

Ars Electronica 2019

OK | CYBERARTS

Prix Ars Electronica Exhibition

5. – 15. September 2019

Presseinformation, 5.9.2019

Der Prix Ars Electronica gilt als die wichtigste internationale Leistungsschau für aktuelle digitale Medienkunst. Seine Geschichte dokumentiert eindrucksvoll den rasanten technologischen Wandel in dieser Zeitspanne. 1987 gegründet, umfasst der Prix Ars Electronica mittlerweile sieben Kategorien. 3256 Projekte aus 82 Ländern wurden heuer eingereicht.

Die Goldenen Nicas und Auszeichnungen der Sparten Digital Musics & Sound Art, Computer Animation und der heuer neuen Kategorie Artificial intelligence & Life Art werden im OÖ Kulturquartier präsentiert.

Die OK|CyberArts zeigt 27 ausgewählte Projekte. Vom Keller bis zum Dachboden des Ursulinenhof werden Installationen und Dokumentationen präsentiert. Die Ausstellung der PreisträgerInnen ist ein Seismograf aktueller Entwicklungen und daraus resultierender gesellschaftlicher Auswirkungen. Die neue Kategorie Artificial Intelligence & Life Art widmet sich der künstlerischen Praxis und dem künstlerischen Denken in allen Bereichen der Künstlichen Intelligenz und der Life Sciences.

Veranstaltungen wie die bereits legendäre *OK / Night*, die sich vom OK Platz über das Solaris bis in das OK Deck erstreckt, runden das Programm ab.

Die CYBERARTS ist bis 15. September täglich von 10.00 – 19.30 Uhr geöffnet (Sa. 7.9. bis 21.30 Uhr).

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

AUSSTELLUNG

Computer Animation

Alle animierten Bilder, wie handgefertigt sie auch sein mögen, werden heutzutage im Produktions- oder Vertriebsprozess digital und damit zur Computeranimation. Es geht daher darum, welche Art von Kommunikationswerkzeug sie darstellen und welche Erfahrungen sie ermöglichen. Wobei die Bandbreite von abstrakten Werken, Musikvideos, Essayfilmen, Charakteranimationen über Datenvisualisierungen, Rauminstallationen bis zu Virtuellen Realitäten (VR, AR und MR) reicht.

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. Ein Best-of der diesjährigen Einreichungen ist das Prix Ars Electronica Animation Festival. Zu sehen ist diese von Jürgen Hagler und Christine Schöpf kuratierte Kompilation aus 835 1.157 Einreichungen täglich in der POSTCITY Art Thinking House.

Eine Auswahl der besten Animationsfilme wird als *Electronic Theatre* bei der OK|Night präsentiert.

Goldene Nica Computer Animation

Manic VR

Kalina Bertin, Sandra Rodriguez, Nicolas S. Roy, Fred Casia / CA

Installation

vimeo.com/273215708

Producer: Sandra Rodriguez, EyeSteelFilm__CreativeReality, Nicolas S. Roy, Dpt.co. / Creative coders: Josquin Zabka, Alexandre Bordereau, Paul Georges / 3D artist: Hugo Forget / Original music and sound design: David Drury

ManicVR ist eine eindrückliche Erzählung über die komplexe Lebenswelt von Menschen mit bipolarer Störung. Die beiden Geschwister Felicia und François Bertin sind selbst von der psychischen Erkrankung betroffen. Seit drei Jahren verwenden sie die Sprachbox ihrer Schwester, der Filmemacherin Kalina Bertin, als persönliches Tagebuch. Von ihren Stimmen geführt, begeben sich die BenutzerInnen der Virtual-Reality-Dokumentation auf eine eindringliche Reise. Eine Expedition, die geprägt ist von schönen, aber auch beängstigenden Phasen, von Halluzinationen, Psychosen, Manie und Depression.

Auszeichnung Computer Animation

Undershoot, sensitive data: Cristiano

Cindy Coutant / FR

Installation

cindycoutant.net

3D: Robin Maulet / Unity development: Léon Denise / Produced by Le Confort Moderne (Poitiers), Zebra3 (Bordeaux) and LAC&S Lavitrine (Limoges) /F.

In *Undershoot, sensitive data: Cristiano* steht der Fußballstar Cristiano Ronaldo im Mittelpunkt. Über Text interagiert Cindy Coutant hier mit einem virtuellen Ronaldo. Sie „füttert“ ihn aus der Ferne (Input), er reagiert darauf und wandelt ihren Textbefehl um (Output). Die Künstlerin thematisiert mit diesem vermeintlich interaktiven Projekt das zutiefst menschliche Bedürfnis, sich mit allen Sinnen einer Person verbunden zu fühlen – sei es real oder auch nur virtuell.

