *Visionary Pioneer of Media Art* ausgezeichnet, Einblick in ihre mehr als 50 Jahre umspannende außergewöhnliche kuratorische Praxis, Kunstkritik und Theorie.

Dazu kommen Abendveranstaltungen wie die bereits legendäre *OK | Night*, die sich heuer vom OK Platz über das Solaris bis in das OK Deck erstreckt.

Neu ist das Workshop-Programm der *Modular Music Days*, wo sich sich EntwicklerInnen und HerstellerInnen von Synthesizermodulen, Synth-Nerds, MusikerInnen und Interessierte zum angeregten Austausch treffen.

Unter dem Titel *Girls on Wires* gibt es zusätzlich einen Workshop für Mädchen, der ihnen den Einstieg in die Synthesizer-Modulartechnik ermöglicht und Raum zum eigenen Experimentieren gibt.

Die CYBERARTS ist bis 18. September täglich von 10.00 – 20.30 Uhr geöffnet (Sa. 10.9. bis 22.00 Uhr).

Mit dem CyberArts Ticket können die BesucherInnen auch den Höhenrausch besuchen.

WORKSHOP PROGRAMM

MODULAR MUSIC DAYS

Fr. 9. Sept., 12.00 – 20.30 Uhr & Sa. 10. Sept., 10.30 – 20.30 Uhr, OK

Modulare Synthesizersysteme erfahren in den letzten Jahren nicht nur ein Revival, die Entwicklung dieser Form der Tonerzeugung wird neu vorangetrieben und reicht von klassischen Soundmodulen bis hin zu experimentellen Ansätzen. Zu den *Modular Music Days* 2016 treffen sich am Freitag und Samstag während der Ars Electronica Entwickler und Hersteller von Synthesizermodulen, Synth-Nerds, Musiker und Interessierte im OK zum Austausch sowie für Lectures und Workshops.

Der Besuch der Ausstellungen, Workshops und Lectures ist frei. Bei Teilnahme mit eigenem Modularsystem ist eine Anmeldung auf houztekk.com erforderlich.

GIRLS ON WIRES

Fr. 9. + Sa. 10. Sept

jeweils 17.00 – 18.30 Uhr / Ursulinenhof, Presseclub C/D

Unter dem Titel *Girls on Wires* findet ein modular Synthesizer Workshop für Mädchen mit Jessica Kert (Schneiders Laden Berlin) statt. Dabei wird Mädchen und jungen Frauen einen Einstieg in die Synthesizer-Modulartechnik ermöglicht und ein eigener Raum zum Experimentieren geboten. Der Workshop richtet sich sowohl an Einsteigerinnen als auch Musikerinnen mit allgemeiner Musikproduktionserfahrung und ist kostenlos.

OK NIGHT

Samstag, 10.9.2016

ELECTRONIC THEATER

20.00 Sommerkino und 22.00 Uhr Movie 2

Mit den prämierten Animationsfilmen des Prix Ars Electronica auf Großleinwand.

CLUBNIGHT

AB 21.00 Uhr, OK Platz, OK Deck, Solaris

Das Musikprogramm zur OK Night erstreckt sich vom OK Platz über das Solaris zum OK Deck und wird zu einem großen Teil von Künstlerinnen und Künstlern der *Modular Music Days* bestritten. Zentrum des Abends ist dabei heuer wieder das OK Deck, das als Raum an das sehr umfangreiche Live-Programm angepasst und von Jakob Wiesmayer/dasgegenlicht gestaltet wird. Highlights des Abends mit insgesamt fünf Live-Acts werden Auftritte des niederländischen Synth-Wizards Colin Benders, des Berliner Duos ZV_K und der Wiener Formation Goldeg sein. Kuratiert wird das Programm von Reindl in Kooperation mit den Modular Music Days/Maximilian Meindl.

