

Ars Electronica 2017

## **OK | CYBERARTS**

### Prix Ars Electronica Exhibition

### 7. – 17. September 2017

Presseinformation, 7.9.2017

---

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

Seit mittlerweile 20 Jahren 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, zeigen die PreisträgerInnen neben aktuellen technischen Entwicklungen vor allem, mit welcher sensiblen gesellschaftspolitischen Themen sie sich auseinandersetzen. In der beeindruckenden Präsentation bilden sich die Entwicklungen der digitalen Kunst, der aktuelle Diskurs und die damit verbundenen Fragestellungen ab – sehr intelligent, unterhaltsam und mitunter herausfordernd.

Insgesamt 3.677 Projekte aus 106 Ländern wurden heuer zum Prix Ars Electronica eingereicht. Knapp 30 Projekte werden als Installationen oder Dokumentationen in der Ausstellung gezeigt. Heuer stehen die Kategorien Hybrid Art, Digital Music & Sound Art, Computer Animation/Film/VFX und U19 im Zentrum, dazu ein umfangreiches PRIX Archiv.

Neben den inspirierenden Ausstellungsbeiträgen wird auch eine abwechslungsreiche Auslese von aktuellen Computeranimationen, Filmproduktionen und visuellen Effekten während des fünftägigen Ars Electronica **Animation Festivals im MOVIMENTO** gezeigt.

Die bereits legendäre **OK | Night** am Samstag, in Kooperation mit Kino und SOLARIS, erstreckt sich vom OK Platz über das Solaris bis in das OK Deck. findet am Samstag auch die beliebte OK Night statt.

**Talk Formate** wie das PRIX & STARTS Forum, Feminine Climate Change, FACES oder Ethics in Art and Science runden das Programm ab.

Die CYBERARTS ist bis 17. September täglich von 10.00 – 19.00 Uhr geöffnet (Sa. 11.9. bis 21.00).

## **OK | NIGHT**

Samstag, 11.9.2017, ab 20.00 Uhr

Das Samstagnacht-Programm zur Ars Electronica bildet traditionell die OK Night im OK. Es ist sowohl Präsentationsfläche für musikalische oder performative Arbeiten aus den Prix Gewinnern und Gewinnerinnen als auch Unterhaltungsprogramm.

Nach dem **Electronic Theatre im Sommerkino** (20.00 Uhr) mit prämierten Animationsfilmen des Prix Ars Electronica lädt das Haus auf das OK Deck, wo heuer Ziúr (Honorary Mention, Digital Musics & Sound Art) sowie Gonçalo F. Cardoso und Ruben Pater mit "A Study into 21st Century Drone Acoustics" (Award of Distinction, Hybrid Art) die Speerspitze des Clubnacht-Programms bilden.

Wie klingt eigentlich eine Drohne? Wenige wissen, wie sich eine militärische Riesendrohne tatsächlich anhört. **Gonçalo F. Cardoso und Ruben Pater** haben ein Archiv mit solchen Sounds zusammengestellt. Dies geht in einen Bereich, der momentan sehr populär ist, nämlich Field Recordings, also Aufnahmen von realen Szenerien und Sound Settings. Sie nehmen dieses Material und verarbeiten es weiter. Es wird im ersten Teil des Abends den Höhepunkt bilden, bevor es dann clubbiger und tanzbarer wird. Zu späterer Stunde steht ein Genre auf dem Programm, das in den letzten Jahren in der elektronischen Musik und vor allem im Clubbereich populärer geworden ist, nämlich Hybrid Club. Hier geht es darum, die Genres stärker zu vermischen. Die Berlinerin **Ziúr** mischt in einer Live-Performance verschiedene Styles. Der Fokus liegt für sie nicht auf der Perfektion des Sounddesigns, sondern vielmehr auf der Intensität der Musik, die durch den Mix der verschiedenen Elemente entsteht.

### **DJs am OK Platz und im SOLARIS:**

Mischmeister M (SHASH RECORDS, AT)

Heap (Neubau, AT)

AT-AT-AT (AT)

B.Ranks (BLVZE/Klub Sir3ne, AT)

k:sun (BLVZE/Tiefentanz, AT)

Visual design: dasgegenlicht & Leonardo (Backlab/La'Do, AT) / curated by Markus Reindl

**Ars Electronica**

## **ANIMATION FESTIVAL**

7. – 11. September 2017, Movimiento 1

Das Ars Electronica Animation Festival ist mit seinen 17 Programmen, die im Movimiento 1 das ganze Festival lang täglich gezeigt werden, einmal mehr eine Gesamtschau für aktuelle internationale Kreationen des digitalen Films.

### **Animation Revisited**

9. September 2017, 20:00 Uhr

**Das Department Digitale Medien der FH ÖO, Campus Hagenberg** veranstaltet im Rahmen des Ars Electronica Animation Festivals ein Screening der "besonderen Art". Unter dem Titel "Animation Revisited" werden die besten Animationsfilme aus den Studiengängen Medientechnik und -design, Digitale Medien und Digital Arts der letzten 15 Jahre gezeigt.

<https://www.facebook.com/events/112420782799714/>

Eintritt frei!

## **TALKS**

Samstag 9.9.2017, Ursulinensaal

**PRIX FORUM II Digital Musics & Sound Art**, ab 10.00 Uhr

**PRIX FORUM III Hybrid Art**, ab 11.45 Uhr

Ein Highlight jeder Ars Electronica ist die Möglichkeit, den PreisträgerInnen des Prix Ars Electronica zu begegnen. Moderiert von VertreterInnen der Jury, entsteht so ein spannender Einblick in die einzelnen Kategorien des Prix.

**STARTS PRIZE FORUM**, ab 13.30 Uhr

Nicht nur die Projekte, die beim STARTS Prize 2017 ausgezeichnet wurden, sollen im Rahmen der Ars Electronica 2017 vorgestellt werden, sondern auch die dahinter stehenden Menschen. Beim STARTS Prize Forum 2017 haben sie Gelegenheit, ihre Ansätze und Perspektiven, ihre Arbeitsweisen und die dabei erzielten Ergebnisse zu präsentieren.

**FEMINIST CLIMATE CHANGE Beyond the Binary**, ab 15.00 Uhr

Wenn es um Chancengleichheit für Frauen geht, scheinen auch die neuen Medien und Technologien nicht allzu viel verbessert zu haben – auch nicht in den medienkünstlerischen Arbeitsbereichen. Welche Initiativen es gibt, um diese Situation zu verbessern, und was Institutionen dazu beitragen können respektive sollen.

### **ETHICS IN ART AND SCIENCE**

Sonntag, 10. September, 16.30 Uhr, OK Deck

Eine Diskussion über die Grundsätze jener Disziplinen, deren Forschung scheinbar an die Grenzen moralischer Prinzipien stößt. Couragierte Experimente der Kunst sowie der Medizin werden unter religiösen und ethischen Gesichtspunkten verhandelt.