Auszeichnung Computer Animation

Strings

Ruini Shi / CN

Installation

vimeo.com/218539975

Strings ist eine poetische Animation im Stil früher Computerspiele. In diesem Setting ist der Hauptcharakter auf der Suche nach seiner verlorenen Liebe in einem veralteten Online-Spiel. Der Film erzählt eine Geschichte über mediale Intimität, indem er eine Reihe von virtualisierten Räumen beziehungsweise Welten eines Spiels abbildet und damit dazu anregt, anders über digital vermittelte Beziehungen nachzudenken.

Anerkennung Computer Animation

Solar Walk

Réka Bucsí / HU

Installation

vimeo.com/ondemand/solarwalk

Director: Réka Bucsí / Storyboard: Réka Bucsí / Layout: Jason Reicher, Réka Bucsí / Background artist: Réka Bucsí / Animation: Nicole Stafford, Jason Reicher, Cyrille Chauvin, Pernille Kjaer / Generalist: Lars Hemmingsen / Compositing: Lars Hemmingsen, Asger Kjaerholm / Sound and mixing: Péter Benjámin Lukács / Music: Mads Vadsholt / Production manager: Loréne Lescanne / Producer: Morten Thorning (The Animation Workshop/VIA University College), Claus Toksvig (Norlum)

Solar Walk zeigt Individuen und deren Schöpfungen auf ihrer Reise durch Zeit und Raum. Ein Sinn hinter all dem mag zwar aus der Sicht des Einzelnen erkennbar sein, aber aus der Perspektive eines ganzen Sonnensystems betrachtet, relativiert sich dieser. Réka Bucsí vermittelt in ihrer spielerischen Animation eine „kosmische“ Melancholie, geprägt von Chaos und Schönheit.

Anerkennung Computer Animation

Emergence

Universal Everything / GB

Installation

universaleverything.com/projects/emergence

Creative Director: Matt Pyke / Developer: Chris Mullany / Sound Design: Simon Pyke / Senior Producer: Greg Povey

Emergence spielt in einer offenen Spieleumgebung, in der man Teil einer „Crowd Performance“ wird. Die Virtual-Reality-Installation thematisiert das menschliche Bedürfnis, Teil einer Gruppe zu sein, aber gleichzeitig die eigene Identität zu bewahren. Der Spieler/die Spielerin bewegt sich hier als Einzelne/r in und mit einer Menschenmasse. In Echtzeit wird die Choreografie der Menge durch auftauchende Lichtsäulen beeinflusst und verändert. Bei dieser Installation experimentieren Universal Everything mit softwarebasierter Improvisation und benutzerdefinierten Simulationen von Menschenmassen.

Anerkennung Computer Animation

KIDS

Michael Frei, Mario von Rickenbach / CH

Installation

playkids.ch

Animation: Michael Frei, Martine Ulmer, Anaïs Voirol / Code: Mario von Rickenbach, Raphaël Munoz / Sound design: Masumi Takino / Production: Playables

Wo endet das Persönliche und wo beginnt die Dynamik der Gruppe? Wer steuert die Masse? Was, wenn es in die falsche Richtung geht? In der interaktiven Installation können die BesucherInnen das Verhalten einer Masse steuern. Die Charaktere in *KIDS* verhalten sich ähnlich wie Materie: Sie ziehen an und stoßen ab, führen und folgen, gruppieren und trennen sich. Sie sind allein durch ihre Beziehung zueinander definiert – ohne jegliche Unterscheidungsmerkmale zu haben.

Artificial Intelligence & Life Art

Die Etablierung einer neuen Kategorie im Spannungsfeld zwischen den zentralen Schlüsselbegriffen „Künstliche Intelligenz“ und „Life Art“ und ihrer hochrelevanten Auswirkungen auf Gesellschaften, Ökologien und Beziehungen der Menschheit zu anderen Lebensformen, ist eine herausfordernde Aufgabe. Sie ersetzt die seit 2007 erfolgreiche Kategorie „Hybrid Art“, akzentuiert nach wie vor hybride Bereiche einer ebenso visionären wie kritischen künstlerischen Erforschung von Praktiken, die Hardware, Software und Wetware technisch kombinieren, und erstreckt sich von Bereichen wie synthetischer Biologie, Biowissenschaften oder Life Sciences, künstlichem Leben und künstlicher Intelligenz, Robotik und Kinetik bis hin zu performativen Praktiken.

Die neue Kategorie Artificial Intelligence & Life Art widmet sich der künstlerischen Praxis und dem künstlerischen Denken in allen Bereichen der Künstlichen Intelligenz und der Life Sciences. Ausgezeichnet wurden Kunstwerke, die sich kritisch und anspruchsvoll mit Biotechnologie, Gentechnik, Biowissenschaften, sowie mit Robotik und Kinetik, maschinellem Lernen, Deep Learning und jeder anderen Form der Künstlichen Intelligenzforschung beschäftigen.