AUSSTELLUNG

INTERACTIVE ART

Die Kategorie Interactive Art+ im Prix Ars Electronica befasst sich seit 1990 mit interaktiven Arbeiten unterschiedlichen Formats – von Installationen bis hin zu Netzprojekten. Im Vordergrund stehen dabei die künstlerische Qualität in der Entwicklung und Gestaltung der Interaktion sowie ein stimmiger Dialog zwischen der inhaltlichen Ebene und den zum Einsatz kommenden Interaktionsprinzipien und Interfaces. Die gesellschaftspolitische Relevanz von Interaktion ist angesichts der ihr innewohnenden Möglichkeiten zur Erweiterung des menschlichen Handlungsspielraums von besonderem Interesse.

GOLDEN NICA

Mathias Jud, Christoph Wachter /CH

Can you hear me?

Installation, Video

canyouhear.me

In einer unter ständiger Überwachung stehenden Gesellschaft, in der Regierungen ihre Macht missbrauchen und gegen menschliche Grundrechte verstoßen, wollen Aktionen wie *Can you hear me?* dazu einladen, diese Systeme herauszufordern und öffentlich unsere Meinungen zu sagen. Wachter und Jud wurden von der Schweizer Botschaft in Berlin eingeladen, ihre Arbeit zu präsentieren. In ihrer unmittelbarer Nähe befinden sich die US- und die britische Botschaft, deren Dächer mit verborgenen Antennen und Abhöreinrichtungen ausgestattet sind. Die beiden Künstler installierten provisorische, ungetarnte Antennen auf dem Dach, genau zwischen den Abhörposten von NSA und GCHQ, dem britischen Geheimdienst. Diese Installation bildeten die Grundlage für ein offenes Kommunikationsnetzwerk, an dem alle mittels Wi-Fi-tauglichen Geräten teilnehmen konnten und v. a. die gleichen Rechte besitzen. Innerhalb dieses Netzwerkes kommunizierten Menschen frei und großteils anonym, ihre Meinungen fanden den Weg in die abgekapselten Zentren der Macht als legale und berechtigte Antwort auf die versteckte, absolute Überwachung durch Geheimdienste. Neben der Dokumentation wird das Projekt am Vordach des Ursulinenhofs gezeigt.

AUSZEICHNUNG

Frank Kolkman /NL

OpenSurgery

Installation, Video 37'1"

opensurgery.net

Die verstörende Vielzahl an YouTube-Videos von Amerikanern, die meist keine Krankenversicherung haben und medizinisches Wissen hacken und teilen, inspirierte Frank Kolkman zu *OpenSurgery*: Der bei chirurgischen Eingriffen mit Hilfe von optischen Instrumenten zum Einsatz kommende DIY-Roboter hinterfragt, ob selbstgebaute medizinische Instrumente eine geeignete Alternative zu den immer teurer werdenden Gesundheitsdienstleistungen werden könnten.

Mittels 3D-Drucker und Laserschneider sowie gehackten und online gekauften chirurgischen Komponenten bietet der Roboter eine für alle offene und leicht zugängliche, medizinische Hilfe nach dem Open-Source-Prinzip an. Da man letztendlich aber immer noch einen Chirurgen für die Operation an sich benötigt, will *OpenSurgery* statt simpler Lösungen vielmehr eine Diskussion über alternative Modelle zur Gesundheitsversorgung anregen. Das Projekt wirft Fragen über die Ungleichheit, Ethik und den fehlenden Zugang zu medizinischer Grundversorgung für eine wachsende Zahl von Menschen auf der ganzen Welt auf.