## AUSSTELLUNG

### HYBRID ART

Mit der 2007 eingeführten Kategorie *Hybrid Art* widmet sich der *Prix Ars Electronica* speziell hybriden bzw. transdisziplinären Projekten und Arbeitsweisen in der aktuellen Medienkunst. Charakteristisch für Arbeiten in dieser Kategorie sind das Überschreiten der Grenzen zwischen Kunst und Forschung sowie die Verbindung unterschiedlicher Medien und Genres zu neuen künstlerischen Ausdrucksformen. Gerade in der *Hybrid Art* bildet sich die Veränderungsmacht neuer Technologien ab: KünstlerInnen arbeiten in Bereichen wie Biologie, Robotik oder Physik, mit experimentellen Schnittstellentechnologien (wie Sprach-, Gesten- oder Gesichtserkennung), künstlicher Intelligenz, Informationsvisualisierung und Design. Mit ihren Projekten thematisieren sie oft auch gesellschaftspolitische Fragen.

GOLDENE NICA *Hybrid Art*

**Maja Smrekar /SI**

K-9 topology

Installation

[majasmrekar.org](http://majasmrekar.org)

Courtesy Kapelica Gallery

„K-9 TOPOLOGY is a true hybrid artwork with profound bio-political message and is certain to bring a lot of discussion to the audience from both art and science sides.“ (Statement der Jury)

Was sind wir? Woher kommen wir und wohin gehen wir? Maja Smrekars künstlerisches Werk kreist um diese ewigen Fragen der Menschheit. Die mit einer *Goldenen Nica* ausgezeichnete Werkserie *K-9\_topology* besteht aus vier aufeinanderfolgenden Projekten, die sich jeweils aus unterschiedlichen Perspektiven mit dem Wesen und der Rolle des Menschen und im Speziellen mit der Rolle der Frau unter schwierigen biopolitischen Rahmenbedingungen der heutigen Zeit befassen. Sie schafft symbolische Anknüpfungspunkte, um eine symbolische Handlung zu setzen – und verwendet anders gesagt die Koevolution von Mensch und Hund als Matrix für die Frage was den Menschen in einer ökologisch zerstörten, überbevölkerten und wirtschaftlich gefährdeten Welt als überlegene Spezies definiert.

### ECCE CANIS

In *ECCE CANIS* setzt sich die Künstlerin mit der parallelen Evolution von Wolf, Mensch und Hund auseinander. So war das Zusammenleben mit Hunden über tausende von Jahren einer der Parameter für die Mutation des Gens SLC6A4, das den Serotonintransport bei Menschen steuert. Als Ergebnis ihrer Forschung präsentiert Smrekar nun eine mit Fell ausgekleidete Höhle, in der man einen serotoninbasierten Duftstoff wahrnehmen kann, der aus ihrem und dem Blut ihres Hundegefährten Byron extrahiert wurde und welcher die Quintessenz ihrer Beziehung darstellt.

### I HUNT NATURE AND CULTURE HUNTS ME

Die spartenübergreifende Zusammenarbeit resultierte in der Performance *I HUNT NATURE AND CULTURE HUNTS ME* (entstanden im Rahmen einer Residency in den französischen JACANA Wildlife Studios). Ausgehend von der Phylogenetik (Erforschung der Abstammung) des Wolfs und fortsetzend

mit einer Ethologie (vergleichende Verhaltensforschung) des Wolfes, dreht es sich hier um die Beziehung zwischen Wolf, Hund und Mensch.

### Hybrid Family

Das Projekt *Hybrid Family* thematisiert die soziale und ideologische Instrumentalisierung des weiblichen Körpers und des Stillens. Für die Dauer von drei Monaten wurde Maja Smrekar speziellen Lebensbedingungen (einer Diät und einer mechanischen Stimulation) zur Förderung der Milchbildung ausgesetzt. Nebeneffekt dieses Prozesses war die Produktion des Hormons Oxytocin, das eine wichtige Rolle für die Entstehung von Vertrauen und Empathie zwischen Mutter und Kind und in weiterer Folge für die Gesellschaft als Ganzes spielt. Dies konnte die Künstlerin auch in der Interaktion mit ihrem Hund beobachten.

### ARTE\_mis

*ARTE\_mis* ist das vierte und meistdiskutierte Projekt der Reihe, bei dem eine Eizelle der Künstlerin entkernt wurde – das Erbmateriale (die DNA) wurde der Zelle entnommen. Die entkernte Eizelle dient nun als Wirt für eine extrahierte Körperzelle ihrer Hundegefährtin Ada. Die beiden Zellen werden miteinander verschmolzen. Das Ergebnis ist keinesfalls mit einer Befruchtung gleichzusetzen, vielmehr entstand eine hybride Zelle, die lebt, auch wenn sie zu keiner weiteren Entwicklung fähig ist. Daher ließ die Künstlerin das Material aus beiden Zellen symbolisch als Kunstwerk eine gleichberechtigte Symbiose eingehen. Obwohl das Projekt vielfältige biotechnologische Potenziale birgt, dient es gleichzeitig in erster Linie als strategisches Medium, das einen öffentlichen Diskurs initiiert und als Referenz dient, um über menschliche Grenzen hinauszudenken und den zukünftigen Risiken in Zusammenhang mit einer Veränderung der menschlichen Spezies zu begegnen.

### *AUSZEICHNUNG Hybrid Art*

**Paul Vanouse /US**

The America Project

Installation

[paulvanouse.com/ap](http://paulvanouse.com/ap)

*The America Project* ist eine auf Biotechnologie basierende Kunstinstallation, bei der gewissermaßen ein „kollektives genetisches Porträt“ entworfen wird. Die DNA gilt seit Jahrzehnten als Inbegriff unserer Individualität und Identität. Der Künstler wendet nun das Verfahren der DNA-Gelelektrophorese an, um zu zeigen, dass die DNA der Menschen in Wirklichkeit nahezu identisch ist. Die gesammelten Speichelproben der BesucherInnen werden dazu erst vermischt und jene Segmente aus ihrer DNA extrahiert und verstärkt, die nahezu alle Menschen gemeinsam haben. Diese kollektive DNA wird so aufbereitet, dass sie deutlich erkennbare Bilder produziert – symbolische Visualisierungen unserer gemeinsamen Identität. Mit dieser spielerischen und zugleich radikalen Aneignung molekularer und bio-informativer Werkzeuge durch die Kunst will Paul Vanouse über die Nutzung, den Einsatz und die öffentliche Wahrnehmung dieser Technologie informieren und uns für diese Themen sensibilisieren.