Goldene Nica Artificial Intelligence & Life Art

Labor

Paul Vanouse / US

Installation

paulvanouse.com

Scientific Collaborator: Solon Morse / Scientific Advisor: Gerald Koudelka, University at Buffalo / Supported by: Genome Environment and Microbiome Community of Excellence at the University at Buffalo, and Burchfield-Penny Art Gallery, Buffalo State College

Wie riecht Arbeit? *Labor* (dt.: „Arbeit“) ist eine dynamische, selbstregulierende Kunstinstallation, in der – ganz ohne menschliche Anstrengungen – der Geruch von Schweiß produziert wird. Dieser wird künstlich in gläsernen Bioreaktoren hergestellt, in denen menschliche Hautbakterien wachsen. Während diese Zucker und Fette verarbeiten, erzeugen sie Gerüche, die an menschlichen Schweiß erinnern. Ein weißes T-Shirt im Zentrum der Installation nimmt den „Duft“ auf und speichert ihn in seinen Fasern. Auf dem verschwitzten T-Shirt als Sinnbild für Lohnarbeit, Stress und Ausbeutung beruhen auch die „Schweißflecken-Drucke“ von Paul Vanouse: Frisch verschwitzte Hemden wurden dazu mit Holzkohle bestäubt und mit hohem Druck zwischen Papier gepresst.

Auszeichnung Artificial Intelligence & Life Art

Confronting Vegetal Otherness: Phytoteratology

Špela Petrič / SI

Installation

spelapetric.org

Špela Petrič erhielt eine Auszeichnung für ihre dreiteilige Serie *Confronting Vegetal Otherness*, in der sie sich mit verschiedenen Formen des Austauschs zwischen Menschen und Pflanzen auseinandersetzt. Ein Teil der Serie ist Phytoteratology: eine molekulare Performance, bei der Pflanzenembryonen statt in Samen in künstlichen Gebärmüttern herangezüchtet werden. Genährt werden die Baby-Pflanzen mit aus dem Urin der Künstlerin extrahierten Hormonen. Sie entwickeln sich also zu pflanzlich-menschlichen Hybriden (Phytopolutanen). Mit diesem künstlerisch-wissenschaftlichen Projekt rund um Biotechnologie und computergestützter Gestaltung von Leben schlägt Petrič ein neues (Verwandtschafts-)Verhältnis zwischen Menschen und Pflanzen vor.

Auszeichnung Artificial Intelligence & Life Art

VFRAME: Visual Forensics and Metadata Extraction

Adam Harvey / US

Installation

ahprojects.com

In Krisengebieten weltweit kommt es immer wieder zu gravierenden Menschenrechtsverletzungen durch den Einsatz illegaler Waffen. *VFRAME* zeigt, wie Überwachungstechnologien dazu eingesetzt werden können, diese zu dokumentieren – beispielsweise im Syrien-Konflikt. Dazu wurde eine visuelle Suchmaschine darauf trainiert, Videodatensätze aus Kampfgebieten nach dem Vorkommen bestimmter Waffen zu analysieren. Damit das neuronale Netzwerk der Suchmaschine diese auch in Aufnahmen mit geringer Auflösung erkennen kann, wurden zuvor 3D-Modelle davon angefertigt und diese Daten in die Objekterkennungssoftware eingespeist.

Anerkennung Artificial Intelligence & Life Art

One Tree ID – How To Become A Tree For Another Tree

Agnes Meyer-Brandis / DE

Installation

ffur.de

In collaboration with Prof. Dr. Birgit Piechulla and Dr. Uta Effmert, Biochemistry, Institute for BioSciences, University Rostock and Marc vom Ende, Senior Perfumer, Symrise
With kind support of the Stiftung Kunstfonds, Symrise AG, Universität Rostock

One Tree ID ist ein biochemisches und biopoetisches Geruchs- und Kommunikationsexperiment zwischen den BesucherInnen und einer Schwarzkiefer. Für das Projekt stellte die Künstlerin ein Parfüm aus den Gasemissionen des Baums her. Diese Volatile Organic Compounds, kurz VOCs, sind gewissermaßen das Kommunikationssystem der Pflanzen und produzieren den charakteristischen Geruch, den wir als den „Duft des Waldes“ bezeichnen. Trägt man dieses Parfüm auf, kann man möglicherweise – zumindest auf biochemischer Ebene – in einen Dialog mit dem Baum treten.