Ann-Katrin Krenz /DE

Parasitic/Symbiotic

Installation, Video 2'33"

frau-krenz.de/parasitic-symbiotic

Das Verhältnis von Mensch und Natur scheint aus dem Gleichgewicht zu sein. Der Mensch als ein von Technologien bestimmtes Wesen zerstört die Umwelt, obwohl er von ihrer Existenz abhängt. Die Arbeit *Parasitic/Symbiotic* beschäftigt sich mit dem Spannungsfeld zwischen Natur und Technik. Eine Fräsmaschine schnitzt das Gedicht *Abschied* (1810) des Romantikers Joseph von Eichendorff in einen Baum und verletzt so seine Struktur. Dies steht im Widerspruch zum Inhalt des Gedichts, in dem es um den romantischen Wunsch des Menschen nach Einheit mit der Natur geht. Das Ergebnis in der kodierten Form des Gedichts bezieht sich zwar auf eine digitale Ästhetik, wird aber auch Teil des lebenden Baumes. Der Schaden am Baum ist gering; die Aktion führt nie zu einer tödlichen Störung des natürlichen Systems. Er lebt und wächst uneingeschränkt weiter und verschmilzt mit dem gefrästen Gedicht, womit das Kunstwerk eins mit der Natur wird.

ANERKENNUNG

Richard Vijgen /NL

Architecture of Radio

Installation, Documentation 1'04"

architectureofradio.com

Das Projekt verfolgt das Ziel, einen umfassenden Einblick in die sogenannte Infosphäre zu gewähren – in jenes vom Menschen geschaffene, uns ständig umgebende „Ökosystem“ aus drahtloser Infrastruktur. Es handelt sich dabei um physische Systeme für Kommunikation, Beobachtung und Navigation, von denen unser digitales Leben abhängt. Basierend auf der eigenen GPS-Position zeigt Architecture of Radio eine 360-Grad-Visualisierung der Infosphäre. Der Datensatz der App umfasst an die sieben Millionen Mobilfunkmasten, 19 Millionen Wi-Fi-Router und Hunderte von Satelliten. Mit der Sichtbarmachung dieser unsere Zeit so maßgeblich prägenden Infrastruktur will das Projekt eine Beziehung zwischen uns und der von uns gebauten technologischen Welt herstellen. Eine ortsspezifische Version der App zeigt u. a. auch die verkabelte Kommunikationsinfrastruktur des OÖ Kulturquartiers.

Jennifer Morone /US

Jennifer Lyn Morone TM Inc
Documentation 2'39" & 5'25"
jenniferlynmorone.com

Um auf unser Recht auf Besitz unserer persönlichen Daten aufmerksam zu machen, hat die Künstlerin Jennifer Lyn Morone im Jahr 2004 die Aktiengesellschaft *Jennifer Lyn Morone™ Inc* gegründet. Sie hat somit das alleinige Recht auf das Kapital ihrer Identität – auf ihre körperlichen und geistigen Fähigkeiten, biologischen Funktionen und all ihre Daten – zuzugreifen, dieses zu nutzen und daraus Gewinn zu schlagen. Alle von *Jennifer Lyn Morone™ Inc* erstellten Daten sind markenrechtlich und urheberrechtlich geschützt – ein Recht von Unternehmen, das Privatpersonen normalerweise nicht zur Verfügung steht. Mit diesem bewussten Schritt thematisiert die Künstlerin die Art und Weise, wie Unternehmen und Regierungen unsere Daten verwerten, und wirft ein Schlaglicht auf die Problematiken rund um Datenschutz, Eigentum und Profit. Mit ihrer Aktion macht sie sich eben jenes System zueigen, das die Bedingungen für die Kontrolle persönlicher Informationen schafft und instrumentiert es für ihre Zwecke.