*ANERKENNUNG Hybrid Art*

**Masamichi Kagaya /JP**

Autoradiograph

Installation

<http://www.autoradiograph.org>

Seit der Nuklearkatastrophe in Fukushima 2011 wird das tatsächliche Ausmaß der damals freigesetzten radioaktiven Substanzen heftig diskutiert. Einen wichtigen Beitrag für ein besseres Verständnis der Auswirkungen nuklearer Katastrophen liefert der Fotograf Masamichi Kagaya in Zusammenarbeit mit Satoshi Mori, Wissenschaftler und emeritierter Professor an der Universität Tokio: Mit ihrem Fotoprojekt machen sie radioaktive Kontamination sichtbar. In einem Zeitraum von fünf Jahren sammelte der Künstler in betroffenen Gebieten verschiedenste Proben – von Gebrauchsgegenständen bis hin zu Flora und Fauna – und entwickelte daraus 3D-Autoradiogramme. Das Projekt ist nicht nur eine Bildersammlung, sondern auch eine neue Form der Darstellung und Analyse radioaktiver Strahlung.

*ANERKENNUNG Hybrid Art*

**Berenice Olmedo Peña /MX**

Canine TANATOcommerce or the political-ethical dilemma of merchandise/ The Bio unlawfulness of Being: Stray dogs

Installation

Von den 24 Millionen Hunden in Mexiko sind 16,8 Mio (70%) Straßenhunde. Generell ist der Umgang mit Hunden in Mexiko äußerst widersprüchlich: Auf der einen Seite gibt es offizielle Sicherheitsvorschriften, die den Hund als gefährliche Tierart und Gesundheitsrisiko einstufen, auf der anderen Seite wird er im Bundeszivilgesetzbuch als „Ware“, als Objekt oder Ding, bezeichnet. Ausgehend von diesem gesetzlichen Paradoxon begann die Künstlerin, überfahrene und liegen gelassene Hundekadaver einzusammeln und aus ihren biologischen Überresten verschiedene Produkte anzufertigen. Die Hunde wurden gehäutet und ihr Fell gegerbt, woraus sie Textilien herstellte. Aus dem in einem Chemielabor extrahierten Körperfett der Hunde ließ sie Seife produzieren. Mit dieser aufwändigen Prozedur hinterfragt *Berenice Olmedo Peña* kritisch unser Verhältnis zur Spezies Hund: einerseits das gezüchtete Haustier, „der beste Freund des Menschen“, andererseits der gering geschätzte, respektlos behandelte Straßenkötter.

*ANERKENNUNG Hybrid Art*

**Alexandra R. Toland /US**

Dust Blooms: a research narrative in artistic ecology

Installation

[artoland.wordpress.com/2016/06/28](http://artoland.wordpress.com/2016/06/28)

Microscopes courtesy of the Technische Universität Berlin

*Dust Blooms* greift einerseits die Schönheit und andererseits die Funktion der städtischen Pflanzenwelt auf und verbindet dabei künstlerische und wissenschaftliche Methoden. Mit ihrem Projekt möchte die Künstlerin auf die Relevanz der städtischen Ökosystemdienstleistungen aufmerksam machen. Ihre transdisziplinäre Untersuchung über die Fähigkeit von Blumen, Staub zu filtern, besteht aus drei Teilen:

1. Feldforschung: Der Staub verschiedener wild vorkommender Blumen aus Berlin, die direkt an stark befahrenen Straßen wachsen, wird eingesammelt und mithilfe eines Lichtmikroskops analysiert, um die Art und Menge an Staubpartikeln zu bestimmen.
2. Darstellung: Kleine Ausschnitte historischer Illustrationen von gemeinen Wildkräutern, die einmal für ihre dekorativen oder medizinischen Qualitäten geschätzt wurden, werden digital „zusammengepflöpft“ und mit pulverisiertem Straßenstaub radiert. Diese veranschaulichen, wie sich die grafische Darstellung dieser Pflanzengattungen im Laufe der letzten 350 Jahre entwickelt hat.
3. Modellierung: Basierend auf den mikro-morphologischen Eigenschaften der Löwenzahn (*Taraxacum*), wurden aus Reinigungs- und Hygieneprodukten der heutigen Konsumgesellschaft skulpturale Prototypen entwickelt. Diese werden zusammen mit Arduino-angetriebenen Staubsensoren verwendet, um die aktuelle Feinstaubwerte über längere Zeiträume zu messen.

ANERKENNUNG *Hybrid Art*

**Joaquín Fargas** /AR

Glaciator

Installation

<http://www.joaquinfargas.com/en/works>

Insbesondere in der Antarktis hat in den letzten 50 Jahren eine dramatische Gletscherschmelze begonnen. Grund dafür sind der Klimawandel und die globale Erwärmung. Der *Glaciator*-Roboter lässt Gletscher wieder wachsen, indem er den Schnee zu Firn (die Zwischenstufe zwischen Schnee und Gletschereis) verdichtet und damit den Prozess der Eisbildung vorantreibt. So können die Gletscher wieder jene Eismassen aufbauen, die aufgrund des Klimawandels abgeschmolzen sind. Die Bewegungen der *Glaciator's* mögen unbeholfen sein, aber ihr Ziel verfolgen sie konsequent. Sie sind als Symbol für das utopische Ideal zu verstehen, als eine Herangehensweise für all die Unternehmungen, die auf den ersten Blick unmöglich erscheinen. Mit diesem Kunstprojekt will Joaquín Fargas ForscherInnen sämtlicher Disziplinen dazu ermutigen, auch unkonventionelle Herangehensweisen auszuprobieren, um neue Lösungsansätze für globale Probleme zu finden.

ANERKENNUNG *Hybrid Art*

**Soichiro Mihara** /JP

imaginary rhetoric

Installation

[mhrs.jp/project/blank](http://mhrs.jp/project/blank)

*imaginary rhetoric* ist der finale Teil der Serie „blank projects“ (frei übersetzt: „Projekte der Leere / Ausdruckslosigkeit“), in der sich der Künstler auf die Auswirkungen von Extremsituationen wie Naturkatastrophen und von Menschen verursachten Katastrophen befasst. Die hier gezeigte, vierte Arbeit wurde von seinen Exkursionen nach Fukushima und anderen Orten, an denen Nuklearkatastrophen stattgefunden haben, inspiriert. Mihara suchte dafür nach etwas, das über menschliche Kommunikation hinausgeht: In einem Stück Holz befindet sich eine motorisierte Schraube, die in kurzen Abständen von ein paar Minuten immer wieder zu rotieren beginnt und ein Geräusch erzeugt, das an das Zwitschern eines Vogels erinnert. In Japan steht der Vogel für den Zugang zu einer anderen Welt, weshalb sich der Künstler dazu entschied, ihn als Symbol für eine Kommunikation mit „nicht-menschlichen Lebewesen“ zu nehmen. Die eingebaute Technik steuert den Motor, hat aber keinen Einfluss auf den entstehenden Sound. Ziel war es nicht, die Natur mittels neuer Technologie zu imitieren, sondern dazu anzuregen, über die Diskrepanz zwischen Wahrnehmung und Vernunft nachzudenken.