Anerkennung Artificial Intelligence & Life Art

The Normalizing Machine

Dan Stavy, Eran Weissenstern, Mushon Zer-Aviv / IL

Installation

mushon.com/tnm

The *Normalizing Machine* zielt darauf ab, unsere visuelle Vorstellung von sozialer Normalität zu erfassen und zu analysieren. Wer bei dem Projekt mitmachen möchte, muss – selbst im Blick der Kamera – entscheiden, welche/r der bereits aufgenommenen TeilnehmerInnen „normaler“ aussieht. Die getroffene Auswahl wird in eine Datenbank eingepflegt, die auf Basis der gesammelten Daten ein algorithmisches „Abbild der Normalität“ erstellt. Die Arbeit basiert auf frühen Untersuchungen der fotografischen Forensik, der nationalsozialistischen Anwendung der Gesichtsmessung und heutigen Methoden der algorithmischen Gesichtserkennung. Es wird untersucht, wie wir „Normalität“ wahrnehmen, sie definieren und kategorisieren.

Anerkennung Artificial Intelligence & Life Art

Mosaic Virus

Anna Ridler / UK

Installation

annaridler.com/mosaic-virus

This project was commissioned by IMPAKT within the framework of the EMAP/EMARE program with support from the Creative Europe program of the European Union.

Die Videoarbeit Mosaic Virus ist eine zeitgenössische Version eines klassischen niederländischen Stilllebens für das 21. Jahrhundert. Das Projekt basiert auf 10.000 Fotografien von Tulpen, aus denen die Mustervorlage für einen Algorithmus entwickelt wurde. Eine Künstliche Intelligenz (KI) generiert eine endlose Bilderflut aus imaginären Tulpen, deren Erscheinung direkt vom aktuellen Bitcoin-Kurs gesteuert wird. Anna Ridler thematisiert aktuelle Spekulationen mit Kryptowährungen und zieht dabei historische Parallelen zum „Tulpenfieber“ während der 1630er-Jahre in den Niederlanden bzw. Europa. Damals wurden horrenden Preise für gestreifte Tulpen gezahlt. Diese Streifen wurden durch eine Krankheit hervorgerufen – den sogenannten *Mosaik-Virus*.

Anerkennung Artificial Intelligence & Life Art

[ir]reverent: Miracles on Demand

Adam Brown / US

Installation

adamwbrown.net/projects-2/irreverent

Funding provided by Humanities and Arts Research Program, Michigan State University / The College of Arts and Letters
Summer Fellowship, Michigan State University

Adam Brown untersucht in seinem Forschungsprojekt den Einfluss von unsichtbaren mikrobiellen Wirkstoffen auf die Menschheitsgeschichte und ihre Glaubenssysteme. Er hat ein „Wunder auf Abruf“ entwickelt, ähnlich jenen „göttlichen Erscheinungen“, an die jahrhundertlang geglaubt wurde. Dafür verwendet der Künstler *serratia marcescens*, einen Mikroorganismus, der auf Brot wächst und eine viskose Flüssigkeit produziert, die eine große Ähnlichkeit mit Blut hat. In einem Bio-Inkubator, der an eine katholische Monstranz erinnert, wird eine Hostie (bzw. eine Oblate) tröpfchenweise mit eben diesem Bakterienstamm geimpft. Nach zwei Tagen führt das mikrobielle Wachstum zur Bildung von Prodigiosin (rotem Farbstoff), und das Brot beginnt zu „bluten“.

Anerkennung Artificial Intelligence & Life Art

Human Study #4, La Classe

Patrick Tresset / FR

Installation

With support of Ateliers Tresset SPRL-S / Commissioned and co-produced by Illuminate Productions for Merge Festival in partnership with Better Bankside and Tate Modern.

Neun Roboter agieren hier als „Schüler im Klassenzimmer“. Die Performance zeigt eine Unterrichtsstunde, in der sie lernen, dem Unterricht und ihrem Lehrer zu folgen. Es kommt zwar kurz zum Aufstand, aber schon bald gehorchen sie wieder und folgen dem Unterricht. Eigene Kindheitserinnerungen, Jacques Tati, Theodor W. Adorno und Michel Foucault inspirierten *Patrick Tresset* zu dieser Kunstinstallation. Die 15-minütige Performance ist weniger ein Kommentar zur Technologie selbst als eine Beobachtung der Gesellschaft, der menschlichen Natur und der Standardisierung von Verhalten.

Anerkennung Artificial Intelligence & Life Art

Resurrecting the Sublime

Christina Agapakis / US of Ginkgo Bioworks, Alexandra Daisy Ginsberg / UK, Sissel Tolaas / NO

Documentation

resurrectingthesublime.com

with support from IFF Inc.