Unknown Fields Division

Liam Young /UK/AU
Rare Earthenware
Installation, Documentation 2'00"
unknownfieldsdivision.com

Drei keramischen Gefäße im Stil der Ming-Dynastie wurden aus Lehm getöpft, der aus der Nähe von Baotou in der Inneren Mongolei stammt – giftiger Lehm aus einem Becken, das mit Rückständen vom Abbau „seltener Erden“ [Rare Earthenware] gefüllt ist. Sie stehen für die Mengen von Abfall, der bei der Produktion von drei technischen Gegenständen anfällt: einem Smartphone, einem leichtgewichtigen Laptop und der Zelle einer Smart-Car-Batterie. Sie zeigen uns, in welchem Teufelskreis aus Ausbeutung und Konsum wir gefangen sind, und gemahnen uns an die verstörenden Konsequenzen unseres Verhaltens, das in eine vergiftete Zukunft führt. Diese drei Keramikgefäße stellen die physische Verkörperung eines globalen Versorgungsnetzwerkes dar, das Erden und anderes Material über den ganzen Planeten verschiebt. Die Keramiken [Earthenware] werden als begehrte Objekte präsentiert, aber ihre erhöhten Strahlungswerte und ihre Toxizität machen sie zu Gegenständen, die wir nicht unbedingt besitzen wollen. Sie repräsentieren die unerwünschten Folgen unseres Materialismus.

Prokop Batoniček /CZ, Benjamin Maus /DE

Jller
Installation
allesblinkt.com/jller; prokopbartonicek.com/jller

Geschichte, Herkunft und Weg eines jeden in einem Fluss gefundenen Steins ist spezifisch für den Standort, denn in jedem Fluss weisen die Gesteine eine andere Zusammensetzung auf. Jller ist eine Maschine, die Kieselsteine aus einem Flussbett, jenem der deutschen Jller, nach ihrem geologischen Alter sortiert. Der Apparat analysiert die gefundenen Steine automatisch nach Typus und Alter.

Der Fundort dieser Steine wird genau dokumentiert: Die Maschine arbeitet mit einem Bilderkennungssystem, welches die Bilder der Steine verarbeitet und ihren Platz während des Sortierprozesses auf der Plattform ständig verortet. Die Steine werden nach dominanter Farbe, Farbkomposition, strukturellen Merkmalen wie Linien, Schichtungen, Muster, Körnung und Oberflächentextur geordnet. Diese Tätigkeit führt die Maschine in einer Abfolge beeindruckend choreografierter Bewegungen aus.

Martin Molin, Wintergatan /SE

Marble Machine

Video 4'32"; Documentation 1 + 2, 20'55"

wintergatan.net/#/m.m.machine

Die *Marble Machine* [Kugelmaschine] ist sowohl ein Instrument als auch ein Song. Der Produktionsprozess ist untrennbar mit dem Kompositionsprozess verbunden. Programmierung, Performance, handwerkliche und digitale Produktion werden mittels traditioneller, aber auch zeitgemäßer Techniken für die Kreation eines Pop-Songs kombiniert. Die Maschine erkundet auf ausgeklügelte Weise die Verbindungen zwischen Musik und Bewegung, Mathematik, physikalischen Prozessen und systemischem Denken. Sie besteht jeweils aus ca. 3000 Teilen, 3000 Schrauben, 500 Lego-Steinen, 2000 Murmeln und Sperrholzplatten und beinhaltet Musikinstrumente wie große und kleine Trommeln, Zimbeln, einen E-Bass und ein Vibraphon. Mit mehr als 23 Millionen Aufrufen auf YouTube ist das Video ein Hit in den sozialen Medien.

Louis-Philippe Demers, Bill Vorn /CA

Inferno

Installation & Performance, Documentation 3'26"

billvorn.concordia.ca/robography/inferno.html

processing-plant.com/web_csi/index.html#project=inferno

In der Kulturgeschichte tauchen zahlreiche Darstellungen von Höllen, Dämonen und Bestrafungen auf. Ausgehend von diesen Höllenvorstellungen ist *Inferno* wie ein Ritual zu verstehen; ein Modell für die durchaus beängstigende Automation und Unterwerfung des Menschen unter die Maschine. In dem partizipativen Projekt bekommt eine ausgewählte Gruppe aus dem Publikum die Gelegenheit, aktiv an der Performance teilzunehmen und dabei eine äußerst eindringliche Erfahrung zu machen: Sie schlüpfen in die Rolle eines Roboters und sind zugleich in ihm gefangen. Für die Dauer dieser sehr unmittelbaren, körperlichen Erfahrung in einem „Exoskelet“ wird man so selbst zum Cyborg. Während des Ars Electronica Festivals können BesucherIn die Performance live erleben.