ANERKENNUNG *Hybrid Art*

**Evelina Domnitch /BY, Dmitry Gelfand /US**

Luminiferous Drift

Installation

[portablepalace.com/luminiferous.html](http://portablepalace.com/luminiferous.html)

in association with Jean-Marc Chomaz

Die Live-Installation *Luminiferous Drift* simuliert den Blick aus dem Weltraum auf einen hypothetischen Planeten und dessen Wetterphänomene. Die Versuchsanordnung benutzt makroskopische Protozellen\* um die Bewegungen von Phytoplankton in einer Biosphäre physisch zu simulieren. Das Auftreten von Phytoplankton war eine entscheidende Phase in der Entwicklung zellulären Lebens auf der Erde. Durch Photosynthese wandelt dieser „Öko-Synthesizer“ nicht nur Kohlenstoffdioxid in organische Materie – die Grundlage unserer Nahrung – um, sondern produziert zusätzlich mehr als die Hälfte des Sauerstoffs in der Erdatmosphäre. In der Nacht wird seine Restenergie als Biolumineszenz abgestrahlt – ein Phänomen, das bis heute rätselhaft ist. Im Setting von *Luminiferous Drift* werden Doppel-Emulsion-Protozellen in einem rotierenden Wasserstrudel freigesetzt, dessen Dynamik dem Klima des Saturns entspricht. Diese leuchtenden Protozellen zeichnen die polygonale Geometrie der Flüssigkeit im rotierenden Wasserbad nach. Diese Energie wird von den Protozellen eigenem Enzymsystem in Chemilumineszenz umgesetzt.

\* Vorläufer von lebenden Zellen

ANERKENNUNG *Hybrid Art*

**Forensic Architecture /GB**

M2 Hospital

Installation

[forensic-architecture.org/case/m2-hospital](http://forensic-architecture.org/case/m2-hospital)

Eyal Weizman (Principal Investigator), Christina Varvia (Project Coordination), Adam Noah (Research, 3D Modelling, Video Editing), Nicholas Masterton (Image Projection, Animation, Video Editing), Samaneh Moafi (Analysis, Video Editing)  
collaborating organisations Atlantic Council

Die Menge an Amateurvideos und sofort verfügbaren Informationen über aktuelle politische Konflikte wird immer größer. Diese sind jedoch oft ungenau und lassen viel Raum für Interpretation. *Forensic Architecture* ist eine unabhängige Forschungsabteilung des Goldsmiths College der University of London, die sich der architektonischen und medialen Forschung widmet. Das interdisziplinäre Team entwickelt raumzeitliche 3D-Modelle, mit deren Hilfe sich eine Analyse der Geschehnisse, Gesetzesverstöße und Menschenrechtsverletzungen in den betroffenen Gebieten vornehmen lässt. Das Krankenhaus Omar Bin Abdul Aziz in Aleppo, auch bekannt als M2, war zwischen Juni und Dezember 2016 Ziel von 14 Bombenangriffen. Um die Auswirkungen der Anschläge analysieren zu können, wurde Video- und Fotomaterial, das in und um das M2 aufgenommen wurde, gesammelt und ausgewertet. Im angefertigten 3D-Modell kann man zwischen den Bild- und Videodaten der Vorfälle navigieren und das Ausmaß der Zerstörung erkennen.

ANERKENNUNG *Hybrid Art*

**Karen Hogan /US, Mike Hogan /US, Orkan Telhan /US**

Microbial Design Studio: 30-day Simit Diet

Installation

<http://biorealize.com>

Das *Microbial Design Studio (MDS)* wurde von ForscherInnen der Design-Klasse und des Biologie-Instituts der Universität von Pennsylvania gemeinsam mit ExpertInnen aus der Industrie entwickelt. Es soll Laien ermöglichen, sich über gentechnisch veränderte Organismen und die Praktiken transgenen Designs zu informieren. Mithilfe des *MDS* entstand z. B. die *30-Tage-Simit-Kur*: Verschiedene Stränge wilder Hefekulturen, die von Menschen aus verschiedenen Teilen Istanbuls stammen, wurden mit transgenen Organismen, die Vitamine, Geschmäcker und Gerüche produzieren können, vermischt und dem Teig des traditionellen türkischen Gebäcks Simit beigefügt. So entstand jeden Tag ein völlig neuer Simit mit anderen Eigenschaften. Das *MDS* will nicht nur eine neue, fortgeschrittene Technologie vorstellen, sondern wirft auch die Frage auf, wie wir unser Leben und das Leben um uns herum gestalten wollen.

ANERKENNUNG *Hybrid Art*

**Mary Maggic /US, Byron Rich /CA**

Open Source Estrogen

Installation

<http://maggic.ooo/Open-Source-Estrogen-2015>

[byronrich.com/Open-Source-Estrogen-2015-2017](http://byronrich.com/Open-Source-Estrogen-2015-2017)

Das interdisziplinäre Projekt *Open Source Estrogen* forscht an der Schnittstelle zwischen Biohacking und „Speculative Design“\* und will der Öffentlichkeit die Dominanz und biologische Macht des Hormons Östrogen näherbringen. Was wäre, wenn man Östrogen selbst in der Küche herstellen könnte? Ernst gemeint, aber doch mit Humor, stellt das Projekt diese und andere durchaus relevante Fragen: Wer produziert Hormone? Wessen Körper wird dadurch beeinflusst? Wie giftig sind die Hormone in unserer Umwelt mittlerweile? Während Fragen der Körper- und Geschlechtssoveränität heute heftigst diskutiert werden, sind Erdöl-, Agrar- und Pharmaindustrie dafür verantwortlich, dass wir zunehmend von „Xenoestrogenen“\*\* umgeben sind. Diese sind ein Beispiel für die Formbarkeit der Natur, weichen aber von unseren gängigen Vorstellungen von „Normalität“ ab. *Open Source Estrogen* kreierte eine neue Subjektivität in einer zunehmend queeren Welt. Mit der Kombination aus DIY / DIWO (do-it-yourself / do-it-with-others), Biohacking und Kunstinstallation will das Projekt zu einem öffentlichen Dialog anregen.

\* Speculative Design ist ein forschungsorientierter, experimenteller Designansatz, der auf die britischen DesignerInnen und HochschullehrerInnen Anthony Dunne und Fiona Raby zurückgeht.

\*\* Xenoestrogene sind synthetisch hergestellte Verbindungen mit östrogenartiger Wirkung, welche Auswirkungen auf die Erscheinung und funktionellen Vorgänge des Körpers haben.