Der *Hibiscadelphus wilderianus* war an den Südhängen des Mount Haleakalā in Maui, Hawaii heimisch, bis koloniale Viehzucht den Lebensraum der Pflanze zerstörte. *Resurrecting the Sublime* rekonstruiert den Duft dieser Hochlandhibiskus-Art, die 1912 zum letzten Mal gesehen wurde, und auch den von zwei weiteren ausgestorbenen Gewächsen: *Orbexilum stipulatum* und *Leucadendron grandiflorum* (Salisb.) R. Br. Um herauszufinden, welche Geruchsmoleküle diese produziert haben könnten, extrahierten ForscherInnen DNA-Sequenzen aus historischen Proben der Pflanzen. Die rekonstruierten Gerüche werden in einer immersiven Installation präsentiert, sodass die BesucherInnen Pflanzen kennenlernen können, die es tatsächlich nicht mehr gibt. Das olfaktorische Projekt möchte Fragen nach unserem Verhältnis zur Natur und den Entscheidungen, die wir als Spezies treffen, stellen.

Anerkennung Artificial Intelligence & Life Art

Fossil Futures

Nora Al-Badri, Jan Nikolai Nelles / DE

Installation

aloversky.com/Fossil-Futures,

nora-al-badri.de/works-index#fossil-futures

„Oskar“ nennen die BerlinerInnen liebevoll „ihren“ Dino, das weltweit größte Saurierskelett, das im Berliner Naturkundemuseum beheimatet ist. Woher dieses ursprünglich stammt und wie es hier gelandet ist, versuchten *Nora Al-Badri* und *Jan Nikolai Nelles* herauszufinden. Von offizieller Seite bekamen sie wenig Auskunft, doch mit Hilfe geleakter Daten, Künstlicher Intelligenz und 3D-Scans ließ sich die Geschichte des Fossils rekonstruieren. Seine Spuren führten bis in den Süden Tansanias. Während der deutschen Kolonialherrschaft wurden dort tonnenweise versteinerte Knochen gefunden und nach Deutschland gebracht. Mittels modernster Technik – unter anderem auch einem Virtual-Reality-Museum – stellt *Fossil Future* nun die Frage nach geraubter Identität, kulturellem Erbe und öffentlichem Besitz.

Anerkennung Artificial Intelligence & Life Art

Carbon Black (aka A Particular Matter)

Anaïs Tondeur / FR

Installation

anaïs-tondeur.com/main/black-carbon

Support received from: The project was funded and developed as part of Resonance II, a project by the Joint Research Center, European Commission.

Obwohl es dort kaum Industrie gibt, leiden die BewohnerInnen von Fair Isle unter Atembeschwerden. *Anaïs Tondeur* besuchte die Insel und ließ feststellen, woher die Verursacher der Beschwerden, nämlich luftverschmutzende Kohlenstoffpartikel, kommen. Anhand von Emissionsanalysen und Rückströmungsmodellen berechnete sie deren Flugbahn. Sie startete eine Expedition entlang dieser Route, die sie vom nördlichsten Punkt Schottlands bis nach Folkestone im Südosten Englands führte. Dabei machte sie jeden Tag eine Fotoaufnahme vom Himmel und ließ aus den Kohlenstoffpartikeln aus ihrer Atemmaske Tinte herstellen. So entstand eine Serie von dramatischen Ansichten „verdunkelter“ Himmel, gedruckt mit jenem Schwarz, das eben dort die Luft verpestet.

Digital Musics & Sound Art

In der Geschichte der Computerkunst nimmt die Musik-Kategorie historisch den längsten Zeitraum ein. Als Kategorie für Computermusik 1987 begonnen, hat sich diese Kategorie der digitalen Entwicklung entsprechend gewandelt. Sie zeichnet mittlerweile zeitgenössische digitale Klangproduktionen aus dem breiten Spektrum der elektronisch erzeugten Musik – Werke, die Klang, Medien und Musik kombinieren, digitale Kompositionen, die von elektro-akustisch bis experimentell reichen, sowie Klanginstallationen.

In der Computermusik gibt es eine starke Tendenz zu immersiven Hörerlebnissen und Kompositionen, die HörerInnen tief in imaginäre Landschaften und Soundscapes eintauchen lassen. KünstlerInnen beschäftigen sich kritisch mit dem vermeintlich obsoleten Verhältnis von Digitalem und Analogem, dem Original, Mensch und Maschine. Es zeigt sich außerdem, dass auch die Künstliche Intelligenz langsam in den Bereich der Musikproduktion Einzug erhält.

Goldene Nica Digital Musics & Sound Art

TORSO #1

Peter Kutin / AT

Documentation

bellingcat.com

Technical support and realization: Mathias Lenz / Soprano singer: Johanna Sophia Baader / additional vocal-samples: Agnes Hvizdalek / Further technical support: Oskar Kutin, Johannes Fritzer, Gratis Kaiserin
Supported by SKE Fonds and BKA

TORSO #1 ist eine Klangskulptur, die optisch an einen Klapotetz erinnert. Diese windmühlenartige Holzko-struktion erzeugt mechanisch Sound und Vibration und dient als Vogelscheuche in Weinfeldern. Hier dreht sich ein elektroakustisches System aus vier 100 Volt-Lautsprechern in unterschiedlichen Geschwindigkeiten, erzeugt dabei Rückkopplungsmuster, moduliert Schallsignale und den Raumklang an sich. Die gezielte Be- und Entschleunigung des rotierenden, vierstimmigen Systems dient als zentrales kompositorisches Mittel für das 35-minütige Stück, die Skulptur wird zu einem abstrakten, audiovisuellen Instrument.