!Mediengruppe Bitnik /UK /CH

Random Darknet Shopper

Videoinstallation 9'40"

www.bitnik.org/r

Versteckte Online-Märkte sind Beispiele dafür, wie das Internet im Allgemeinen und Darknets im Speziellen dazu beitragen, dass die Grenzen nationaler Gesetzgebungen zunehmend verschwimmen: Was in einem Land legal produziert und verkauft wird, ist woanders nicht unbedingt rechtens.

Durch die Globalisierung der Märkte treffen verschiedene Rechtsprechungen aufeinander, und diese unterschiedlichen Auffassungen darüber, was legal ist, werfen Fragen auf. Es entsteht eine enorme Grauzone – insbesondere bei Waren, die man virtuell von überall aus erwerben kann. The Random Darknet Shopper erforscht diese Untiefen des Internets anhand der Waren, die dort gehandelt werden: Mit einem wöchentlichen Budget von \$ 100 in Bitcoins geht ein automatisierter Online-Shopping-Bot im Deep Web einkaufen, wo er jede Woche ein zufällig ausgewähltes Angebot erstelt und es per Post direkt in den Ausstellungsraum schickt. So wurden zwischen 2014 und 2016 drei verschiedene Kunsträume direkt mit dem Darknet verbunden. Die Dokumentation des Projekts gewährt einen Einblick in die dunkle Seite des Internets.

onformative in collaboration with Christian Loclair /DE

Pathfinder-Generative approach for conceptual choreography

Documentation 2'48"

onformative.com/work/pathfinder

Pathfinder wurde als Inspirationsquelle für choreografische Projekte entwickelt. Das Tool generiert und projiziert abstrakte Formen in den Raum, eine digitale Umgebung, welche die Kreativität der TänzerInnen anregen soll. Das System erzeugt Abfolgen von sich verändernden geometrischen Formen, die den BenutzerInnen als Vorgabe und Orientierung für ihre eigenen Bewegungsabläufe dienen. Einzelne Parameter können zwar vorab bestimmt werden, der genaue Ablauf der Projektion bleibt jedoch immer offen. Pathfinder will neue Möglichkeiten im Bereich Tanz und Choreographie eröffnen und richtet sich dabei insbesondere an eine neue Generation digitaler KünstlerInnen, TänzerInnen und ChoreographInnen.

Mat Collishaw /UK

The Garden of Unearthly Delights, 2009

Installation

Courtesy: Private collection

matcollishaw.com

Mat Collishaw wurde ursprünglich von der Jury für *All Things Fall* ausgezeichnet, einer rotierenden Szenerie vom biblischen Massaker an den „unschuldigen Kindern“ mit 300 Figuren. Der Künstler greift auch in dem hier ausgestellten Werk *The Garden of Unearthly Delights* auf eine Ikone der Kunst – auf Hieronymus Boschs *Der Garten der Lüste*, 1490/1510 – zurück. Im Laufe seiner Karriere hat der Künstler zahlreiche Zoetrope geschaffen. Die sogenannte Wundertrommel war ein Illusionsmittel und filmisches Prinzip der 1860er Jahre, um bewegte Bilder zu erzeugen. Hier dreht sich die Skulptur mit so hoher Geschwindigkeit, dass die BetrachterInnen verführt von der Animation der zahlreichen Figuren zu Komplizen der menschlichen Brutalität gegen das Tierreich werden. In flackernde Stroboskop-Blitze getaucht werfen teuflische Schelme in diesem „Garten der unheimlichen Lüste“ Steine auf Schmetterlinge, versuchen Schnecken aufzuspießen und erschlagen Fische. Der Künstler verbindet eindrücklich Sprache und Traditionen der Kunstgeschichte mit modernen Technologien und konfrontiert auf faszinierende und hypnotisierende Weise mit der Darstellung von Gewalttaten.

