2011
CyberArts

ARS ELECTRONICA

HATJE CANTZ

Hannes Leopoldseder – Christine Schöpf – Gerfried Stocker

PRIX ARS ELECTRONICA
CyberArts 2011

International Compendium Prix Ars Electronica – Computer Animation / Film / VFX
Digital Musics & Sound Art – Hybrid Art – Interactive Art – Digital Communities
[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant – u19 – freestyle computing

CONTENTS

CONTENTS

10 Hannes Leopoldseder – **The Decade of Decision / Dekade der Entscheidung**
16 Christine Schöpf – **Prix Ars Electronica 2011**

COMPUTER ANIMATION / FILM / VFX

20 **Sleeping Awake / Schlafend wach** – Statement of the Computer Animation / Film / VFX Jury
28 Alessandro Bavari / Alessandro Bavari Studio – **Metachaos:** Golden Nica
32 David O'Reilly / David O'Reilly Animation – **The External World**
34 Alex Roman – **The Third and The Seventh**
38 Semiconductor: Ruth Jarman, Joe Gerhardt – **Black Rain**
40 Matthieu Bernadat, Nils Boussuge, Florence Ciuccoli, Clément Deltour, Marion Petegnief / Premium Films – **Chernokids**
42 Kyra Buschor / Filmakademie Baden-Württemberg – **Die Kiste**
44 Candaş Şişman – **F L U X**
46 Weta Digital – **King Kong 360 | 3D**
48 Stéphanie Lansaque, François Leroy / Je Suis Bien Content – **Mei Ling**
50 Akama / Akama Studio – **Raving Rabbids Travel in Time**
52 Bertrand Avril, Pierre Chomarat, David Dangin, Théa Matland / Premium Films – **Slimtime**
54 Adam Foulkes, Alan Smith / Nexus Production – **The Chase**
56 Till Nowak / frameboX – **The Experience of Fliehkraft**
58 Stefan Larsson / QNQ/AUJIK – **The Ishiyama Excursion**
60 Floris Kaayk – **The Origin of Creatures**

DIGITAL MUSICS & SOUND ART

64 **Sound | Nature | Listening / Klang | Natur | Hören** – Statement of the Digital Musics & Sound Art Jury
74 Jana Winderen – **Energy Field:** Golden Nica
76 Apostolos Loufopoulos – **Bee**
78 Philip Jeck – **Suite**
80 Davide Tidoni – **A Balloon for...**
82 Sohrab – **A Hidden Place**
84 Thomas Ankersmit, Valerio Tricoli – **ECHELON Teufelsberg**
86 Budhaditya Chattopadhyay – **Eye contact with the city**
88 Philip Reeder – **Hemispheric**
90 Nicolas Bernier, Martin Messier – **La chambre des machines**
92 Panayiotis Kokoras – **Magic**
94 Yan Jun – **Music for Listening on the Earth**
96 Serhat Karakayali, Sebastian Meissner – **Not by Note**
98 Markus Popp – **Oval – O**
100 Anna Ceeh, Franz Pomassl – **/S/O/N/I/C/ /Z/O/N/E/S/**
102 Lars Lundehave Hansen – **Spiderbytes**

HYBRID ART

106 **Unknown Aesthetic Objects / Unbekannte ästhetische Objekte** – Statement of the Hybrid Art Jury
116 Art Orienté Objet – **May the Horse Live in Me:** Golden Nica
120 Christin Lahr – **MACHT GESCHENKE: DAS KAPITAL – Kritik der politischen Ökonomie**
124 Tuur Van Balen – **Pigeon d'Or**
128 ArtScienceBangalore – **BBa_K221000: First volume of teenage gene poems**
130 blablabLAB – **Be Your Own Souvenir**
132 **Center for PostNatural History**
134 Rachel Mayeri – **Cinema for Primates**
136 Wim Janssen / WERKTANK – **Continuization Loop**
138 Zecora Ura Theatre Network & Persis-Jade Maravala – **HOTEL MEDEA from Midnight to Dawn**
140 Agnes Meyer-Brandis – **Tropospheric Laboratory**
142 HeHe (Helen Evans, Heiko Hansen) – **is there a horizon in the deep water?**
144 Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand – **Mucilaginous Omniverse**
146 Jasper Rigole – **OUTNUMBERED, a brief history of imposture**
148 Julien Clauss, Lynn Pook – **STiMULiNE**
150 Craig Hilton with Billy Apple – **The Immortalisation of Billy Apple®**

INTERACTIVE ART

154 **From Interaction to Agency / Von der Interaktion zur Handlungsfähigkeit**
Statement of the Interactive Art Jury
164 Julian Oliver, Danja Vasiliev – **Newstweek:** Golden Nica
168 Paolo Cirio, Alessandro Ludovico – **Face to Facebook – Hacking Monopolism Trilogy**
172 Motoi Ishibashi, Daito Manabe / Rhizomatiks and 4nchor5 La6 – **Particles**
176 Julian Palacz – **algorithmic search for love**
178 Hiroshi Ishiguro, Oriza Hirata – **Android Theater**
180 Caleb Larsen – **A Tool to Deceive and Slaughter**
182 Hideyuki Ando, Masahiko Sato, Junji Watanabe – **empathetic heartbeat**
184 Gambiologia Collective–Fred Paulino, Lucas Mafra and "The Goose" – **Gambiocycle**
186 Claudio Bueno – **Redes Vestíveis / Wearable Nets**
188 Helge Fischer – **Safe Cuddling**
190 Sonia Cillari – **Sensitive to Pleasure**
192 Mark Shepard – **Sentient City Survival Kit**
194 Marcelo Coelho, Jamie Zigelbaum – **Six-Forty by Four-Eighty**
196 Masashi Kawamura, Tomohiko Koyama, Hiroki Ono, Qanta Shimizu – **SOUR/MIRROR**
198 Rejane Cantoni, Leonardo Crescenti – **Tunnel**

DIGITAL COMMUNITIES

202 **Guinea Pigs and Apples / Äpfel und Birnen** – Statement of the Digital Communities Jury
208 **Fundación Ciudadano Inteligente (Smart Citizen Foundation): Golden Nica**
210 **Transcribe Bentham**
212 **x_msg project**
214 **Afrikanet.info**
216 **Audiotool**
218 **Bloody Map 血房地图**
220 **Booki**
222 **Boskoi**
224 **Dead Drops**
226 **Grassroots Mapping**
228 **Humanitarian OpenStreetMap Team**
230 **NairoBits Digital Design School**
232 **Seaquence**
234 **The 120 days of *buntu**
236 **Ushahidi**

[THE NEXT IDEA] VOESTALPINE ART AND TECHNOLOGY GRANT

240 **Access Limited** – Statement of the Digital Communities Jury
244 P2P Foundation – **ChokePoint Project:** [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant
248 Joshua To – **Future Building**
249 blablabLAB – **Haberlandt**
250 Elizabeth Otieno – **Kibilight Project**
251 Mark Suppes – **Prometheus Fusion Perfection**

u19 – FREESTYLE COMPUTING

254 **Little Red Riding Hood Madly in Love / Rotkäppchen madly in Love**
Statement of the u19 – freestyle computing Jury
262 HBLA für künstlerische Gestaltung Linz in Kooperation mit der HTBLA Leonding
Weltherberge: Schulhaus: Golden Nica
264 Nikolai Maderthoner – **Flugundfall**
266 Andreas Daniliuc, Sasan Haji Hashemi, Simon Prochazka, Jürgen Spandl, Patrik Susko / HTL Ottakring
MicrosizeMe
268 Alexander Doubrava – **Disco Dance**
269 Bernhard Riedl – **Die gut gemeinten Fesseln**
270 Tugay Sevim , Furkan Hatip, Murat Gürcü – **Apaçi-Styler**
271 Felix Krause – **Bikemap App – Faszination Radfahren**
272 Höhere graphische Bundes-Lehr- und Versuchsanstalt Wien – **Digitale Schriften**
273 Karl Schauer, Stephan Schwarz – **RabbitRun**
274 VS Oberlaa – **Klimakids**
275 Paul Plessing – **Lyzander**
276 Tarek Khalifa – **Madly in Love**
277 Selina Fanninger – **Pikunikku**
278 Florian Pfeffer, Michael Schmidt, Lukas Kirchner / HTBVLA Salzburg
WiSoMe–Wind and Solar Power Measurement
279 BG / BRG Judenburg – **Rotkäppchen**

282 Prix Ars Electronica 2011 – Jury
295 Prix Ars Electronica 2011 – Participants

PRIX ARS ELECTRONICA 2011

The Decade of Decision / Dekade der Entscheidung

Hannes Leopoldseder

For cineastes, violating the 180-degree rule is a mistake, though at times Stanley Kubrick intentionally used such a cut or shot as a stylistic device. In it, the imaginary line between two or more actors in a scene is crossed or reversed. The viewer becomes disoriented by the sudden shift. In doing so, Kubrick wished to break the continuity of what was happening at that very moment. Something new was about to begin.

Even if a comparison does not exactly suggest itself, we find a similar effect when we look at how ideas, developments and trends behave in our society. American science and business journalist Malcolm Gladwell coined a term for this: the "Tipping Point".[1] He understands it as those moments when "little things can make a big difference", as he says in the subtitle of his book on the topic. Change here can be compared to a virus that remains stable for a long time and then suddenly spreads with unexpected speed.

In this sense, Gladwell understands the "Tipping Point" as "the moment of critical mass",[2] be it the temperature at which water begins to boil, or the moment when a new technology such as the Internet takes off, the quantum leap of mobile phones, text messages and digital photography–or the outbreak of a revolt.

One day historians will establish that 2011 marked a "Tipping Point" on many fronts: we are once again approaching crossroads that are going to be of major significance for the world's future. Wherever we look nowadays, issues are accumulating. I cannot recall such a spectrum of issues in the 25 years since I began writing the introduction of this yearly CyberArts publication. In my texts I have always tried to address specific events of the past year and in doing so see the Prix Ars Electronica and its annual media projects in the mirror of time.

This year–the first in the second decade of the new century–has been marked by an extraordinary number of complex challenges:

- Youth revolt
- "Arab Spring"
- Collapse of the financial system
- Global debts
- Nations on the brink of bankruptcy
- Governments held hostage by banks
- Terrorism in the post-Bin Laden era
- Acceleration of change
- Globalization tsunami
- Internet revolution

Für den Cineasten gilt der filmische Achsensprung als Fehler, Stanley Kubrick setzt diesen Filmschnitt bewusst als Stilmittel ein. In der jeweiligen Filmszene zwischen zwei oder mehreren Akteuren wird die Blickachse übersprungen. Der Zuschauer verliert durch die plötzliche Verwirrung die Orientierung. Kubrick will mit diesem Stilmittel den Handlungsfluss eines Geschehens an einer Stelle kippen. Etwas Neues kündigt sich an.