ANERKENNUNG *Hybrid Art*

**AnneMarie Maes /BE**

The Intelligent Guerilla Beehive

Installation

<http://annemariemaes.net/projects/the-intelligent-guerilla-beehive/>

Bienen sind Bioindikatoren. Sie spiegeln die Gesundheit des umliegenden Ökosystems und die Auswirkung von Schadstoffbelastungen wider. AnneMarie Maes thematisiert das zunehmende

Verschwinden der Honigbiene in Industriestaaten durch Pestizide, Parasiten, Luftverschmutzung und die Zerstörung ihrer Nahrungsgebiete. Der *The Intelligent Guerilla Beehive* soll schwärmenden Bienenkolonien in städtische Gebieten Schutz und Zuflucht bieten. Die äußere Membran des Bienenstocks (*Sensorial Skin*) ist ein Gewebe aus organischen und elektronischen Elementen. Bakterien, die in der obersten Zellosegeschicht leben, wirken als Biosensoren. Sobald sie einen bestimmten Grad an Verschmutzung wahrnehmen, ändern sie ihre Farbe und produzieren Muster, welche die Bedrohungen aus der Umwelt widerspiegeln. Eine weitere, doppelte Haut beherbergt eine zweite Bakterienart, die den natürlichen Feind der Honigbiene – die *Varroa destructor*-Milbe – bekämpft. Inspiriert von der Intelligenz, Komplexität und Selbstorganisation der Bienenvölker vereint dieses künstlerische Forschungsprojekt „smarte“ Materialien (intelligente Werkstoffe), biomimetische Formen und Biotechnologie, um auf die Gefährdung der Honigbiene hinzuweisen.

ANERKENNUNG *Hybrid Art*

**Guy Ben-Ary /AU, Bakkum Douglas /US, Mike Edel /AU, Andrew Fitch /AU, Stuart Hodgetts /AU, Darren Moore /AU, Nathan Thompson /AU**

cellF

Documentation

[guybenary.com/work/cellf](http://guybenary.com/work/cellf)

Das Projekt wird während dem Ars Electronica Festival in der POSTCITY präsentiert.

ANERKENNUNG *Hybrid Art*

**Cecilia Jonsson /SE**

Haem

Documentation

[haemproject.com](http://haemproject.com)

AUSZEICHNUNG *Hybrid Art*

**Gonçalo Freiria Cardoso /PT, Ruben Pater /US**

A Study into 21st Century Drone Acoustics

Documentation

<http://droneacoustics.org>

Den Künstler Ruben Pater und den Komponisten Gonçalo Freiria Cardoso interessiert die auditive Dimension militärischer Drohnen. In ihrem Projekt heben sie die negativen Aspekte dieser Technologie hervor und machen auf die psychische Belastung, der BewohnerInnen von Krisengebieten durch Drohnen ausgesetzt sind, aufmerksam. Das Projekt besteht aus Tonaufnahmen von 17 verschiedenen Drohnenarten und einem eigens komponierten Stück, das von der zerstörerischen Macht der Drohnentechnologie inspiriert wurde. Ein weiterer Beitrag ihrer „Studien der Drohnenakustik im 21. Jahrhundert“ ist ein Drohnen-Überlebensratgeber – ähnlich einem Nachschlagewerk zur Vogelbeobachtung. Dieser spielt auf die militärische Tradition an, Drohnen nach Vogelarten zu benennen. Er enthält Ratschläge, wie man die unbemannten Luftfahrzeuge optisch und akustisch erkennen und unterscheiden kann und was nötig ist, um von Drohnen nicht erkannt zu werden.

Bei der OK-Night am 9.9. sind Gonçalo Freiria Cardoso und Ruben Pater live mit einer audio-visuellen Performance zu Gast auf dem OK-Deck.

## **DIGITAL MUSICS & SOUND ART**

Die Computermusik ist die älteste Kunstform in der Geschichte der Computerkunst. Beim *Prix Ars Electronica* 1987 als Kategorie für Computermusik begonnen, hat sich diese Kategorie im Zuge der digitalen Entwicklung entsprechend gewandelt. Sie zeichnet mittlerweile zeitgenössische digitale Klangproduktionen aus dem breiten Spektrum des Electronica\* aus – Werke, die Klang und Medien kombinieren, Computerkompositionen, die von elektro-akustisch bis experimentell reichen, sowie Klanginstallationen.

\*Electronica ist eine Sammelbezeichnung für verschiedene Stilarten elektronisch erzeugter Musik.

GOLDENE NICA *Digital Musics & Sound Art*

**Cedrik Fermont** /CD/BE/DE, **Dimitri della Faille** /BE/CA

Not Your World Music: Noise In South East Asia

Installation

<http://words.hushush.com/>

<https://syrphe.bandcamp.com/album/not-your-world-music-noise-in-south-east-asia>

*Not Your World Music* ist eine der wenigen Publikationen über zeitgenössischen Noise\* und Industrial, elektroakustische und experimentelle Musik und Klangkunst in Südostasien (Kambodscha, Indonesien, Laos, Malaysia, Myanmar / Burma, die Philippinen, Singapur, Thailand, Vietnam) und mit Abstand die umfassendste Veröffentlichung zum Thema Noise-Musik in Südostasien. Das Projekt will die Vielfalt der Noise-Szene in dieser Region, die international nur wenig beachtet wird, analysieren, dokumentieren und beschreiben. Zugleich ist es ein Buch über Kunst, Politik, Identität, Gender und den globalen Kapitalismus. Es enthält politische, historische und soziologische Essays, Exklusivinterviews mit KünstlerInnen und OrganisatorInnen sowie eine umfangreiche Bibliografie der Popmusik aus Südostasien und eine detaillierte Diskografie von KünstlerInnen aus der Noise- und experimentellen Musikszene. Das Buch wurde zusammen mit einer CD-Compilation veröffentlicht. Das Projekt ist das Ergebnis einer Reise um die halbe Welt. Es ist der Versuch zweier Künstler, eine „anti-sexistische und anti-koloniale“ Definition dieses Musikbereichs vorzunehmen.

\* Noise bezeichnet ein Musikgenre, das klassische Elemente der Musik (Ton, Klang) mitunter vollständig durch Geräusche ersetzt und auf Strukturen wie Melodien oder Rhythmus verzichtet.