Kyle McDonald /US

Exhausting a Crowd

Documentation, Video von Nico Turner, 12 Stunden

mit Jonas Jongejan (Collaboration and Site development)

Auftragsarbeit Victoria and Albert Museum for "All of this Belongs to You"

exhaustingacrowd.com

Exhausting a Crowd (Eine Menschenansammlung erfassen) wurde von Georges Perecs' Geschichte *Versuch einen Platz in Paris zu erfassen* (Tentative d'épuisement d'un Lieu parisien) inspiriert. Die Aufgabenstellung, sämtliche Vorkommnisse genau zu beschreiben, die innerhalb von zwölf Stunden an einem belebten öffentlichen Ort stattfinden – in der präsentierten Dokumentation u. a. am Picadilly Circus in London, wird dabei automatisiert. Alle Ereignisse während dieses Zeitraums konnten online kommentiert und mit Anmerkungen versehen werden, was letztendlich zu einer kollektiven Interpretation des Geschehens führte. In manchen Beiträgen wurden komplexe Erzählungen mit mehreren Charakteren entwickelt, andere wiederum protokollierten jedes einzelne Selfie. Das Projekt zeigt einerseits die Energien, die in gemeinschaftlich genutzten Räumen entstehen, und andererseits das Potenzial der Kontrolle mittels umfassender Massenüberwachung in einer dystopischen Zukunft.

Robertina Šebjanič, Slavko Glamočanin /SI

Aurelia 1 + Hz/proto viva sonification

Documentation 5'07", Video 21'23"

robertina.net/aurelia-1hz-proto-viva-sonification

Aurelia 1 + Hz / Proto viva Sonifikation (2015) ist eine interaktive Performance, die das Phänomen der Kommunikation zwischen Quallen erforscht, das bis heute nicht völlig enträtselt ist. Die Installation *Aurelia 1+Hz/ proto viva generator* (2014) thematisiert in Form eines Aquariums mit Audiosystem die Biopolitik der Lebensverlängerung und die (kybernetische) Koexistenz von Menschen, Tieren und Maschinen. Ein Ortungssystem folgt den Quallen, die dabei erzeugten Aufnahmen werden als Sound-Loops zu einer neuen Klang-Partitur gemischt, die sich zu einem eindringlichen Schall- und visuellen Erlebnis zusammenführt. Die KünstlerInnen betrachten die Erforschung der Kommunikation als wichtigen Beitrag zum Verständnis unserer Umwelt und aller Lebewesen.

Yoichi Ochiai /JP

Fairy Lights in Femtoseconds

Documentation 3'10"

digitalnature.slis.tsukuba.ac.jp/2015/06/fairy-lights-in-femtoseconds

Die spürbare Realisierung eines in den Raum projizierten Hologramms schafft einen Dialog zwischen dem Physischen und Immateriellen. *Fairy Lights in Femtoseconds* schafft eine geradezu magische Science-Fiction-Erzählung, die das Imaginäre innerhalb der Welt des Gewöhnlichen verortet. Das Projekt entwickelt Methoden, um unserer Vorstellungskraft mit Hilfe holografischer Bilder Ausdruck zu verleihen. Lichtfelder, die ursprünglich für Fernsehen, Film und Computergrafik genutzt wurden, werden mit computergestützter 3D-Materie kombiniert. 30 Laser (Femtosekundenultrakurzpulslaser, die computergesteuertes, laserinduziertes Plasma verwenden) erzeugen räumliche Grafiken. Künstlich Geschaffenes wird fühl- und sichtbar, die Grenzen zwischen Materie und Gestalt verschmelzen.