Auch wenn der Vergleich nicht naheliegend ist, finden wir einen ähnlichen Effekt im Verhalten von Trends, Ideen und Entwicklungen in unserer Gesellschaft. Der amerikanische Wissenschaftsjournalist Malcolm Gladwell prägte dafür den Begriff „Tipping Point"[1] und versteht darunter jene Momente, „wie kleine Dinge Großes bewirken können", so der Untertitel seines Buches. Die Veränderung ist mit einem Virus vergleichbar, das längere Zeit stabil bleibt, sich dann allerdings plötzlich mit unvermuteter Schnelligkeit ausbreitet.

In diesem Sinn versteht Gladwell den „Tipping Point" als den „Moment der kritischen Masse"[2], sei es der Hitzegrad, bei dem das Wasser zu kochen beginnt, sei es der Zeitpunkt, an dem eine neue Technologie durchstartet, wie das Internet, der Quantensprung von Handys, SMS, digitaler Fotografie oder der Ausbruch einer Revolte.

Das Jahr 2011, so werden spätere HistorikerInnen feststellen, markiert in mehrfacher Hinsicht einen „Tipping Point": Wir nähern uns wieder einem Scheideweg, der für unsere globale Welt von zukunftsweisender Bedeutung sein wird. Wohin immer wir blicken, kumulieren 2011 die Themen der Zeit.

An ein derartiges Spektrum kann ich mich in den 25 Jahren nicht erinnern, in denen ich im jährlichen CyberArts-Kompendium jeweils den Eröffnungsbeitrag geschrieben habe, der bestimmte Ereignisse des Jahres anzusprechen versucht, um den Prix Ars Electronica mit seinen jeweiligen Medienarbeiten vor dem Spiegel der jeweiligen Zeit zu betrachten.

Das Jahr eins des zweiten Jahrzehnts im neuen Jahrhunderts wird von einer Vielzahl an komplexen Herausforderungen geprägt:

- Aufstand der Jugend
- „Arabischer Frühling"
- Zusammenbruch des Finanzsystems
- weltweite Verschuldung
- Konkursreife einzelner Länder
- Politik in Geiselhaft der Banken
- Terrorismus der Nach-Bin-Laden-Ära
- Geschwindigkeit des Wandels
- Tsunami der Globalisierung
- Internet-Revolution

Einen Teil dieser Ereignisse können wir als „Tipping Points" sehen, bzw. wenn wir der Theorie von Nassim Nicholas Taleb folgen, als „Schwarze Schwäne".[3] Taleb beschäftigt sich in seinen Forschungen mit Zufall und Wahrscheinlichkeit. Da „Schwarze Schwäne" nur in Westaustralien und in Tasmanien vorkommen, aber in der übrigen Welt unbekannt sind, verbindet Taleb mit dem Bild vom „Schwarzen Schwan" das Ungewöhnliche, das von der Norm abweichende Ereignis.

Der „Schwarze Schwan" taucht bei Ereignissen mit folgenden Eigenschaften auf: Erstens als Ausreißer, als etwas, das außerhalb der normalen Ereignisse liegt, zweitens mit enormen Auswirkungen und drittens versucht der Mensch jeweils im Nachhinein Erklärungen, die das Ereignis vorhersehbar machen zu finden.[4] Wiederum für einen Teil der Themen unserer Zeit gelten die Anforderungen der „Schwarzen Schwäne". Diese Häufung stellt daher an jeden Einzelnen enorme Herausforderungen.

Nicht nur die arabische Welt ist in Bewegung geraten, sondern auch die westlichen Demokratien sind von Erosionen bedroht, haben nahezu einen Stillstand in der Entwicklung erreicht, dem die Dynamik in Asien, Afrika und Südamerika gegenübersteht.

Es geht in den hoch entwickelten Ländern nicht um ein „Mehr" an Wohlstand für den einzelnen, sondern in der Tendenz um ein „Weniger", eine Entwicklung, der wir uns seit Jahrzehnten in unseren Breiten entwöhnt haben. Unsere Gesellschaft driftet mehr und mehr auseinander, sie zerfällt schleichend in ein „Oben" und ein „Unten". Wenn die Mitte verschwindet, wird auch die Möglichkeit des Aufstiegs, auf die unser Bildungssystem und unser Berufsleben ausgerichtet sind, zunehmend verkleinert.

Die prekären Arbeitsverhältnisse steigen rasant, mittlerweile weicht nahezu jedes dritte Arbeitsverhältnis von der Norm ab. Die Folge ist eine Radikalisierung von links und rechts, ein Vordringen des Populismus in allen Parteien.

Klaus Schweinsberg war viele Jahre Herausgeber bzw. Chefredakteur führender Wirtschaftsmagazine und wurde 2009 in den Kreis der Young Global Leader des World Economic Forum Davos aufgenommen. Er stellt in seinem jüngsten Buch *Sind wir noch zu retten? Warum Staat, Markt und Gesellschaft auf einen Systemkollaps zusteuern* eine diskussionswürdige These auf: „Dass Organversagen gerade jetzt droht, ist kein Zufall. Blickt man in die letzten 500 Jahre der europäischen Geschichte, so lässt sich feststellen, dass es mit schöner Regelmäßigkeit in der zweiten Dekade eines Jahrhunderts zum Systembruch kommt."[5] Ist die Kumulation der Probleme ein Indiz?

Several of these might be considered "Tipping Points"; or, if we apply Nassim Nicholas Taleb's theory, "Black Swans".[3] In his research, Taleb has investigated randomness and probability. Black swans originally existed only in Western Australia and Tasmania, and were unknown to the rest of the world. For this reason, Taleb links the image of the black swan to the unusual, the event that deviates from the norm.

Thus a Black Swan Event is one with the following attributes: "First, it is an outlier, as it lies outside the realm of regular expectations (...) Second, it carries an extreme impact (...) Third, (...) human nature makes us concoct explanations for its occurrence after the fact, making it explainable and predictable.[4] A number of the issues confronting us today fulfill the criteria of a Black Swan. Their high concentration poses great challenges to us all.

Not only are things in motion in the Arab world, but also Western democracies are threatened by erosion. Faced with the dynamics of what is happening in Asia, Africa and South America, their own development has more or less come to a standstill.

In highly developed countries, things no longer revolve around "more" affluence for the individual; the tendency is now towards "less", a development that we, in our part of the world, have become unaccustomed to in recent decades. Society is drifting apart, and gradually disintegrating into "a top" and "a bottom". If the middle vanishes, the possibility of advancing–a notion inherent to our educational system and our professional lives–becomes more remote.

Precarious terms of employment are rapidly increasing. In the interim, nearly a third deviate from the norm. This is leading to a radicalization of both the left and the right, and populism is on the rise across the board.

For years, Klaus Schweinsberg was the publisher and chief-editor of several leading financial magazines. In 2009 he became a member of the Young Global Leaders of the World Economic Forum in Davos. In his most recent book, *Sind wir noch zu retten? Warum Staat, Markt und Gesellschaft auf einen Systemkollaps zusteuern* (Is There Still Hope for Us? Why State, Market and Society Are Heading towards a System Collapse), he presents a theory worth discussing: "It is by no means a coincidence that organ failure is a danger at present. If we review the last 500 years of European history, we

can observe how during the second decade of each century the system breaks down with wonderful regularity."[5] Is the present accumulation of problems an indication of such a collapse?

Unlike many of his more optimistic colleagues, Schweinsberg sees the next three years as extremely critical, in particular 2014, as by then we will know how the Arab Spring and developments in other countries have turned out.

The starting point for Klaus Schweinsberg is exactly this remarkable phenomenon. For the past 500 years, the second decade of each new century has led to a radical break with the existing system:

- 1517 Luther's posting of his theses
- 1618 Beginning of the 30 Years War
- 1713 Rise of Prussia as great power in Europe
- 1815 Europe's new order as defined at the Congress of Vienna
- 1914 Beginning of World War One

These epochal years not only changed the face of Europe over the centuries but also of the world.[6]

Paul Krugman, Nobel Laureate in Economic Sciences and *New York Times* columnist, put it in a nutshell when he remarked: "Lost decade, here we come."[7]

In my articles for previous Ars Electronica publications over the past three decades, I have repeatedly examined the following question: What will happen when children who have grown up with computers, mobile phones and the World Wide Web move into adolescence and then become adults? Over the past few years, this development has unfurled in leaps and bounds. In 2011 we are experiencing its radical impact almost worldwide. Young people, i.e., the Facebook-Twitter-YouTube generation, are now carrying the banners of change and revolt.

"Freedom and democracy now", is the ultimate demand. In all countries affected, the Internet has become the crucial medium of communication. Activists are using it to mobilize thousands to the streets within hours.

And the message is the same everywhere: We are the new generation yet there are no jobs for us. We have lost all faith in politics, which is merely a self-service store that lines its own pockets and does not care about the people. We need a new form of government, a new form of democracy, one that gives each individual a say. The revolution is spreading in the Islamic world like a virus and is being transmitted to other countries as well.

Schweinsberg sieht, entgegen einer Reihe von zuversichtlich eingestellten Experten, die nächsten drei Jahre überaus kritisch, insbesondere das Jahr 2014, da es zu dieser Zeit evident sein wird, wie der „Arabische Frühling" und die Entwicklung in anderen Ländern verlaufen sind.

Ausgangspunkt für Klaus Schweinsberg ist das bemerkenswerte Phänomen, dass über 500 Jahre hinweg jeweils die zweite Dekade eines neuen Jahrhunderts einen radikalen Systembruch zur Folge hat:

- 1517 Luthers Thesenanschlag
- 1618 Beginn des Dreißigjährigen Krieges
- 1713 Der Aufstieg Preußens zur europäischen Großmacht
- 1815 Neuordnung durch den Wiener Kongress
- 1914 Beginn des Ersten Weltkriegs

Diese Epochenjahre haben tatsächlich über Jahrhunderte das Gesicht Europas, aber auch der Welt verändert.[6]

Paul Krugman, Wirtschaftsnobelpreisträger und Kolumnist der *New York Times*, kommentiert unser Jahrzehnt noch knapper: „Lost decade, here we come".[7]

In den Artikeln früherer Ars-Electronica-Publikationen habe ich innerhalb von mehr als drei Jahrzehnten immer wieder die Frage behandelt: Was wird geschehen, wenn die Kinder, die mit dem Computer, dem Handy, dem World Wide Web aufwachsen, ins jugendliche Alter, ins Erwachsenenalter kommen. In den letzten Jahren hat sich diese Entwicklung mit Riesenschritten zu entfalten begonnen. 2011 erleben wir nahezu weltweit die radikalen Folgen: Die Jungen, die Facebook-Twitter-Youtube-Generation, sind zu Bannerträgern des Aufbruchs und der Revolte geworden.