ANERKENNUNG *Digital Musics & Sound Art*

**Krzysztof Cybulski** /PL

Acoustic Additive Synthesizer

Installation

<http://krzysztofcybulski.com/aas.html>

Der *Acoustic Additive Synthesizer (AAS)* ist ein interaktives Objekt und Instrument, das die Prinzipien einer Orgel aufgreift. Tonhöhe und Lautstärke werden hier allerdings vom Computer gesteuert: Jede der sieben Pfeifen verfügt über einen motorisierten Kolben, der die Tonhöhe kontinuierlich verändert, und über ein Ventil, das die Lautstärke variiert. Um mit dem AAS zu interagieren, muss man lediglich in das Mikrofon sprechen (oder singen). Die Maschine „hört zu“ und wiederholt die Geräusche in Form organischer, quasi-synthetischer Klänge. Sie kann die menschliche Stimme zwar nicht völlig gleich und verständlich resynthetisieren, aber der Zusammenhang zwischen Input und Output ist deutlich zu erkennen. Der AAS ist ein vielseitiger „Performer“, der mit einer reichhaltigen Klangpalette, aber auch einer eigenwilligen Persönlichkeit ausgestattet ist.

ANERKENNUNG *Digital Musics & Sound Art*

**Katsuki Nogami /JP, Taiki Watai /JP**

Rekion Voice

Installation

<https://vimeo.com/96578936>

Technical Assistant: Jun Inagaki

Supported by DIGITAL CHOC 2017 Institut français du Japon, Scopitone Festival

In diesem dystopisch oder post-apokalyptisch anmutenden Setting von *Rekion Voice* ist man umgeben von Robotern, die ein regelrechtes Sklavendasein fristen. Sie sind völlig unter menschlicher Kontrolle: Eine Infrarot-Kamera lässt sie direkt auf ihren Meister, das Publikum, reagieren und ihm willenlos folgen – ein deutliches Zeichen ihrer blinden Loyalität. Die Signaltöne und Geräusche der Roboter werden dabei von einem Stethoskop abgenommen und mit Ultraschall-Lautsprechern verstärkt. Das Projekt reflektiert spielerisch die Interaktion zwischen Mensch und Technologie und regt angesichts der stetigen Weiterentwicklung von Robotern und künstlicher Intelligenz zur Diskussion darüber an, wer letztendlich der „Meister“ ist: der Mensch oder die Maschine?

ANERKENNUNG *Digital Musics & Sound Art*

**Juri Hwang /KR**

Somatic Echo

Installation

<http://jurihwang.com/somatic.html>

*Somatic Echo* ist eine Soundinstallation, die den menschlichen Körper in ein akustisches Medium verwandelt. Mithilfe von Wandler-Lautsprechern und am Kopf fixierten Sensoren wird eine 8-Kanal-Klangkomposition direkt in den Körper übertragen. Die Vibration des Schalls wird über die Knochen geleitet, man nimmt den Klang also durch das Medium des eigenen Körpers wahr. Dieses Erlebnis kann mit einer unserer frühesten Sinneswahrnehmungen verglichen werden: dem unmittelbaren, körperlichen Hörerlebnis eines Ungeborenen im Mutterleib.

ANERKENNUNG *Digital Musics & Sound Art*

**::vtol:: /RU**

Volnovod

Installation

<http://vtol.cc/filter/works/volnovod>; <https://vimeo.com/200816794>

Die Idee hinter *volnovod* basiert auf dem Prinzip gewöhnlicher iPod-Kopfhörer und dem speziellen Gummi, welcher das Kopfhörerkabel umgibt. Dieses Material verhindert, dass sich der Draht im Inneren verbiegt oder bricht, wenn sich die Kopfhörerkabel ineinander verheddern oder verknoten. ::vtol:: (Dmitry Morozov) kennt diese Situation sehr gut und ließ sich davon zu einem Projekt inspirieren, bei dem ein sich verdrehendes Kabel „vertont“ wird. Zwei Schrittmotoren drehen es in unterschiedliche Richtungen und erzeugen so Wellenformen. Diese werden von einer Kamera aufgezeichnet. Aus den Daten des Videomaterials werden Diagramme erstellt, welche die unterschiedlichen Parameter der Tonerzeugung beeinflussen. Sprich: Die Wellenbewegung des sich verdrehenden Kabels wird hörbar gemacht.

ANERKENNUNG *Digital Musics & Sound Art*

**David Ebner /DE**

Wellenwald mit Bunker

Installation

<http://daveidbner.de/category/wellenwald/>

David Ebner reflektiert in seiner Installation über das digitale Zeitalter und den Einfluss neuer Technologien. *Wellenwald mit Bunker* besteht aus einem Fichtenstamm, der an einem Betonblock lehnt und dessen Oberfläche vollständig mit Aluminium überzogen ist. Auf ihm sind Antennen angebracht, die Wellen aus ihrer Umwelt einfangen. Was man hört, sind einerseits die elektromagnetischen Wellen aus der Umgebung (z. B. des eigenen Mobiltelefons), die in hörbare Signale umwandelt wurden, aber auch ein vorgefertigtes, digitales Soundfile. *Wellenwald mit Bunker* ist eine Neuinterpretation des Werkes *Fichtenstamm mit Munitionskiste* von Joseph Beuys aus dem Jahr 1972. Während Beuys in seinem Werk mythische Inhalte wie Tod und Religion thematisiert, lässt Ebner Gegenwart und Zukunft rätselhaft und geheimnisvoll erscheinen – digitalisiert und veraltet zur selben Zeit.

ANERKENNUNG *Digital Musics & Sound Art*

**Lorenzo Senni /IT**

Lorenzo Senni 'Persona'

<https://warp.net/releases/lorenzo-senni-persona/>

Aus der Dekonstruktion und Recollage von Mainstream-EDM / Trance-Tracks schafft Lorenzo Senni auf seinem Album *Persona* einen eigenständigen Sound, der permanent mit unseren Erwartungshaltungen bricht. Er selbst beschreibt seine Musik als Rave-Voyeurismus, ein Begriff, den er aus der (körperlich) nüchternen Betrachtung der exzessiven Rave-Kultur der 1990er-Jahre ableitet. Nüchternheit und Exzess – ein Paradoxon, das Senni als zentral für *Persona* sieht. Aus den gesampelten Elementen stellt er ein typisches „nonbuild-up“ zusammen, also sich wiederholende und in Arpeggios (gebrochenen Akkorden) gespielte Melodien. Die Tracks haben keinen eigentlichen Höhenpunkt, die emotionale Spannung und Dramatik der Musik wird dadurch ständig gehalten. Lorenzo Senni performt live am 8.9. um 1.50 bei der POSTCITY Night Line.

ANERKENNUNG *Digital Musics & Sound Art*

**Lucas Abela /AU, Wukir Suryadi /ID, Rully Shabara /ID**

Gamelan Wizard

<http://dualplover.com/gamelanwizard/>

*Gamelan Wizard* ist Spiel und musikalisches Relikt zugleich. Ein kunstvoll geschnitzter, achteckiger javanischer Pendopo-Pavillon, in den die Ausstattung eines klassischen indonesischen Gamelan-Ensembles integriert wurde, wird dabei zum Spielfeld. Raffiniert werden hier ein Unterhaltungsspiel und traditionelle Musikinstrumente zusammengeführt und so verschiedene Kulturen bzw. Kulturtechniken miteinander kombiniert. Durch die Vermischung von taktiler und auditiver Wahrnehmung vermittelt *Gamelan Wizard* einen spielerischen Zugang zu einem traditionellen Gamelan und seinen akustischen Eigenschaften.