Auszeichnung Computer Animation

Voices from AI in Experimental Improvisation

Tomomi Adachi / HK, Andreas Dzialocha / DE, Marcello Lussana / IT

Documentation

soundcloud.com/tomomibot

Artistic direction, performance: Tomomi Adachi / AI programming, concept: Andreas Dzialocha / Programming, concept: Marcello Lussana / Funding: Initiative Neue Musik Berlin e. V. (2018) und Musikfonds e. V. (2019)

Dank maschinellem Lernen können Computer Muster in unterschiedlichsten Tondokumenten erkennen. Aber können sie auch lernen, musikalisch zu improvisieren? Die Software „*Tomomibot*“ versucht es und interagiert mit Hilfe von Deep-Learning-Techniken in Echtzeit mit dem Klangkünstler *Tomomi Adachi*. Die Künstliche Intelligenz (KI) „lernt“ anhand der Stimmufnahmen des Improvisationskünstlers dessen individuellen Stil und konfrontiert ihn unmittelbar mit dem daraus generierten Material. Die gemeinsame Performance der beiden zeigt, wie interaktive Technologie und KI einen Gesang(sstil) beeinflussen können. In diesem Dialog wird aber auch deutlich, dass der Künstler stets kreativer und unberechenbarer ist als sein maschinelles Gegenüber.

Auszeichnung Computer Animation

Muted Situation #22: Muted Tchaikovsky's 5th

Samson Young / HK

Installation

thismusicisfalse.com/muted-tchaikovsky

Performed by the Flora Sinfonie Orchester, conducted by Thomas Jung.

Commissioned by the 21st Biennale of Sydney, the Hong Kong Visual Arts Centre, and the Hong Kong Art Promotion Office

Auch so kann Tschaikowskis 5. Sinfonie klingen: Tasten klicken, Notenblätter rascheln und Bogen streichen tonlos über Saiten. Durch das „Stummschalten“ des vordergründigen Klangereignisses wird bei dieser Aufführung überraschend Vieles, bislang Unbemerkt, hörbar. In *Muted Situation #22* – hier als 12-Kanal-Audio-Installation präsentiert – geht es Samson Young um die bewusste Unterdrückung dominanter Stimmen und um die Entdeckung von Ungehörtem. Damit möchte er Gesetzmäßigkeiten des Hörens und Klingens deutlich machen.

Anerkennung Digital Musics & Sound Art

Polar Force

Speak Percussion / Philip Samartzis, Eugene Ughetti / AU

Documentation

speakpercussion.com

Co-director: Clare Britton / Performers: Matthias Schack-Arnott & Eugene Ughetti / Lighting Designer: Keith Tucker

Sound Design & Instrument Design: Nick Roux / RMIT Industrial Design Atelier Leader: Dr Malte Wagenfeld

Producer: Sheah Sutton

Polar Force ist eine phänomenologische Untersuchung des kältesten, windigsten und trockensten Kontinents der Erde: der Antarktis. Die einstündige musikalische Darbietung findet in einem Setting statt, das an eine polare Forschungsstation erinnert. Die Künstler verwenden Tonaufnahmen (Field Recordings) von Wind, Wasser, Eisbergen und Gletschern, setzen aber auch speziell angefertigte Instrumente in ihrem künstlerischen „Vortrag“ ein. Kunst, Wissenschaft und Technik verschmelzen dabei zu einer immersiven Live-Performance – einem musikalisch komplexen Kommentar zu geopolitischen Themen wie der Klimakrise.

Anerkennung Digital Musics & Sound Art

The SINE WAVE ORCHESTRA STAY

The SINE WAVE ORCHESTRA: Ken Furudate, Daisuke Ishida, Kazuhiro Jo, Zuiki Noguchi / JP

Installation

swo.jp/works_stay.php

Commissioned by Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM] / Equipment support FOSTEX COMPANY / Co-developed with YCAM InterLab

The SINE WAVE ORCHESTRA widmet sich in seinen Arbeiten ganz der Sinuswelle, die als der grundlegendste Klang bezeichnet wird – als reiner Ton, der weder Oberton noch Rauschen enthält. Bei dieser Arbeit wird der Dachboden zu einem einzigartigen Klangraum, der von den BesucherInnen gestaltet wird: Jede/r erhält ein kleines Gerät, das eine Sinuswelle produziert. Die Frequenz kann selbst eingestellt und das Gerät an einer beliebigen Stelle auf einer der Kupferdrahtsäulen positioniert werden. So entsteht eine sich ständig weiterentwickelnde, kollektive Aufführung; ein Stück, das sich ständig verändert und dabei unterschiedliche Klangqualitäten, jenseits des traditionellen Musikverständnisses, offenbart.