„Freiheit und Demokratie, jetzt" heißt die ultimative Aufforderung. In allen betroffenen Ländern wird das Internet zum entscheidenden Kommunikationsmedium, über das die Aktivisten innerhalb von Stunden Abertausende auf die Straße bringen.

Überall die gleiche Botschaft: Wir sind die junge Generation. Wir finden keine Arbeit. Wir haben den Glauben an die Politik verloren. Die Politik ist ein Selbstbedienungsladen, wirtschaftet in die eigene Tasche und kümmert sich nicht um die Menschen. Wir brauchen eine neue Staatsform, eine neue Demokratie, die jedem Einzelnen Mitsprache sichert. Die Revolution breitet sich wie ein Virus in der islamischen Welt aus, greift aber auch auf andere Länder über.

Die Wissenschafter Youssef Courbage und Emmanuel Todd haben 2008 (!) diese Entwicklung in ihrem Buch *Die unaufhaltbare Revolution. Wie die Werte der Moderne die islamische Welt verändern* in bemerkenswerter Weise prognostiziert. Die Autoren gehen davon aus, dass die Modernisierung in den islamischen Ländern, insbesondere die zunehmende Bildung, die steigende Alphabetisierung, die sinkenden Geburtenzahlen und letztlich das neue Konsumverhalten eine tiefgreifende Änderung der islamischen Gesellschaft zur Folge haben wird.[8]

Die Entwicklung vollzieht sich in den islamischen Ländern zwar nicht kontinuierlich, jedoch mit unglaublicher Geschwindigkeit. Wann in den einzelnen Ländern tatsächlich demokratische Strukturen funktionsfähig sind, ist nicht abschätzbar. *ZEIT ONLINE* berichtet kontinuierlich über Internet-Aktivitäten, insbesondere auch aus den arabischen Ländern. Der Bericht „Revolution online – Arabiens Freiheit kommt aus dem Netz" beginnt mit einer Anekdote: „Mubarak trifft im Jenseits auf Nasser und Sadat. ‚Womit haben sie dich umgebracht'?, fragt Nasser, ‚Mit Gift, so wie mich?' Und Sadat sagt: ‚Oder mit einer Kugel, wie mich?' Daraufhin Mubarak: ‚Nein, mit Facebook!'"[9]

Das Internet spielt in den Revolten in Tunesien und in Ägypten eine besondere Rolle. Am Beginn der arabischen Revolution stehen als Auslöser der Protest und der Tod eines jungen Menschen, des 26-jährigen Mohamed Bouazizi, in der Stadt Sidi Bouzid. Nach einem Streit mit der Polizei über den Standort seines Gemüsewagens wird er verhaftet, misshandelt, kommt wieder frei und setzt sich, bewusst oder aus Zufall, in Brand und stirbt. Sein Tod wird zum Fanal, Proteste und Aufstand folgen, die „Jasminrevolution" – Jasmin ist die Nationalblume Tunesiens – stürzt den Präsidenten Ben Ali.

Einer der Organisatoren der Twitter-Demos, Slim Amamou, wird nach kurzer Haft in die neue Übergangsregierung berufen. Als Staatssekretär für Jugend und Sport. Er twittert: „Ich genieße es, dem Justizminister zuzuhören, wenn er einen Haftbefehl vorliest, der mit dem Namen Ben Ali beginnt". Sein Resümee über die Twitter-Revolution: „Die schnellste Revolution in der Geschichte. Weil wir verbunden sind. Synchronisiert."[10]

In Ägypten wurde der Internet-Aktivist Wael Ghonim 2011 vom amerikanischen *Time Magazin* in die Liste der 100 einflussreichsten Persönlichkeiten der Welt aufgenommen. Die Facebook-Seite „Wir sind alle Khaled" – der Name eines Bloggers, der festgenommen und getötet wurde – ist zum Symbol für die ägyptische Jugend geworden, die dem Ruf zum Tahrir-Platz folgte. Wael Ghonim selbst bezeichnet seine Facebook-Initiative „Revolution 2.0". Im Jemen, in Syrien und Libyen ist der Kampf noch unerbittlicher. Auch hier spielen Facebook und Twitter eine entscheidende Rolle – mit der Botschaft: Wir haben einen Olivenzweig in der Hand und erschaffen die Zukunft. Die Revolution in Syrien hat bis

Remarkably, scholars Youssef Courbage and Emmanuel Todd forecast this development in 2008(!) in their book *Convergence of Civilizations: The Transformation of Muslim Societies around the World*. The authors proceed from the idea that current modernization in Islamic countries–in particular better education, growing literacy, declining birth rates and, not least, new consumer behavior–will lead to profound changes in Islamic society.[8]

And although this development in Islamic countries is not continuous, it is happening at incredible speed. It is impossible to predict when democratic systems will actually be operating in the individual countries. *ZEIT ONLINE* regularly reports on Internet activities, also in Arab countries. The report "Revolution Online–Arabiens Freiheit kommt aus dem Netz" (Revolution Online–Arab Freedom Comes from the Internet) begins with an anecdote: Mubarak meets Nasser and Sadat in the next world. Nassar asks what they used to kill him. "Poison, as with me?" Sadat adds: "Or a bullet, as with me?" Mubarak replies: "No, Facebook."[9]

The Internet plays a special role in the uprisings in Tunisia and Egypt. Initially the Arab revolution was triggered by the protest and death of a young man, 26-year-old Mohamed Bouazizi, in the city of Sidi Bouzid. After an argument with the police about the location of his vegetable cart, he was arrested, mistreated and released again. He then set himself on fire–whether on purpose or by accident is unclear–and died. His death has taken on symbolic proportions. Protest and revolt followed: the "Jasmine Revolution" (Jasmine is the national flower of Tunisia) toppled President Ben Ali.

After a brief imprisonment, Slim Amamou, one of the organizers of Twitter demonstrations in Tunisia, was appointed to the transition government–as Secretary of State for Sport and Youth. He tweeted: "It is joyous to listen to the Minister of Justice read the arrest warrants starting with the name of Ben Ali." His résumé of the Twitter revolution: "The most rapid revolution in history. Because we are connected. Synchronized."[10]

Egyptian Internet activist Wael Ghonim was put on the list of the world's 100 most influential people in 2011 by America's *Time Magazine*. The Facebook page "We are all Khaled"–the name of a blogger who was arrested and killed–has become a symbol for Egyptian young people who followed the call to Tahrir Square. Wael Ghonim himself calls

his Facebook initiative "Revolution 2.0". In Yemen, Syria and Libya, the battle relentlessly continues. In these countries as well, Facebook and Twitter play a decisive role. The message is: With olive branch in hand, we will create the future. Though by late May 2011, the revolution in Syria had already claimed many lives: 800 were dead and thousands missing.
In Spain the protests are not about overthrowing the system. Rather young people are fighting for better opportunities in life, as 40% of them are unemployed. "Real Democracy Now!" was the battle cry per Internet that more than 100,000 people took up in 60 cities on May 15. They call themselves "indignados", while politicians talk of a lost generation, the "ni-ni" generation that neither wants to work nor study.
The situation in mid-2011: for young people in these countries of upheaval, the Internet has become the most important medium for articulating their political views. It is unfathomable that politicians in most European countries, including Austria, do not use or hardly ever use the Internet and the possibilities it offers to inform citizens about the work of the government, parliament and other authorities. They do not even use it to address the younger generation for whom the Internet is the key medium.
Young people who have grown up with digitization and the Internet use the new media to present their visions of the future. This is not only true in Arab countries, but also, as can be seen in Spain, everywhere where young people feel their prospects are poor, be it because educational policies have failed, or politics as a whole have ground to a halt, and issues affecting the future are being discussed but in no way resolved. Also in the EU, the call for direct democracy, for more say and more efficient policies, is growing louder. One thing is certain: in this volatile decade, Europe can no longer afford to remain idle while national and European conflicts spread linearly. Solutions will have to come from young people who are growing up with these new media.
Anyone born on the day of this year's Ars Electronica Gala, that is, on September 2, 2011, has a good chance, at least statistically, of being alive to experience the turn of the 22nd century. How the world will look is, most certainly, still a matter of conjecture. What will education be like? Work and old age, politics and the economy? Will humans still be able to live meaningfully on Earth or will life have become more of a nightmare?