COMPUTER ANIMATION

Mappings auf Architektur und Landschaften, zeitbasierte skulpturale Arbeiten und experimentell-abstrakte visuelle Gestaltung charakterisieren den aktuellen digitalen Film ebenso wie Storytelling und Special Effects für Werbung und Spielfilme. Zwischen diesen Eckpunkten bewegt sich die aktuelle Computeranimation. Ein Best-of der diesjährigen Einreichungen und zusätzlicher Gastprogramme ist das *Prix Ars Electronica Animation Festival*. Die Kategorien dieses Jahres sind: Deconstructed Realities, Visuals & Sound, Statement, Abstract, Expanded & Experimental, Narration, Comedy & Black Humor und Late Nite. Zu sehen sind die Screenings und das Expanded Animation Symposium im Central Linz, Landstraße 36.

Das Electronic Theater zeigt in einer kurzweiligen Präsentation alle in der Kategorie Computer Animation/Film/VFX preisgekrönten Arbeiten des Prix Ars Electronica 2016 (Samstag 10.9. 20.00 und 22.00 Uhr, OK)

GOLDENE NICA

Boris Labbé /FR

Rhizome

Installation

borislabbe.com/Rhizome

Mehr als 2300 Tusche- und Wasserfarben-Zeichnungen bilden die Basis des vielschichtigen Animationsfilms. Labbé mischt komplementäre Techniken mittels der Software *After Effects* zu einer post-digitalen Malerei, die wie ein visuelles Gedicht anmutet. *Rhizome* nimmt den/die BetrachterIn mit in eine mikroskopisch kleine Welt, die sich in einem ständigen Wandel befindet. Diese Veränderung steht als Metapher für Evolution, Urbanisierung, Migration und gesellschaftlichen Wandel. Eine akribische ästhetische Forschung verbindet sich hier mit gezeichneten analogen Animationen und computergestützter Gruppen-Simulationen zu einem vielschichtigen, aber äußerst stimmigen Universum. Die Musik wurde von Aurélio Edler-Copes komponiert. Die rhythmische Basis bildet das Wort „Rhizome“ als Morse-Code.

DIGITAL COMMUNITIES

Mit dem Aufkommen des World Wide Web startete der Prix Ars Electronica 1995 die Internet-Kategorie, die sich mit der rasanten Entwicklung der Netzaktivitäten kontinuierlich neu definiert. Im Fokus stehen mittlerweile Projekte mit signifikanter gesellschaftlicher Relevanz. Bürgerbeteiligung, Transparenz finanzieller wie politischer Strategien, Enabling-Projekte in den Entwicklungs- und Schwellenländern, Optimierung individueller Potenziale und Crowdfunding zeigen den massiven Paradigmenwechsel in unserer Gegenwart auf.

GOLDENE NICA

P2P Foundation

Documentation 3'32"

p2pfoundation.net

Diese 2005 von Michel Bauwens initiierte Digital Community widmet sich dem gesellschaftlichen Potenzial von Peer-to-Peer-Technologien. Als dezentrale und selbstorganisierte Non-Profit-Organisation analysiert, dokumentiert und promotet sie Peer-to-Peer-Strategien, die geeignet erscheinen, den Herausforderungen und Problemen unserer Zeit auf zukunftsfähige Weise zu begegnen. Im Mittelpunkt stehen dabei Nachhaltigkeit, Offenheit und Solidarität. Seit dem Launch 2006 hat die Community der P2P Foundation mehr als 30.000 Einträge erstellt, die die Entwicklung und Geschichte der Peer-to-Peer-Bewegung dokumentieren. Einer der allerersten Artikel über die Kryptowährung Bitcoin wurde etwa auf der Website der P2P Foundation veröffentlicht. Seit dem Launch im Jahr 2006 wurde das P2P Foundation Wiki mehr als 27 Millionen Mal aufgerufen und ist damit jene Plattform, die weltweit das meiste Wissen über P2P bündelt.