Anerkennung Digital Musics & Sound Art

MANTRACKS and Sonic Fields: A VirtuAural Duology

Part 1 – untitled #352

Francisco López / ES

Installation

franciscolopez.bandcamp.com

Part 1 – untitled #352

Created from original environmental sound matter recorded at the Régie de Chauffage Urbain / RCU (urban boiler plant facility) in Fontenaysous-Bois, near Paris. Initially developed for the audio-only installation-performance soundtrack of the choreographic project 'Exposure' by Anne Collod. Premiered for blindfolded audiences at the RCU as part of the Biennale de Danse du Val-de-Marne 2017. Selected complex layers further evolved and distilled into extensive electric mantras ('MANTRACKS'). Composed, mixed and mastered at 'mobile messor' (Den Haag, Dublin, Paris) and Dune Studio (Loosduinen), 2016-2017.

Industrie und Natur sind die gegensätzlichen Ausgangspunkte für dieses Langzeit-Sound-Meta-Stück, das ursprünglich aus zwei Teilen besteht. Eigens für den Dachboden der Ursulinenkirche wurde daraus die Zehnkanal-Audioinstallation *Part 1 – untitled #352* adaptiert: Komplexe Klang-Schichten, aufgenommen in Fontenay-sous-Bois bei Paris, entwickeln sich hier weiter und werden zu raumgreifenden elektronischen Mantras („MANTRACKS“) destilliert. Im Gegensatz zu üblichen Field Recordings oder Soundscapes geht dieses Stück weit über eine reine Abbildung oder Dokumentation hinaus und erkundet vielmehr das Wesen des Klangs an sich.

Anerkennung Digital Musics & Sound Art

APPARATUM

panGenerator / PL

Installation

pangenerator.com/projects/apparatum

panGenerator: Krzysztof Cybulski, Krzysztof Goliński, Jakub Koźniewski

Digitales Interface trifft auf analogen Sound. w ist eine Hommage an das Experimentalstudio des Polnischen Rundfunks (PRES) – einem der ersten Studios der Welt, das elektroakustische Musik produzierte. Konkret bezieht sich die Installation auf die Komposition „Symphonie – Elektronische Musik“ von Bogusław Schaeffer, die hier optisch und musikalisch zitiert wird. Bei *APPARATUM* werden analoge Klangerzeuger aber über eine grafische Partitur mit digitaler Schnittstelle gesteuert.

Anerkennung Digital Musics & Sound Art

Wiki-Piano.Net

Alexandra Schubert / DE

Documentation

wiki-piano.net

Commissioned by Zubin Kanga, WIKI.PIANO.NET is part of the fellowship program #beethoven, a project by PODIUM Esslingen for the Beethoven anniversary 2020, supported by the Federal Cultural Foundation. UI + UX: Christoph Lohse / Büro für Exakte Ästhetik Web development: Dominic Osterried

Wiki-Piano.Net ist eine Komposition für Klavier, die von Internet- NutzerInnen mitgestaltet werden kann. Auf der Bühne wird all das zur Aufführung gebracht, was die Community auf der Website zur Verfügung gestellt hat. Dabei kann es sich nicht nur um Noten, sondern auch um Texte, Bilder oder andere Inhalte handeln. Zur musikalischen Umsetzung dieser Partitur stehen dem ausführenden Pianisten Klavier, Keyboard und die eigene Stimme zur Verfügung. Im klassischen Sinn einstudieren und üben kann man diese Komposition nicht, aber hier steht auch nicht das Meisterwerk im Vordergrund. Es geht vielmehr um eine kontinuierliche Beobachtung und spielerische Erforschung von Community-Verhalten und Internet-Nutzung.

Anerkennung Digital Musics & Sound Art

Sky Brought Down

Åsa Stjerna / SE

Documentation

vimeo.com/322340478

Commission: Department of Public Art, Region Västra Götaland. (In Swedish: Konstenheten, Västfastigheter, Västra Götalandsregionen) / Curator: Brita Bahlenberg / Software developer: Andre Bartetzki / Technical concept and realization: Manfred Fox

Åsa Stjerna entwickelte diese Arbeit als permanente Klanginstallation für das Universitätsklinikum Göteborg in Schweden. *Sky Brought Down* lässt die Krankenhausgeräusche in den Hintergrund treten, ohne aber die alltäglichen Arbeitsabläufe zu stören. Das Hörstück basiert auf den Daten einer Wetterstation am Dach des Hospitals und übersetzt diese in Klangtexturen. Dank einer komplexen Struktur von Algorithmen werden also Wetterphänomene des Himmels in Echtzeit zu Klang. Mit über 16 Lautsprechern, vom Boden bis zur Glasdecke des Spitalatriums verteilt, ist diese Klanginstallation ein seltenes, weil vertikales, Hörerlebnis.