Ende Mai 2011 viele Opfer gefordert – 800 Tote, Tausende Vermisste.
In Spanien geht es nicht um den Sturz eines Systems, sondern die Jugend kämpft um ihre Lebenschancen. 40 Prozent der Jugendlichen sind arbeitslos. „Echte Demokratie Jetzt!" ist auch hier der Kampfruf per Internet, dem am 15. Mai in 60 Städten weit über 100.000 Menschen gefolgt sind. Sie selbst nennen sich „Indignados", die Wütenden, die Politiker sprechen von einer verlorenen Generation, von der „Ni-Ni" Generation, die weder arbeiten noch lernen will.
Die Bilanz Mitte 2011: Das Internet ist in diesem Jahr für die jungen Menschen in Ländern im Umbruch zum stärksten Medium ihrer politischen Artikulation geworden. Es ist unverständlich, dass die Politik in den meisten europäischen Ländern die Möglichkeiten des Internet zur Information der Bürger über die Arbeit der Regierungen, der Parlamente und der Verwaltung wenig bis gar nicht nutzt, nicht einmal zur Information der jungen Menschen, bei denen das Internet das Schlüsselmedium ist.
Die jungen Menschen, die in ihrer Kindheit mit der Digitalisierung und dem Internet aufgewachsen sind, setzen die neuen Medien nicht nur in den arabischen Ländern für die Durchsetzung ihrer Vorstellungen von der Zukunft ein, sondern, wie das Beispiel Spanien zeigt, überall dort, wo sie in der Zukunft wenig Chancen für sich sehen, sei es, weil die Bildungspolitik versagt, sei es, weil die Politik insgesamt auf der Stelle tritt und die Themen der Zukunft zwar diskutiert, aber nicht einer Lösung zuführt. Auch in der EU wird der Ruf nach direkter Demokratie immer lauter, nach mehr Mitsprache, nach einer effizienteren Politik. Eines ist gewiss: eine lineare Fortführung der nationalen wie europäischen Querelen kann sich Europa in diesem spannungsgeladenen Jahrzehnt nicht mehr leisten. Rettung muss von der jungen Generation kommen, die mit den neuen Medien aufwächst.
Wer am Tag der diesjährigen Ars Electronica Gala, also am 2. September 2011 geboren wird, kann statistisch die Wende ins 22. Jahrhundert erleben. Wie die Welt dort aussehen wird, ist heute gewiss noch Fantasie. Wie wird die Bildung sein, wie die Arbeit, wie das Alter, wie die Politik und die Wirtschaft? Wird die Erde den Menschen ein sinnvolles Leben ermöglichen oder wird es einem Albtraum gleichen?
Ars Electronica will 2011 den denkbar weitesten Horizont an Zeit umspannen, von *ORIGIN – wie alles beginnt* bis hin in die Zukunft unserer Kinder mit ihrer Chance *Create Your World*. Ausgangspunkt dieser neuen Plattform für Kinder und Jugendliche ist der Prozess, wie Neues entsteht, wie Kinder selbst ihre Welt gestalten, wie die sozialen Medien eingesetzt werden können, um nicht nur eine Revolution auszurufen, sondern beizutragen, die Bausteine für eine demokratische Gesellschaft zu gestalten.
Noch stehen wir am Beginn des Jahrzehnts der Entscheidung, wohin der Weg im Achsensprung der Entwicklung führen wird.
Der österreichische Wirtschaftswissenschafter und Gründer des Management-Beratungsinstitut in St. Gallen in der Schweiz, Fredmund Malik, beschwört in seiner jüngsten Publikation erneut die fundamentale und radikale Wende, vor der wir stehen: „Wirtschaft und Gesellschaft gehen durch eine der größten Transformationen, die es je in der Geschichte gab. Diese Transformation kann man am besten verstehen als den Übergang von einer Alten Welt zu einer Neuen Welt … Als Ergebnis der sich gegenwärtig abspielenden Großen Transformation 21 werden wir eine grundlegende Änderung von fast allem erleben, *was* wir tun, *wie* wir es tun und *warum* wir es tun. In gewisser Weise wird sich sogar ändern, *wer* wir sind."[11]

1 Malcolm Gladwell, *Der Tipping Point. Wie kleine Dinge Großes bewirken können*, München 2002
2 Ebenda, Seite 18
3 Nassim Nicholas Taleb, *Der Schwarze Schwan. Die Macht höchst unwahrscheinlicher Ereignisse*, München 2010
4 Ebenda, Seite 2
5 Klaus Schweinsberg, *Sind wir noch zu retten? Warum Staat, Markt und Gesellschaft auf einen Systemkollaps zusteuern*, München 2011
6 Ebenda, Seite 15 ff
7 http://krugman.blogs.nytimes.com/2011/05/05/flashing-yellow/
8 Youssef Courbage, Emmanuel Todd, *Die unaufhaltsame Revolution. Wie die Werte der Moderne die islamische Welt verändern*, München 2008
9 http://www.zeit.de/2011/07/P-Widerspruch
10 http://www.nytimes.com/2011/01/23/world/africa/23tunis.html?R
11 Fredmund Malik, *Strategie. Navigieren in der Komplexität der Neuen Welt*, Frankfurt / New York 2011, Seite 23, 25

In 2011, the Ars Electronica will span the longest period of time imaginable: from the genesis of the universe in the Festival's central theme *ORIGIN–how it all begins* to the future of our children in *Create Your World*, a platform conceived especially for them. For the latter, the point of departure is the process of how something new evolves, how children can shape the world themselves, and how social media can be used not only to proclaim a revolution but also to contribute to creating the building blocks of a democratic society.
We are still at the beginning of the decade of decision–only time will tell where this 180-degree shift in our development will lead.
Fredmund Malik, an Austrian economist and founder of Malik Management in St. Gallen, Switzerland, has once again addressed the fundamental and radical turning point we will soon encounter in his latest publication: "The economy and society are undergoing one of the greatest transformations in history. This transformation can best be understood as the transition from an Old World to a New World (…) Due to the current Great Transformation 21, we are going to experience a fundamental change of almost everything–of *what* we do, *how* we do it and *why* we do it. And in a certain way, even *who* we are will change."[11]

1 Malcolm Gladwell, *The Tipping Point: How Little Things Can Make a Big Difference*. Boston/New York/London: 2000
2 Ibid., 12
3 Nassim Nicholas Taleb, *The Black Swan. The Impact of the Highly Improbable*. New York: 2010
4 Ibid., 2
5 Klaus Schweinsberg, *Sind wir noch zu retten? Warum Staat, Markt und Gesellschaft auf einen Systemkollaps zusteuern*, Munich: 2011
6 Ibid., 15ff
7 http://krugman.blogs.nytimes.com/2011/05/05/flashing-yellow/
8 Youssef Courbage and Emmanuel Todd, *A Convergence of Civilizations: The Transformation of Muslim Societies Around the World*. New York: 2011
9 http://www.zeit.de/2011/07/P-Widerspruch
10 http://www.nytimes.com/2011/01/23/world/africa/23tunis.html?R
11 Fredmund Malik, *Strategie. Navigieren in der Komplexität der Neuen Welt*. Frankfurt/New York: 2011, 23,25

Prix Ars Electronica 2011

Christine Schöpf

In 2011, the Golden Nicas of the Prix Ars Electronica, a competition launched in 1987, are being awarded for the 25th time. It has been a quarter of a century of exploring electronic media and, later, digital media. We have encountered much that has been new in these 25 years. From the start, the Prix Ars established itself as an open platform for upcoming innovative forms of creativity in a digital world that is constantly undergoing change. And so over the years, the competition has redefined itself many times by expanding its competition categories.

3,611 entries from 74 countries: that was the Prix Ars Electronica in 2011. If we look at the number of submissions, we can say this year's competition was the most successful ever. Admittedly, quantities should be treated with caution. Yet what may be inferred nonetheless?

Ultimately we may conclude that the Prix Ars Electronica has become an important factor in the media world. Its enormous international significance can be seen in the way artists engage in information technologies with a great sense of responsibility, and examine them critically and confidently.

All the same, the Prix Ars Electronica was conceived not as a platform to feature the IT industry, but consciously as a meeting place for those who creatively investigate new trends and developments in the digital world. The large number of entries reflects interest in the Prix and is indicative of its significance as a forum in the world today.

What do the results of this year's Prix Ars Electronica tell us? The focus is no longer on technological innovations or on conceiving unusual new interfaces, as was still often the case in the 1990s. Rather the focus today is on responding to the present state of the media world and topical developments in our daily digital lives. Examples of this trend include the booming social networks that we are so fond of using that we completely forget how transparent we make ourselves with each click. Artists show us these mechanisms quite convincingly! Though by no means does everything have to be done with absolute seriousness, as is evident in several of the projects submitted.

We have also observed that interest in exploring the life sciences has greatly increased among artists. Worldwide more and more artists and scientists are forming collectives and studying with greater ethical awareness the complex dependencies between life's building blocks. Digital developments have made it possible for these realms to find a mutual plane, as the competition category Hybrid Art so impressively demonstrates.

Overall, the Prix Ars Electronica 2011 and its winners provide insight into the diversity of present-day media art. At the same time, they show us how digital technologies have fundamentally turned around art, culture, our daily lives and lifestyles. They also reveal how artists from different cultures deal with these changes, and the questions and issues directly related to them.

Every year the outcome of the Prix Ars Electronica is showcased in exhibitions, symposiums, the Ars Electronica Animation Festival, as well as in this book and DVD. Furthermore, the results are presented at shows that tour after the Festival.

The 35 jurors of the Prix Ars Electronica made the selection and without their collaboration it would have been impossible to achieve these results. We would like to express our enormous gratitude to them here.

The Prix Ars Electronica has been able to address artists worldwide without interruption for 25 years because it knew it could rely on public funding. For this reason, our special thanks go to the City of Linz, which has backed the Festival, the Prix, the Ars Electronica Center with its FutureLab continuously since 1979, as well as to the Province of Upper Austria. On the part of the industry, we would like, above all, to thank voestalpine, our partner and sponsor, for their cooperation and support over the years. Last but not least, our thanks go to Casinos Austria, Pöstlingberg Schlössl, Cubus, KulturKontakt Austria, Sony DADC and Linz AG.

2011 werden zum 25. Mal die Goldenen Nicas in dem 1987 begonnenen Wettbewerb Prix Ars Electronica vergeben. Das ist ein Vierteljahrhundert elektronischer und dann digitaler Medienexploration. Sehr viel ist in diesen 25 Jahren an Neuem auf uns zugekommen. Der Prix Ars Electronica hat von Beginn an seine Position als offene Plattform für neue Gestaltungsformen in der sich entwickelnden digitalen Welt eingenommen und sich im Lauf der Jahre mit seinen wachsenden Wettbewerbssparten immer wieder neu definiert.

3.611 Einreichungen aus 74 Ländern: Das ist der Prix Ars Electronica 2011. An der Zahl der Einreichungen gelesen, war der Wettbewerb dieses Jahr so erfolgreich wie nie zuvor. Allerdings sind Quantitäten stets mit Vorsicht zu lesen, aber was lässt sich dennoch daraus folgern?

Insgesamt resultiert daraus, dass der Prix Ars Electronica zu einem wichtigen Faktor in der Medienwelt geworden ist, dass er international seinen hohen Stellenwert darin beweist, dass Künstlerinnen und Künstler sich gerne und mit einem hohen Maß an Verantwortungsbewusstsein auf die Informationstechnologien einlassen und sich mit ihnen kritisch und selbstbewusst auseinandersetzen.

Der Prix Ars Electronica war nie als eine Bestätigungsplattform der IT-Industrie konzipiert, sondern bewusst als ein Sammelplatz für diejenigen, die sich mit neuen Trends und Entwicklungen in der digitalen Welt gestalterisch auseinandersetzen. Dass er als ein Forum dafür heute in der Welt seinen Stellenwert einnehmen kann, zeigt die große Zahl der Einreichungen, die das Interesse widerspiegeln.