AUSZEICHNUNG

Refugee Phrasebook

Installation, Documentation 1'59"

refugeephrasebook.de

Julieta Aranda/Berlin, Monika Dorniak/London, Paul Feigelfeld/Berlin, Caoimhe Gallagher/Dublin, Zoe Claire Miller/ Berlin, Markus Neuschafer/Berlin, Agostina Rufolo/Buenos Aires, Judith Vrancken/Amsterdam.

Refugee Phrasebook [Flüchtlings-Phrasenbuch] ist ein offenes kollaboratives Projekt. Es bietet eine Sammlung von hilfreichen Phrasen, Vokabeln und Links für Geflüchtete und Helfende, um Ankommende bei der Orientierung nach der Einreise zu unterstützen. Ein Netzwerk von Freiwilligen übersetzt Vokabular des Grundwortschatzes sowie medizinische und juristische Terminologien in 44 Sprachen. Die Übersetzungen und Ressourcen werden als offene Daten und druckfertige Dateien zur Verfügung gestellt. Sämtliche Materialien sind frei verfügbar. Flüchtlingsinitiativen, DesignerInnen und HelferInnen können die Daten kostenfrei nutzen und anpassen, um eigene Versionen zu erstellen und diese für Hilfsprojekte zu verwenden.

SAZAE bot

Documentation 6'10"

twitter.com/sazae_f

Ein Bot – Kurzform für „Robot“ – ist ein Computerprogramm, das bestimmte, sich stets wiederholende Aufgaben automatisch abarbeitet, ohne dabei auf einen menschlichen User angewiesen zu sein. Der *SAZAE bot* ist so ein Computerprogramm. Dieser Bot ging im Sommer 2010 online und ist seither auf Twitter aktiv. Er ist eine Parodie auf die in Japan äußerst populäre Mangafigur *SAZAE-San*. Der *SAZAE bot* reagiert auf Tweets und Retweets und ist bei seinen Followern vor allem seiner Witze wegen beliebt. 2014 wurde schließlich Hitoyo Nakano „geboren“ und der anonyme menschliche User hinter dem *SAZAE bot* mit einer vermeintlichen Identität versehen. Der *SAZAE bot* wird seither via Google-Forum gesteuert, in dem jede und jeder völlig anonym als *SAZAE bot* Tweets posten kann. Ausgetauscht werden auf diese Weise nicht nur Meinungen und Witze, man verabredet sich auch zu Treffen und Aktionen in der realen Welt – sei es zur Verteilung von Süßigkeiten rund um Weihnacht, zu Luftballonstarts, für Guerilla-Aktionen, dem Ted-Talk oder einem Auftritt bei der Berliner UN|COMMONS-Konferenz.

VISIONARY PIONEER OF MEDIA ART

GOLDENE NICA

Jasia Reichardt /GB

Archive

https://en.wikipedia.org/wiki/Jasia_Reichardt

Visionäre PionierInnen haben mit ihrem künstlerischen Schaffen technologische und gesellschaftliche Veränderungen vorausgedacht und auch entscheidend mitgeprägt. 2016 wird die Kuratorin und Theoretikerin Jasia Reichardt mit der Goldene Nica für visionäre PionierInnen der Medienkunst ausgezeichnet. In Form eines Archivs gibt Reichardt Einblick in ihre mehr als 50 Jahre umfassende außergewöhnliche kuratorische Praxis, Kunstkritik und Theorie.

PRIX FORUM

Die Prix-Foren, die PreisträgerInnen-Gespräche, bieten die Möglichkeit, die Gewinner des Prix Ars Electronica 2016 zu treffen und sie über ihre Arbeit, Motive und Motivation sprechen zu hören. Die Gespräche finden am Samstag, 10. September im Ursulinensaal des OÖ Kulturquartiers statt. Nur die Vorträge der Computer Animation/Film/VFX Kategorie finden am Freitag, 9. September im Central Linz, Landstraße 36 statt.

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

Fotos und Presseinfo zum Download: <http://www.ok-centrum.at>