Prix Forum II, 9.9., 10.00 – 11.30 Uhr, Ursulinensaal im OÖ Kulturquartier

ANERKENNUNG *Digital Musics & Sound Art*

**Yumi Sasaki /JP, Dorita Takido /JP**

Bug's Beat

<http://doritab.com/archives/684>

*Bug's Beat* lässt uns in die Mikrowelt eines Käfers eintauchen, indem es ihn akustisch und physisch „vergrößert“. Die Schritte eines Käfers werden mittels Lautsprecher verstärkt und machen sie so für das menschliche Ohr deutlich hörbar. Zusätzlich vibriert der Stuhl, auf dem das Publikum Platz nimmt. Jede Bewegung des Käfers wird zu einer körperlich spürbaren Erfahrung. Dass man den Käfer real, in seiner wahren „Größe“, vor sich sieht, während man ihn zugleich laut hört und von seinen Bewegungen erschüttert wird, führt zu einem Gefühl der Desorientierung – als wäre man selbst geschrumpft oder der Käfer gewachsen.

ANERKENNUNG *Digital Musics & Sound Art*

**Todd Anderson-Kunert /AU**

Almost there

<http://www.toddanderson-kunert.com/almost-there.html>

Das Projekt beschäftigt sich auf außergewöhnliche Weise mit Erotik, Intimität und Sound. Todd Anderson-Kunik konstruierte Vibratoren, die durch eine speziell dafür produzierte Audiokomposition des Künstlers gesteuert werden. Zehn Freiwillige unterschiedlichen Geschlechts und unterschiedlicher sexueller Identität nahmen in einem Zeitraum von zwei Jahren ihre Stimmen auf, während sie mit diesen Vibratoren masturbierten. Ihre Geräusche waren sozusagen die Antwort auf die Komposition des Künstlers. Die zehn Aufnahmen wurden mit der ursprünglichen Komposition synchronisiert und in sie zurückgemischt. Das Projekt untersucht die Komplexität von Klang, indem es maschinelle und intime Geräusche kombiniert und in Beziehung setzt.

Das Projekt wird während der Ars Electronica in der POSTCITY präsentiert.

ANERKENNUNG *Digital Musics & Sound Art*

**Ludwig Berger /DE, Alexander Pospischil /DE**

A City Searches for A Microphone

[http://www.alexanderpospischil.de/essem\\_en.php](http://www.alexanderpospischil.de/essem_en.php)

*A City Searches for A Microphone* ist ein Projekt über die Klangwelt des urbanen Raums, an dem man selbst aktiv teilnehmen kann. Bei diesem partizipativen Hör- und Suchspiel begibt man sich – ausgestattet mit Kopfhörern und einem mobilen Radio oder Smartphone – auf die Suche nach einem Mikrofon, das irgendwo in der Stadt versteckt ist und dessen Aufnahmen live im Radio und Internet übertragen werden. Ob von zuhause aus oder als aktiv Mitspielende, auf der Suche nach der Soundquelle müssen das Raumgedächtnis, das Wissen über lokale Gegebenheiten, die akustische Analysefähigkeit und die eigene Intuition eingesetzt werden. Hat man das Mikrofon gefunden, kann man dies beweisen, indem man es benutzt und selbst als aktiver Bestandteil der städtischen Geräuschkulisse in Erscheinung tritt.

ANERKENNUNG *Digital Musics & Sound Art*

**Young Eun Kim /KR**

\$1's Worth

Im iTunes-Store kostet ein Lied für gewöhnlich 1,29 US-Dollar – unabhängig von seinem tatsächlichen Wert oder seiner Qualität. Wenn also ein vollwertiger Song 1,29 US-Dollar kostet, würde das bedeuten, dass ein Song, der nur 1 US-Dollar kostet, irgendwie mangelhaft ist. Wäre Musik ein materielles Gut, würde man in diesem Fall also ein unvollständiges oder fehlerhaftes Produkt erhalten. Die Künstlerin erwarb Popsongs im Wert von je 1,29 US-Dollar und reduzierte bei ihnen Tempo, Tonhöhe und Frequenzbereich. So entstanden von jedem Lied drei neue Versionen, von denen man sagen könnte, dass sie je 1 US-Dollar wert seien. In dem Projekt wird versucht, Klang, der ja weder sichtbar noch greifbar ist, zu materialisieren und mit verschiedener Methoden zu „vermessen“.

ANERKENNUNG *Digital Musics & Sound Art*

**Natasha Barrett /UK/NO, Anthony Rowe /UK**

We Are Not Alone

<http://www.squidsoup.org/wana/>

In völliger Dunkelheit lässt sich beobachten, wie sich eine Art leuchtende Flüssigkeit in einer Glaskugel ausbreitet. Tatsächlich handelt es sich hierbei aber um lebende Organismen: In dem Gefäß wurde eine Bakterienkolonie gezüchtet, die Biolumineszenz produziert, wann immer Luft hineingepumpt wird. Die dreidimensionalen Muster, die so entstehen, werden wiederum in Daten umgerechnet und in Klang transformiert, der den Raum erfüllt. Es entsteht der Eindruck, die Bakterien selbst würden diesen 3D-Sound produzieren.

ANERKENNUNG *Digital Musics & Sound Art*

**Ziúr /DE**

Fractals

*Fractals* ist ein Audiotrack voll unerwarteter Wendungen und Soundelemente. Ziúr kombiniert darin zeitgenössische digitale Musik mit akustischen Elementen aus ihrer Vergangenheit und ihrer eigenen Stimme. Mit ihrer Komposition will die Künstlerin ein Tor zwischen Raum und Zeit öffnen und unser gängiges Verständnis von Hierarchien und Machtstrukturen infrage stellen. Der Fokus liegt für sie nicht auf der Perfektion des Sounddesigns, sondern vielmehr auf der Intensität der Musik, die durch den Mix der verschiedenen Elemente entsteht.

Bei der OK-Night am 9.9. performt Ziúr live im OK-Deck.

AUSZEICHNUNG *Digital Musics & Sound Art*

**Marco Donnarumma /IT/DE**

Corpus Nil

Dokumentation

<http://marcodonnarumma.com/works/corpus-nil>

Das Projekt wird am Music Monday 11.9., in der POSTCITY vorgestellt.