Was können wir aus den Ergebnissen des Prix Ars Electronica 2011 ablesen? Nicht mehr die technologischen Innovationen oder die Konzeption ungewöhnlicher neuer Interfaces stehen, wie das in den 1990er Jahren noch der Fall war, im Zentrum des Interesses, sondern die Stellungnahmen zum Istzustand der Medienwelt, zu aktuellen Entwicklungen im digitalen Alltagsgeschehen. Ein Beispiel dafür sind die boomenden sozialen Netzwerke, auf die wir uns so gerne einlassen und dabei völlig vergessen, wie gläsern wir mit jedem Click werden. Künstler führen uns diese Mechanismen eindringlich vor Augen. Das alles muss freilich nicht bierernst vor sich gehen, wie man an etlichen eingereichten Projekten erkennen kann.

Was wir auch sehen, ist das zunehmende Interesse der Künstler an der Erforschung der Biowissenschaften. Vermehrt formieren sich weltweit Künstler-Wissenschafter-Kollektive, die mit großem ethischen Bewusstsein die komplexen Zusammenhänge der Bausteine des Lebens untersuchen. Nur aufgrund der digitalen Entwicklung können diese beiden Bereiche auf eine gemeinsame Ebene finden. Die Wettbewerbskategorie Hybrid Art gibt davon eindrucksvoll Zeugnis.

Insgesamt gibt der Prix Ars Electronica 2011 mit seinen Ergebnissen Einblick in die Vielfalt aktueller Medienkunst. Und er führt uns gleichzeitig vor Augen, wie die digitalen Technologien Kunst, Kultur, Lifestyle, unseren Alltag von Grund her umgekrempelt haben und wie sich Künstlerinnen und Künstler unterschiedlicher Kulturkreise mit diesen Fakten und mit den damit in direktem Zusammenhang stehenden Themen und Fragen auseinandersetzen.

Alljährlich werden die Ergebnisse des Prix Ars Electronica in Ausstellungen, Symposien, dem Ars Electronica Animation Festival, mit dem vorliegenden Buch, DVD und im Anschluss an das Ars Electronica Festival international tourenden Shows über den aktuellen Anlass hinaus präsentiert. Die Auswahl dafür bestimmen die 35 Juroren und Jurorinnen des Prix Ars Electronica, ohne deren Kooperation die Ausarbeitung der Wettbewerbsergebnisse nicht möglich wäre. Dafür wollen wir an dieser Stelle unseren großen Dank aussprechen.

Dass der Prix Ars Electronica über 25 Jahre kontinuierlich Künstlerinnen und Künstler weltweit ansprechen kann, ist nur aufgrund der verlässlichen Subventionsgabe der öffentlichen Hand möglich. Unser besonderer Dank gilt der Stadt Linz, die seit 1979 ohne Unterbrechung das Festival, den Wettbewerb und das Ars Electronica Center mit dem Futurelab fördert, und dem Land Oberösterreich. Seitens der Wirtschaft danken wir vor allem der voestalpine als Sponsor und Kooperationspartner für die langjährige Zusammenarbeit und Unterstützung. Weiters danken wir Casinos Austria, Pöstlingberg Schlössl, Cubus, KulturKontakt Austria, Sony DADC und Linz AG.

COMPUTER ANIMATION / FILM / VFX

Sleeping Awake / Schlafend wach

Patrick Bergeron, Susan Collins, Mark Dippé, Edgar Honetschläger, Anezka Sebek

In the cool and dark setting of the 21st Century Ars Electronica building's screening room, we came together from all corners of the world, from all aspects of the industry to share our insights about the state of the art of computer animation and visual effects. The balmy, early May air flowed through the lovely, ancient city of Linz and called us out during our breaks to discuss our viewpoints. The 630 entries represented some sides of the industry better than others. Thanks to Juergen Hagler and Christine Schöpf, who spent days prior to our arrival culling the entries to 199 contenders, our job was to stay focused on the work that represented the art, the science and the narrative of the 2011 moment.

On the science side, the speed of hardware and the advance of mathematical representations of the world inevitably affect the state of the art. Primarily, the affordability of hardware and software makes it possible for solo artists to attain heights of visual exploration that would previously only have been available to large entertainment companies.

On the art side, there were many entries that demonstrated the advances of particle systems, complex math and replication technologies as well as lighting, non-realistic and photo-realistic rendering that show off the best reason to use computers for art. On the storytelling side, bizarre, ironic and humorous themes pervaded the entries as well as inter-species sex, babies, flies and bunnies.

OUR JURY PROCESS

On the first day, we eliminated work that was not up to the standards or sensibility of the jurors. However, one yes vote, without any spoken reason, kept the work in the running. In the next round, we clearly established a baseline for computer-generated animation and visual effects. We discussed this threshold at length. We decided to establish rules about the work: a) it had to be originated or clearly manipulated by the computer as an image processing or combining tool; b) this meant that hand-drawn line animation, Claymation, stop-motion, and puppet animation that did not significantly use the computer as an image manipulation or creative compositing tool were eliminated.

Im kühlen, dunklen Rahmen des Screening Rooms des Ars Electronica Center kamen wir aus allen Ecken der Welt und aus allen Sparten unserer Branche zusammen, um unsere Einschätzungen über den gegenwärtigen Stand der Computeranimation und Visual Effects zu teilen. Eine milde Mailuft wehte durch die hübsche alte Stadt Linz und lockte uns bei unseren Pausen ins Freie, wo wir dann unsere Standpunkte weiter diskutierten. Unter den 630 Einreichungen waren einige Bereiche der Computeranimation besser vertreten als andere. Dank Jürgen Hagler und Christine Schöpf, die etliche Tage vor unserer Ankunft damit verbrachten, aus sämtlichen Einreichungen die 199 zu beurteilenden Wettbewerbsbeiträge herauszufiltern, konnten wir uns auf jene Werke konzentrieren, welche die Kunst, die Wissenschaft und das Erzählerische im Jahre 2011 repräsentieren.

Im wissenschaftlichen Bereich wirken sich natürlich die Geschwindigkeit der Hardware und die Fortschritte bei der mathematischen Repräsentation der Welt unweigerlich auf den Stand der Dinge aus. Insbesondere die Leistbarkeit von Hard- und Software hat dazu geführt, dass auch Einzelkünstler ein Niveau in der Visualisierung erreichen können, wie es bisher nur den großen Unterhaltungsfirmen vorbehalten war.

Im Kunstbereich wiederum gab es viele Einreichungen, die den Fortschritt bei Partikelsystemen, komplexer Mathematik und Replikationstechnologien ebenso demonstrierten wie bei Lichteffekten, bei nicht-realistischem ebenso wie fotorealistischem Rendering und damit wohl die besten Gründe für den Einsatz des Computers in der Kunst illustrieren. Was narrative Einreichungen betrifft, so fanden wir bizarre, ironische und humorvolle Geschichten ebenso wie Stories, in denen es um Sex zwischen verschiedenen Rassen, Babys, Fliegen und Häschen ging.

DER JURY-PROZESS

Am ersten Tag sind jene Werke ausgeschieden, die einstimmig nicht den Anforderungen und Standards der Juroren entsprachen, während eine Einreichung mit einer einzigen Ja-Stimme, auch ohne nähere Begründung, weiter im Bewerb blieb. In der nächsten Runde legten wir uns dann nach langen Diskussionen eine Art Richtschnur für die Beurteilung computergenerierte Animationen bzw. für Visual Effects fest: (a) Das Werk muss mit dem Computer als Bildbearbeitungs- oder Kombinationswerkzeug entstanden bzw. eindeutig mit diesem manipuliert worden sein. (b) Dies bedeutete, dass handgezeichnete Animationen sowie Plastilin- und Puppentrickfilme, bei denen der Computer nicht in signifikanter Weise als Werkzeug der Bildmanipulation oder kreativen Komposition eingesetzt wurde, ausgeschieden wurden.

Für die Schlussrunde wiederum haben wir die Einreichungen nach Gruppen sortiert, um sicherzustellen, dass wir eine große Bandbreite an herausragenden Arbeiten prämieren.

Für das nächste Jahr hat die Jury einige Vorschläge zusammengetragen, die Firmen, unabhängige Künstler und Lehreinrichtungen beherzigen sollten:

- Es mangelte im Narrativen und Visuellen generell an einer kritischen Haltung. Häufig erzählten die Einreichungen komische, selten aber kritische Geschichten. Viele Arbeiten waren reine Unterhaltung, zu männerzentriert, ja, manchmal sogar misogyn orientiert. Unserer Meinung nach waren Einreichungen von großen Game-Firmen, Filmstudios und der wissenschaftlichen und künstlerischen Imaging-Community unterrepräsentiert. Vielleicht sollten Einrichtungen aus diesen Bereichen nächstes Jahr explizit eingeladen werden.
- Junge CG-Künstler sollten den Einsatz von Sound und Musik in ihren Animationen sorgfältig erwägen. Sound ist für die Erfahrung einer linearen Erzählung wichtig, weil er eine Dimension hinzufügt, die dem flachen Bildschirm fehlt. Unsere Schläfenlappen sind zuständig für Hören, Erinnerung, Bedeutung und Sprache. Wegen dieser engen Verbindung zur auditorischen Interpretation im Gehirn ist der Klang bei jeder visuellen Geschichte so besonders wichtig.
- Vielen der narrativen Einreichungen, die von Studierenden kamen, mangelte es leider an erzählerischen Fähigkeiten.

Unsere drei Preisträger stehen für sehr unterschiedliche Weltsichten und stark divergierende philosophische Haltungen. Dennoch wirken sie insofern als Einheit, als jedes Werk den Blickpunkt der anderen ergänzt und damit nicht nur eine Momentaufnahme der aktuellen Computeranimation liefert, sondern die momentane Reflexion über die Wahrnehmung der Welt(en) rund um uns widerspiegelt. Zwei der Finalisten, *Metachaos* und *The Third and The Seventh*, erreichen ein virtuoses Niveau im Medium der Computeranimation, wie es erst seit kurzem überhaupt für Solokünstler möglich geworden ist: eine Demonstration der Fantasie des Künstlers und seiner Renderfarm.

For the final round, we sorted the entries into groups of types of work to make sure that we addressed a range of state-of-the-art work.

For next year, the jury compiled a few suggestions that the industry, independent artists, and educational institutions should address:

- There was a general lack of narrative and visual criticality. Specifically, the submissions often told comical but rarely critical stories. Much of the work was only entertainment and decidedly male-centric, sometimes misogynistic. We felt that there was a lack of submissions from: large game studios, feature entertainment companies and the scientific and art imaging community, and a lack of stereoscopic work. Perhaps an appeal should be made to these companies for next year.
- Young CG artists should carefully consider the use of sound and music scoring for their animations. Sound is important to the experience of a linear narrative because it adds a spatial dimension that the flat screen lacks. Our temporal lobes are responsible for hearing, memory, meaning and language. This close connection to the brain's function of auditory interpretation makes sound indispensable to any visual story.
- Many of the narrative submissions from students unfortunately had poor storytelling skills.