Anerkennung Digital Musics & Sound Art

Smart.ing Bodies

Evelina Rajca / DE, PL

Installation Kapelle OK Platz

Sandkörner, genauer gesagt hochreine Siliziumdioxidpartikel, sind der wesentliche Rohstoff, aus dem Beton, Glas, Glasfaserkabel, Computerchips und andere Hightech-Hardware hergestellt werden. Die beiden Glasinstrumente, die bei *Smart.ing Bodies* zum Einsatz kommen, bestehen aus Quarzsand, den Evelina Rajca an im Verschwinden begriffenen Stränden und Bergen gesammelt hat. Zusammen mit Sensoren, Motoren und einer algorithmischen Komposition werden sie Teil einer multisensorischen Klanginstallation. Die Komposition basiert teilweise auf einer Künstlichen Intelligenz (KI), die so „smart“ ist, nur gewisse Frequenzen zu produzieren. Sie hilft, „Resonanzkatastrophen“ (die Zerstörung des Glases oder des Motors) und Rückkoppelungen zu vermeiden. Zu hören ist der reine und doch komplexe Klang des Sandes, der sich ständig verändert.

PRIX FORUM

Die Prix-Foren bieten die Möglichkeit, die GewinnerInnen des Prix Ars Electronica 2019 zu treffen und sie über ihre Arbeit, Motive und Motivation sprechen zu hören. Die Gespräche finden am Samstag, 7. September, im Ursulinensaal des OÖ Kulturquartiers, und am Freitag, 6. September, in the POSTCITY, auf der Art Thinking Stage statt.

Prix Forum I – Computer Animation in der POSTCITY

Freitag, 6 Sep., 12.00 – 13.45 Uhr, POSTCITY, Art Thinking Stage
Kalina Bertin, Sandra Rodriguez, Nicolas S. Roy, Fred Casia (CA) – *ManicVR* / Golden Nica
Cindy Coutant (FR) - *Undershoot, sensitive data: Cristiano* / Award of Distinction
Ruini Shi (CN) – *Strings* / Award of Distinction
Moderated by Birgitta Hosea (SW/UK)/ Jury member

Ursulinensaal im OÖ Kulturquartier:

Prix Forum II – Digital Musics & Sound Art

Samstag, 7. Sep., 11.00 – 12.30 Uhr
Peter Kutin (AT) - *TORSO #1* / Golden Nica
Tomomi Adachi (JP), Andreas Dzialocha (DE), Marcello Lussana (IT) - *Voices from AI in Experimental Improvisation* / Award of Distinction
Samson Young (HK) - *Muted Situation #22: Muted Tchaikovsky's 5th* / Award of Distinction
Moderated by Shilla Strelka (AT) / Jury member

Prix Forum III – Artificial Intelligence & Life Art

Samstag, 7. Sep., 12.30 – 14.00 Uhr
Paul Vanouse (US) – *Labor* / Golden Nica
Špela Petrič (SI): *Confronting Vegetal Otherness – Skotopoiesis, Phytoteratology, Strange Encounters* / Award of Distinction
Adam Harvey (US) - *VFRAME: Visual Forensics and Metadata Extraction* / Award of Distinction
Moderated by Jens Hauser (DE) / Jury member

OK | NIGHT

Samstag, 7. September

Die bei NachtschwärmerInnen geliebte OK Night am Festivalsamstag ist der place-to-be um richtig Gas zu geben.

Electronic Theatre

20.00 – 22.00 Uhr, im Sommerkino am Dach

22.00 – 24.00 Uhr, Movie 1 im Movimiento

NIGHTLINE

präsentiert von OK Klubinstitut

ab 22.00 Uhr

OK DECK

Live:

Peter Kutin (Golden Nica, Digital Musics & Sound Art) /AT

Patrik Lechner (Honorary Mention, Digital Musics & Sound Art) /AT

Bocksrucker (Neubau) /AT

DJs:

Elena Sizova (Der Zyklus, WeMe Records) /BY

ABU GABI /AT

David Krieger /AT

Visual Design:

studio[sic] /AT

SOLARIS

Mathias Grnwld /AT

Memet Acuma /AT

Pressekontakt: Maria Falkinger, +43.732.784178-52540, m.falkinger@ooekulturquartier.at
Fotos und Presseinfo zum Download: <http://www.ooekulturquartier.at/presse/>