**Prix Forum II**, 9.9., 10.00 – 11.30 Uhr, Ursulinensaal im OÖ Kulturquartier

### **COMPUTER ANIMATION / FILM / VFX**

Mappings auf Architektur und Landschaften, zeitbasierte skulpturale Arbeiten, experimentell-abstrakte visuelle Gestaltung und interaktive Features charakterisieren den aktuellen digitalen Film ebenso wie Storytelling und Special Effects für Werbung und Spielfilme. Zwischen diesen Eckpunkten bewegt sich die aktuelle Computeranimation, wobei die Grenzen zwischen verschiedenen Formen visueller Gestaltung zunehmend verschmelzen. Aufgrund des sich heuer abzeichnenden Trends und der zahlreichen herausragenden Virtual-Reality-Projekte wurden eigene Stationen mit einem Schwerpunkt auf VR eingerichtet.

### **GOLDENE NICA COMPUTER ANIMATION / FILM / VFX**

**David O'Reilly / IE**

Everything

Installation

[youtube.com/watch?v=HdJk8ROpuEo](https://youtube.com/watch?v=HdJk8ROpuEo)

*Everything* ist ein „Sandbox Narrative-Computerspiel“: Der Spielablauf ist frei, man erkundet auf eigene Faust das Spieleuniversum, und kein Spiel gleicht dem anderen. Alles, was man hier sieht, kann man auch selbst spielen, sich also per Tastendruck in einen Marienkäfer, eine Pflanze, Mikrobe oder auch eine ganze Galaxie verwandeln. *Everything* ist eine philosophische Reise zwischen Mikro- und Makrokosmos, ein Erlebnis, das neue Eindrücke, Gedanken und Fähigkeiten vermittelt. Die Stimme des Erzählers stammt vom 1973 verstorbenen Philosophen Alan Watts. Texte von Watts, Schopenhauer, Seneca oder Emerson begleiten die interaktive Natursimulation. Ohne konkretes Ziel oder Aufgabenstellung ermöglicht dieses Spiel ein Sich-Treibenlassen in einer schier endlos scheinenden Welt aus unterschiedlichsten Perspektiven und schärft dabei die Selbstwahrnehmung. Gerade die schlichte Animation und Grafik tragen zum bestechenden Charme dieses poetischen, philosophischen, pädagogischen und durchaus auch politischen Spiels bei.

### **AUSZEICHNUNG COMPUTER ANIMATION / FILM / VFX**

**Nonny de la Peña / US, Emblematic Group**

Out of Exile

Installation

<https://www.youtube.com/watch?v=TiSKz2Wa9w8>

*Out of Exile* ist ein eindrucksvolles Virtual-Reality-Erlebnis, das sich mit der ablehnenden Haltung der Gesellschaft gegenüber LGBTQ\*-Jugendlichen beschäftigt. Ein Junge namens Daniel Ashley Pierce gerät aufgrund seiner sexuellen Orientierung mit seiner Familie in einen heftigen Streit. Für das Projekt wurden authentische Audioaufnahmen verwendet, die von Daniel während der tatsächlichen Auseinandersetzung unbemerkt mitgeschnitten wurden. Als ZuschauerIn findet man sich inmitten der Konfliktsituation zwischen ihm und seiner Familie in deren Wohnzimmer wieder und begleitet Daniel durch dieses emotional aufgeladene Ereignis. Mit Hilfe neuester Techniken wie Videogrammetrie (3D-Video-Vermessung) und HTC Vive (VR-Brille) wurden Hologramme der zentralen Charaktere kreiert. Der/die BeobachterIn hat die Möglichkeit, sich frei durch die Szene zu bewegen und Teil der Geschichte zu werden.

\*Lesbian Gay Bisexuell Transgender Queer

AUSZEICHNUNG *COMPUTER ANIMATION / FILM / VFX*

**Kimchi and Chips / Mimi Son /KR, Elliot Woods /UK**

Light Barrier 3rd Edition

Installation

[vimeo.com/218354021](https://vimeo.com/218354021)

Engineering: Chung Youngjae, Studio Sungshin, Sound Design: Pi Junghoon

In collaboration with Arts & Creative Technology Center, Commissioned by Asia Culture Center

In einem Feld aus Nebel und Sound erzeugt *Light Barrier* animierte, magisch anmutende, räumliche Bilder in der Luft. Diese entstehen durch hunderte mittels Spiegeln gebrochene Lichtstrahlen. Die sechsminütige Sequenz ist eine Reise durch den Kreislauf von Geburt, Tod und Wiedergeburt und die menschliche Vorstellung von Raum und Zeit. Die Installation besteht aus insgesamt acht Videoprojektoren, die mithilfe von 288 Konkavspiegeln in 630 Subprojektionen aufgeteilt sind, sowie aus 40 Audiokanälen, die ein Klangfeld kreieren. Auch in dieser dritten Edition des Projekts beschäftigen sich Kimchi and Chips mit der Grenze zwischen Materialität und Immaterialität, Realität und Illusion, Existenz und Nicht-Existenz. Mit dem Titel verweisen sie auf die spezielle Relativitätstheorie von Albert Einstein (bei der Raum noch nicht durch Materie gekrümmt wird und noch keine Überlichtgeschwindigkeiten auftreten, wie in der später formulierten Allgemeinen Relativitätstheorie).

**Im Rahmen der CyberArts 2017 Ausstellung ist es leider nicht möglich die prämierte, dritte Ausgabe des Projekts zu zeigen. Um die Arbeit der Künstler dennoch vorzustellen, wird hier das Vorgängerprojekt *Light Barrier 2nd Edition* gezeigt.**

## **U19 – CREATE YOUR WORLD**

*u19 – CREATE YOUR WORLD* lädt Kinder und Jugendliche bis 19 Jahre ein, ihre Vorstellungen und Ideen zur Welt von morgen in den unterschiedlichsten Formaten zu realisieren und zu präsentieren. Mit Mut und Kreativität ist alles erreichbar! Die Ergebnisse dieses Jahres sind in der *POSTCITY* zu sehen.

GOLDENE NICA *U19 – CREATE YOUR WORLD*

**Lisa Buttinger /AT**

[nonvisual-art](http://nonvisual-art.com)

*nonvisual-art* ist ein Bild, das auf den ersten Blick nicht sichtbar ist. Bei Betrachtung mit einer 3D-Brille taucht man jedoch in eine zauberhafte Welt ein. Lisa Buttinger macht das physikalische Phänomen der Lichtbrechung zu ihrem bildnerischen Werkzeug. Zwei Polarisationsfolien und in unterschiedlichen Winkeln und Schichten angeordnete Zellophan-Folien verwandeln das scheinbare Nichts in kräftige Farben, und es entsteht ein einzigartiges räumliches Seherlebnis.

Pressekontakt: Maria Falkinger, +43.732.784178-52540, [m.falkinger@oekulturquartier.at](mailto:m.falkinger@oekulturquartier.at)

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