Our final three selections have very different worldviews, coming from widely divergent philosophical viewpoints. They work as a set inasmuch as they each complement each other's viewpoints to add up to a wider snapshot of not only the field of computer animation today but also the reflection of our perception of the world(s) around us. Two of the finalists, *Metachaos* and *The Third and the Seventh*, achieved virtuoso heights in computer animation that only recently became possible to do as solo art: a demonstration of the artist's imagination and his renderfarm.

GOLDEN NICA

Metachaos

Alessandro Bavari

While some of us did not necessarily share the apocalyptic view of this film, we found that it left the most indelible impression. Narrowly passing

through the first round, it grew on us, so that on repeated viewing it miraculously made its way to the top. What starts as a cinematic, kinetic, yet clean field of geometry and bodies, gradually evolves, or devolves, into the artist's vision of a nightmarish black-and-white world created by a continual collision of the human and the architectural form. It finally culminates in a screaming dance among the ruins. In an impressive virtuoso tour de force, Alessandro Bavari creates a constant mêlée of grime, projectile muck and dust among collapsing spaces as the stage for metamorphosing human bodies with branching limbs that seem constantly to break the architectural environment apart. Zombies with missing limbs and decaying skin and faces sometimes stand around listlessly and other times appear to engage in orgasmic sex. The human forms become insect-like and multiply in hordes across the building forms. Dust particles and snakes of turbulent, ferrous liquid finally explode into an apocalyptic ocean of flotsam and sludge. Bavari's few collaborators helped shape what the credits call the "camera tremolo" (shaky, documentary-style camera) and sound design. We commend his dedication to a singular artistic vision that is grounded in his practice as a photographer. This is a representation of a caustic end of the world, a world of audible pain and hopeless destruction rendered with a disturbing reference to 80s-style computer-generated animation as well as 60s "actionism".

AWARDS OF DISTINCTION

The External World
David O'Reilly

The External World was the piece of the final three that attempted a contemporary cultural critique, taking us on an adolescent rule-breaking journey through a technology-mediated landscape at breakneck speed. Almost diametrically opposed to the debilitating view of *Metachaos*, David O'Reilly's candy coated *The External World* helps us digest our ridiculous addiction to the mediated world full of various familiar tropes to reference games and sitcoms while launching "laugh-out-loud" ironic attacks on our treatment of the aged, the disabled, the blind and our familial

GOLDENE NICA

Metachaos
Alessandro Bavari

Auch wenn einige von uns die apokalyptische Weltsicht dieses Films nicht teilen, so hinterließ er doch den nachhaltigsten Eindruck. Obwohl er nur knapp durch die erste Runde gekommen war, gefiel er uns immer besser und schaffte es nach wiederholter Betrachtung bis an die Spitze. Was als kinohaftes, kinetisches, aber dennoch klares Feld von Geometrie und Körpern beginnt, entwickelt oder verwickelt sich nach und nach in des Künstlers Vision einer albtraumhaften Schwarz-Weiß-Welt, die aus der ständigen Kollision der menschlichen und der architektonischen Form entsteht und in einem kreischenden Tanz in den Ruinen kulminiert. In einer beeindruckenden visuellen Tour-de-Force erschafft Alessandro Bavari ein Gemenge von Dreck, Mist und Staub inmitten kollabierender Räume, die die Bühne bilden für seine sich verwandelnden menschlichen Körper mit sich verästelnden Gliedern, die ständig die architektonische Umgebung aufzubrechen scheinen. Zombies mit alternder Haut, verfallenden Gesichtern und fehlenden Gliedern stehen manchmal lustlos herum und scheinen sich dann wieder in orgastischen Sex zu stürzen. Die menschlichen Formen werden immer insektenähnlicher und vermehren sich in Horden in den gebauten Formen. Staubteilchen und Schlangen aus brodelnden, eisenähnlichen Flüssigkeiten explodieren letztlich in einen apokalyptischen Ozean aus Treibgut und Schleim. Bavaris wenige Mitarbeiter halfen das zu formen, was die Titelei „Kamera-Tremolo" nennt (eine wacklige Handkamera), sowie beim Sounddesign. Wir anerkennen seine Hingabe an eine einzige künstlerische Vision, die in seiner Praxis als Fotograf wurzelt. Dies ist eine Darstellung eines sarkastischen Endes der Welt, einer Welt von hörbarem Schmerz und hoffnungsloser Zerstörung, die auf fast verstörende Weise den Stil computergenerierter Animationen der 1980er Jahre ebenso wie des „Aktionismus" der 1960er Jahre aufnimmt.

AUSZEICHNUNGEN

The External World
David O'Reilly

The External World ist jenes Stück unter den drei Preisträgern, das eine Kritik an der zeitgenössischen Kultur versucht und uns dabei auf eine pubertär alle Regeln brechende rasante Reise durch eine von Technologie vermittelte Landschaft nimmt. Der eher negativen Weltsicht von *Metachaos* diametral entgegengesetzt, hilft uns die zuckersüße „äußere Welt" von David O'Reilly, unsere lächerliche Sucht nach einer medial vermittelten Welt voller vertrauter Bezüge zu Spielen und Sitcoms zu verdauen, und reitet gleichzeitig zu lautem Lachen verleitende ironische Attacken auf unseren Umgang mit den Alten, den Behinderten, den Blinden und auf unsere Familienbeziehungen. O'Reillys kindlich anmutender Witz macht sich über sich selbst ebenso lustig wie über die Computer- und Medienkulturen diverser Nationalitäten, seien es die genau bemessenen Applauslängen der US-Sitcoms oder die japanischen computeranimierten Talkshows. Als erzählerisches Rückgrat dient eine Klavierübungsstunde mit Vater und Sohn. Eine Klavierstudie in Moll (von Meindersma) wird von einem Buben mit leeren Augen immer und immer wieder unter Schimpfen und Schlägen seines Vaters geübt. O'Reilly kombiniert diverse Animations- und Renderingstile in der Erarbeitung eines – wie die Jury findet – einzigartigen, klaren künstlerischen Ansatzes.

The Third and The Seventh
Alex Roman

The Third and The Seventh präsentiert eine ironische Betrachtung von Perfektion und Schönheit. Dieses Stück scheint jenen Realismus in der Simulation verwirklicht zu haben, um den sich die CG in den letzten dreißig Jahren bemüht hat. Die Animation zitiert subtil Meilensteine aus den architektonischen und filmischen Bildwelten des 20. Jahrhunderts, während sie uns durch eine aseptische, romantisch verklärte und irgendwie verstörende Vorstellung von Perfektion führt. Eine weitere Solo-Leistung von Alex Roman ist ein fast „ästhetischer feuchter Traum", ein nostalgischer Tribut an die Schönheit der Natur und des Lichts, wenn es die architektonischen Formen sozusagen badet – und all das aus dem Blickwinkel einer Kamera des frühen 20. Jahrhunderts. Wenn auch einige von uns dachten, dieses Niveau der Perfektion sei schon fast fetischhaft, so ist das Werk doch eine brillante technische Leistung in HDR-Imaging und Lichtgestaltung. Der Computeranimator hat endlich den gottgleichen Status erreicht, wenn er eine fotorealistische Reise durch exemplarische Gebäude von Gehry und Calatrava und anderen erschafft. Wir könnten in Romans Darstellung hineinlesen, dass wir an einem Scheidepunkt stehen, wo der Künstler nun in der Lage ist, eine völlig glaubwürdige, realistische virtuelle Reproduktion der natürlichen Welt zu schaffen, während die Natur in der wahren Welt im Verschwinden begriffen ist.

relationships. O'Reilly's junior-style wit makes fun of itself and various nationalities' versions of computer culture and media: from the applause-metered US sitcom to the Japanese computer-animated talk show. The narrative spine hangs on a piano practice session between a father and son. A minor-key piano study (by Meindersma) is practiced over and over by a boy with empty eyes–always imperfectly–to the father's scolds and slaps. O'Reilly combines several different styles of animation and rendering to craft what the jury felt was a distinct and unique approach.

The Third and The Seventh
Alex Roman

The Third and The Seventh presents an ironic way of looking at perfection and beauty. The level of realism in simulation that CGI has been striving for over the last 30 years seems to have been realized in this piece, which subtly quotes cornerstones of 20th century imagination in architecture and film whilst leading us through an aseptic, romanticized and somewhat disturbing proposal of perfection. Another solo accomplishment by Alex Roman is a somewhat nostalgic tribute or "aesthetic wet dream" to the beauty of nature and light as it bathes architectural forms and as seen by a ubiquitous and early 20th century camera. While some us felt that the level of virtuosity was fetishistic, the work is a brilliant technical achievement of HDR imaging and lighting. The computer animator has finally achieved the status of a god, as he creates a photo-realistic journey through iconic buildings by Gehry and Calatrava among others. We might read into Roman's depiction that we are at a crossroads where the artist is now able to achieve a fully believable and realistic virtual reproduction of the naturalistic world, while nature in the real world is disappearing.

HONORARY MENTIONS

Mei Ling
Stéphanie Lansaque, François Leroy

One of a number of narrative animation entries exploring relationships, *Mei Ling* represents one of the many entries that discuss inter-species love, jealousy, and sex. Set in Hong Kong,

Lansaque and Leroy tell a cinematic, moody and emotionally evocative story. This is an excellent example of toon-shaded 3D animation that the jury felt excelled in this medium overall, from the dominant Asian-themed red-dominant rendering to character development, sound, music and setting.

The Origin of Creatures
Floris Kaayk

The jury selected this film because of its excellence in character animation and realistic lighting and rendering. This story begins in an apocalyptic gray world: a city in ruins. Out of the chaos of the rubble come creatures that make an attempt at a new start to evolution. Dutch artist Floris Kaayk's wonderfully animated creatures are based on the human hand with all its versatility and flexibility. The hand creatures attempt to create a tower so that another creature, a human eye, can be raised high above the rubble. The gist of the animation is a nod and reference to the early computer animations of Karl Simms.

Slimtime
Bertrand Avril, Pierre Chomarat, David Dangin, Théa Matland

Representing the selection of computer-animated character animations, Supinfocom's students demonstrate their collaborative prowess in telling these kinds of tales. This is the story of a husband who accompanies his plum-shaped cupcake of a wife to a slimming factory. The style and motion references Jacques Tati's films and is an imaginative, humorous take on anorexia hype. At the end of the conveyor belt, the wife is returned in the same shape as she came in at the start. After all, this is the lady of the husband's dreams. They walk away from the hype, more in love than ever, to the sounds of flight-attendant-like "bye-bye, merci, Dankeschön, au revoir, see you soon." We felt that this rendition with its superb attention to the smallest detail and its use of classical cartoon animation was superior.

Raving Rabbids Travel in Time
Akama

Time-traveling rabbits take us on a humorous romp through the ages.

ANERKENNUNGEN

Mei Ling
Stéphanie Lansaque, François Leroy

Mei Ling steht für eine jener erzählerischen Einreichungen in der Animationskategorie, die sich mit Beziehungen beschäftigen, und erzählt von der Liebe zwischen verschiedenen Spezies, von Eifersucht und Sex. Lansaque und Leroy erzählen eine kinogerechte, stimmungsvolle und emotional fesselnde Geschichte, die in Hongkong spielt. Dies ist ein ausgezeichnetes Beispiel einer 3D-Animation im Cartoon-Stil, die nach Ansicht der Jury dieses Medium virtuos beherrscht – vom asiatisch inspirierten dominierenden Rot über die Entwicklung der Charaktere bis hin zum Sound, zur Musik und Kulisse.

The Origin of Creatures
Floris Kaayk

Die Jury hat diesen Film wegen seiner ausgezeichneten Character-Animation, der realistischen Lichtgestaltung und des Rendering ausgewählt. Die Geschichte beginnt in einer apokalyptischen grauen Welt: einer Stadt in Trümmern. Aus dem Chaos und dem Schutt kommen Kreaturen hervor, die einen Neubeginn der Evolution versuchen. Die wundervoll animierten Kreaturen des niederländischen Künstlers Floris Kaayk sind inspiriert von der menschlichen Hand mit all ihrer Beweglichkeit und Geschicklichkeit. Die Hand-Kreaturen versuchen einen Turm zu bauen, damit eine andere Kreatur, ein menschliches Auge, hoch über den Schutt erhoben werden kann. Die Essenz dieser Animation ist auch eine Verneigung vor den frühen Computeranimationen eines Karl Sims.

Slimtime
Bertrand Avril, Pierre Chomarat, David Dangin, Théa Matland

Als Repräsentanten der computeranimierten Character Animation demonstrieren die Studenten von Supinfocom, zu welcher Leistung sie gemeinschaftlich in dieser Sparte fähig sind. *Slimtime* ist die Geschichte eines Ehemanns, der seine sehr füllig geratene Gattin zu einer Schlankheitsfabrik begleitet. Stil und Bewegung paraphrasieren die Filme Jacques Tatis und bieten einen ebenso fantasie- wie humorvollen Blick auf den Schlankheitswahn. Am Ende des Laufbandes wird die Gattin nämlich in derselben Form retourniert, in der sie gekommen ist – schließlich ist sie ja die Herzensdame aus seinen Träumen. Verliebter denn je gehen sie fort, begleitet von den Stimmen der Hostessen „Bye bye, merci, Dankeschön, au revoir, see you soon …" Wir fanden, dass diese Arbeit, die selbst auf die allerkleinsten Details achtete, mit ihrer klassischen Cartoon-Animation einfach großartig ist.

Raving Rabbids Travel in Time
Akama

Hasen als Zeitreisende nehmen uns mit auf eine humorvolle Spritztour durch die Jahrhunderte.
Der Trailer zu den Spielen von Ubisoft zeigt, wie die „Rabbids" [ein Wortspiel aus „rabbit"="Kaninchen" und „rabid"="wildgeworden"; Anm. d. Übers.] große historische Ereignisse umschreiben: Das Feuer wurde vom Feuerzeug erfunden; der Sphinx wird die Nase in einer einfachen Slapstick-Komödie abmontiert; das Schwert wird von einer Hexe statt von König Arthur aus dem Stein gezogen. Die Spielefreunde unter uns kannten diese Serie historischer und hysterischer Flunkereien, aber verblüfft hat uns, wie häufig in diesem Jahr Hasen das Thema von Einreichungen waren. Die Abenteuer der Rabbids sind jedenfalls das glanzvollste Beispiel dieses Trends.

Chernokids
Matthieu Bernadat, Nils Boussuge, Florence Ciuccoli, Clément Deltour, Marion Petegnief

Auch wenn die Auswahl dieser Arbeit nicht ohne heiße Diskussionen innerhalb der Jury abging, so glauben wir doch, dass die Botschaft der Geschichte zu 2011 gehört, dem Jahr der nuklearen Katastrophe in Japan. Wir begegnen einer Welt von vieläugigen, mehrgliedrigen Kindern, deren Mutter die strahlende Ruine des Reaktors von Tschernobyl selbst ist. Die Hauptgestalten sind erschreckende Mutationen und erzählen die Geschichte einer sinnlosen Liebe zur Mutter (und Kernenergie). In einer Fantasie innerhalb der Fantasie verwenden die Animatoren einen klassischen Comic-Zeichnungsstil, um einen Kampf zwischen den Tscherno-Kids und den Menschen darzustellen, die gekommen sind, die Anlage zu zerstören.

The Chase
Adam Foulkes, Alan Smith

The Chase wurde von der Jury als großartiges Beispiel für eine Animation ausgewählt, in der der Computer selbst definiert, was die „Handlungsebene" ist – hier steht der i5-Prozessor von Intel im Mittelpunkt. Der intelligente Fernsehspot verwendet jede erdenkliche Abwandlung der klassischen Verfolgungsjagd, und der Desktop wird zur Bühne für Fenster, in denen Webbrowser, Google Maps, Filmclips, Office-Anwendungen und Spiele laufen, während die Heldin den Bösen zu entkommen sucht.

Ubisoft's gaming trailer demonstrates how the "rabbids" change great historical events: the creation of fire by cigarette lighter, the nose-excising of the Great Sphinx by simple slapstick comedy, the sword drawn from the stone by a witch instead of King Arthur. Those of us who play games were well aware of this series of historical and hysterical spoofs, but we are most taken by the repeating theme of rabbits in the selections this year. We feel that the rabbids' antics were the most splendid example of this trend.

Chernokids
Matthieu Bernadat, Nils Boussuge, Florence Ciuccoli, Clément Deltour, Marion Petegnief

While the selection of this animation was not without heated discussion among the jury, the story's message is one that we felt belonged in the 2011 year of nuclear disaster in Japan. Here we are introduced to a world of multiple-eyed, many-limbed children, whose mother is Chernobyl's wrecked nuclear plant. The characters are depressing mutations and tell a story of useless addiction to maternal (and nuclear energy) love. In a fantasy within a fantasy, the animators use a switch to a flat comic-book treatment to depict a fight between the Chernokids and the people who finally come to destroy the plant.

The Chase
Adam Foulkes, Alan Smith

Selected by the jury as a great use of the computer's own definition of what constitutes the plane of action, Intel's I5 processor takes center stage. This clever television commercial uses derivatives of every kind of the screen medium's form of the classic chase. The desktop becomes the stage for windows containing web-browsers, Google maps, movie clips, office applications, and games while a heroine runs from the bad guys.

The Ishiyama Excursion
Stefan Larsson

The Ishiyama Excursion reflects a Japanese-influenced view of the world combined with stunningly beautiful man-made nature and technology. It is a meditative journey through a Buddhist garden that is populated both by traditional plants and vegetative machines that move, but only in

limited ways. There is an eerie beauty to the juxtaposition and seamless blending of an actual Buddhist holy site and a world of alternative robotic flora and fauna that somehow feel appropriate to the site. The artist, Stefan Larsson, is part of, or is, AUJIK, a New Age group derived from Shintoism and the writings of Ray Kurzweil and Vernor Vinge. The photography of the Ishiyama was composited with photo-real machine renderings. They are indeed futuristic.

King Kong 360|3D
Weta Digital

As a representation of a new genre made possible by new technology, *King Kong 360|3D* is a fully immersive stereoscopic computer-animated motion-base ride at Universal Studios Hollywood created by Weta Digital. The audience wears 3D glasses and rides on a tram that drives into a "cave". They are surrounded on both sides by long curved screens on which the computer-animated world from the 2005 movie of *King Kong 360|3D* is projected. The ride uses sixteen projectors to display the 8K-resolution stereoscopic images at 60 frames per second, creating a vivid experience that puts the audience completely into the "lost world". Trembling in 3D terror, they watch another tram being destroyed by dinosaurs and are saved in the nick of time from the jaws of a giant T-Rex by King Kong himself. This ride uses the best technology Hollywood can afford to create an amazing "simulated reality" experience. Surprisingly, this is one of only a few stereoscopic pieces, and one of the few from a major studio, submitted to Prix Ars this year. We expect to see many more in future.

Die Kiste
Kyra Buschor

Kyra Buschor, a student from Filmakademie Baden-Württemberg, follows the excellent tradition of computer-animated animals acting as human beings reminiscent of *No Room for Gerold* (Filmbilder 2006). Frogs discuss the contents of a mysterious box, whether to open it … or not. The jury felt that this selection represented a great example of well-conceived characters and acting.

The Ishiyama Excursion
Stefan Larsson

The Ishiyama Excursion spiegelt eine japanisch beeinflusste Weltsicht in Verbindung mit erstaunlich schöner, von Menschenhand geschaffener Natur und Technologie wider. Wir gehen auf eine meditative Reise durch einen buddhistischen Garten, der sowohl von traditionellen Pflanzen als auch von vegetativen Maschinen bewohnt wird, denen eine nur beschränkte Beweglichkeit zu eigen ist. Diesem Nebeneinander, ja, der nahtlosen Verschmelzung eines realen heiligen Ortes der Buddhisten mit einer für diesen Ort durchaus angemessen wirkenden alternativen robotischen Flora und Fauna wohnt eine unheimliche Schönheit inne. Der Künstler, Stefan Larsson, ist Teil von AUJIK (oder ist AUJIK), eine New-Age-Gruppe, die sich aus dem Shintoismus und den Schriften von Ray Kurzweil und Vernor Vinge ableitet. Die Bilder aus Ishiyama wurden mit fotorealistischen Maschinen-Renderings zusammengesetzt, die wahrhaft futuristisch sind.

King Kong 360|3D
Weta Digital

Als Beispiel für ein neues Genre, das durch neue Technik möglich wurde, repräsentiert *King Kong 360|3D* von Weta Digital eine total immersive stereoskopische computeranimierte Fahrt mit einer Motion-Base durch die Universal Studios in Hollywood. Das Publikum trägt 3D-Brillen und fährt auf einem kleinen Zug in eine „Höhle". Dort ist man auf beiden Seiten von langen gekrümmten Leinwänden umgeben, auf die die computeranimierte Welt des King-Kong-Films von 2005 projiziert wird. Die Attraktion verwendet 16 Projektoren, um die stereoskopischen Bilder mit 8K Auflösung und 60 Kadern pro Minute zu zeigen, wodurch die Besucher komplett in die „verlorene Welt" eintauchen. Zitternd vor 3D-Schrecken erleben sie, wie ein anderer Besucherzug von Dinosauriern angegriffen und im allerletzten Augenblick von King Kong selbst aus den Fängen eines gigantischen T-Rex gerettet wird. Hier wird das Allerfeinste der Hollywood-Technologie aufgeboten, um eine beeindruckende „simulierte Wirklichkeit" zu schaffen. Erstaunlicherweise war dies eins von nur ganz wenigen stereoskopischen Stücken und eine von ganz wenigen Einreichungen der großen Studios. Wir erwarten uns mehr für das nächste Jahr.

Die Kiste
Kyra Buschor

Kyra Buschor, Studentin an der Filmakademie Baden-Württemberg, folgt der bewährten Tradition, Tiere, die wie Menschen handeln, mittels Computeranimation zu beleben, und erinnert an *Kein Platz für Gerold* (Filmbilder 2006). Frösche diskutieren den Inhalt einer mysteriösen Kiste, ob man sie öffnen soll oder nicht … Die Jury fand, dass diese Arbeit ein tolles Beispiel für gut konzipierte Charaktere und eine ausgereifte schauspielerische Leistung darstellt.

The Experience of Fliehkraft
Till Nowak

Till Nowaks Fantasie von einem aufgeputschen Riesenrad als Mischung aus Live-Aufnahmen und Visual Effects ist eine überzeugend ausgeführte surreale Extended-Reality-Sequenz. Die Jury meint, dass das Werk einem nostalgischen traumähnlichen Zustand um nichts nachsteht.

Black Rain
Semiconductor: Ruth Jarman, Joe Gerhardt

Die Jury ist der Überzeugung, dass auch animierte Visualisierungen wissenschaftlicher Daten als eine Form von Kunst gelten können. Im vorliegenden Fall fordern die Rohdaten von Satelliten, die den interplanetarischen Raum untersuchen, die Betrachter auf, ihre Vorstellungen von Repräsentation und Abstraktion zu hinterfragen. Zum einen wird man an frühe strukturalistische Avantgarde-Filme erinnert, andererseits werden wir mit einer erweiterten Wahrnehmung der Welt, jenseits unseres planetenzentrierten Weltbildes, konfrontiert.

FLUX
Candaş Şişman

Uns erschien der Soundtrack des türkischen Künstlers Candaş Şişman integraler Bestandteil der animierten, sich ständig bewegenden abstrakten Formen zu sein, die als starke poetisch-lyrisch-mathematische Meditation dem Werk des Bildhauers İlhan Koman gewidmet sind. Eine einfache Scheibe wird mehrdimensional, indem sie sich dreht, wendet, rotiert und sich in eine Myriade geometrischer Formen verwandelt, stets in Einklang mit Klangeffekten, die selbst zu einer Art musikalischer Interpretation werden.

The Experience of Fliehkraft
Till Nowak

Till Nowak's live action and visual-effects fantasy of a Ferris wheel on steroids is a surreal extended-reality sequence convincingly executed. The jury felt that it reached the heights of a nostalgic and dreamlike state.

Black Rain
Semiconductor: Ruth Jarman, Joe Gerhardt

The jury felt that animated scientific data visualizations can be represented as a kind of art. In this case, raw data from a satellite tracking interplanetary space encourages the viewer to question notions of representation and abstraction, bringing to mind early avant-garde structuralist films while simultaneously presenting us with an extended perception of the world beyond our planet-centric view.

FLUX
Candaş Şişman

We felt that Turkish artist Candaş Şişman's soundtrack as integral to animated abstract form in motion is a strong poetic and lyrical mathematical meditation dedicated to the work of sculptor İlhan Koman. A simple disk becomes dimensional as it flips, rotates and stretches into a myriad of geometric shapes synchronized to a sound-effects track that becomes a kind of musical interpretation as well.

Metachaos

Alessandro Bavari / Alessandro Bavari Studio





Metachaos, from Greek “meta” (beyond) and “chaos” (the abyss where the eternally formless state of the universe hides), indicates a primordial shape of ameba, which lacks precise morphology and is characterized by mutation and mitosis.
In fact, even though they are characterized by an apparently anthropomorphous appearance, in reality the bodies represented in *Metachaos* are without identity and conscience. They exist confined in a spaceless and timeless state, a hostile and decadent hyperuranium where a fortress, in perpetual movement, dominates the landscape in defense of a supercelestial, harmonic but fragile parallel dimension. In its destructive instinct to violate the dimensional limbo, the mutant horde penetrates the intimacy of the fortress, laying siege like a virus. Similar to the balance of a physiological continuum in human species, it brings the status of things back to the primordial broth.
Metachaos is a multidisciplinary audiovisual project, articulated in a short film, a set of photography and mix-technique painting. The purpose of the project is to represent the most tragic aspects of the human nature and its motion, such as war, madness, social change and hate. It is an accretion of feelings that are metaphorically represented by

Das Metachaos – aus dem Griechischen von „Meta“ („jenseits”) und „Chaos“ („jenem Abgrund, in dem sich der ewig formlose Zustand des Universums versteckt”) – zeigt primitive amöboide Formen ohne präzise Morphologie und ist durch Mutation und Mitose (Zellteilung) gekennzeichnet.
Und tatsächlich sind auch die Körper im Film *Metachaos*, obwohl von scheinbar anthropomorpher Gestalt, in Wirklichkeit ohne Identität und Bewusstsein. Sie existieren gefangen in einem raum- und zeitlosen Zustand, einem feindlichen und dekadenten Hyperuranium, in dem eine Festung in ständiger Bewegung die Landschaft dominiert, in der Verteidigung einer harmonischen, aber fragilen parallelen Dimension über dem Himmel. Getrieben vom destruktiven Instinkt, die Vorhölle ihrer Dimension zu überwinden, dringt die Mutanten-Horde in das Innere der Festung ein und belagert sie wie ein Virus. Ähnlich dem Gleichgewicht eines physiologischen Kontinuums bei der menschlichen Rasse wird der Status der Dinge zurückgeführt zur Ursuppe.
Metachaos ist ein multidisziplinäres audiovisuelles Projekt, in Form eines Kurzfilms, eines Sets von Fotos und von Gemälden in Mischtechnik. Ziel des Projektes ist es, die tragischsten Aspekte der menschlichen Natur und die sie treibenden Kräfte, wie Krieg, Wahnsinn, sozialen Wandel und Hass, darzustellen. Es ist eine Ansammlung











von Gefühlen, metaphorisch dargestellt durch spezifische visuelle Formen, die konzeptuell zwar abstrakt, formal hingegen konkret und greifbar sind. Die Anwendung von Säuren und monochromatischen Farbtönen macht – neben den starken Kontrasten – alles absichtlich noch bedrückender und tragischer.
Um eine stärker immersive und plausiblere Version zu erhalten, wurden die Filmaufnahmen mit Hilfe einer Live-Kamera-Technik geschossen. Die extreme frenetische Bewegung der Schulterkamera, ähnlich wie ein subjektiver Blick, wird zu einer Konstanten, die gemeinsam mit den konstanten Schnitten des Videos ein verstärktes Gefühl von Instabilität und Angst einführt. Dank der Demokratisierung der Technologie ist tatsächlich ein unbewusstes ästhetisches Potenzial bei den auf YouTube verfügbaren Videos festzustellen, die sich meist durch einen amateurhaften pseudo-dokumentarischen Charakter auszeichnen, aber dennoch häufig unerwartet emotional ansprechend sind, was zu einer Art exhibitionistisch-voyeuristischen Austauschs zwischen dem Autor und dem Konsumenten führt.
Die irrationale Gestik und Handlungsweise der Körper – als würden sie von kollektivem Wahnsinn gesteuert – ist von Künstlern wie Bosch und Breughel inspiriert, die im 15. und 16. Jahrhundert eine Ikonographie schufen, in der irrationale Bilder Krankheit, Wahnsinn und Schmerz zeigen.
Das Projekt wurde mit verschiedenen Techniken realisiert: Live-Aufnahmen in verlassenen Industriegebäuden, CG-Animation, Tracking und Motion Capture sowie andere analoge Techniken.
Der Amerikaner Jeff Ensign, a.k.a. Evolution Noise Slave, komponierte den Original-Soundtrack, der während der Videoproduktion schrittweise upgedatet wurde. Die Musikpartitur bezieht ihre Inspiration aus sechs separaten von Jeff früher einmal komponierten Stücken, die jetzt zu einer Hybridform kombiniert wurden. In Teilen stützt sich die Komposition auf die klangliche Interpretation der Ideen, die Antonin Artaud in seinem „Theater der Grausamkeit“ präsentiert, mit darübergelegten Bildern von Bavari.

specific visual forms, which are abstract conceptually but formally concrete and tangible. The application of acid and monochromatic tints, besides the strong contrast, makes everything intentionally more oppressive and tragic.
In order to obtain a more immersive and plausible version, the shot was taken using the camera live technique. The extreme and frenetic motion of the shoulder camera, similar to the subjective view, becomes a main constant, so that, along with the constant editing cuts in the video, it creates a greater sense of instability and danger. In fact, thanks to the democratization of technology, it is noticeable that the unconscious-aesthetic potential of shots on YouTube, characterized by a pseudo-documentary and amateur approach, often offer an unexpected emotional involvement, which triggers an exhibitionistic-voyeuristic interchange between the author and the consumer.
The irrational gesture and action of the bodies, as if a collective form of madness controlled them, are inspired by artists such as Bosch and Bruegel, who between the 15th and 16th centuries produced an iconography where irrational images show sickly madness and pain.
The project was realized using different techniques: live shots taken in abandoned industrial sites, CGI animation, tracking and motion capture, besides various other analog techniques.
The American Jeff Ensign, aka Evolution Noise Slave, composed the original soundtrack, which was progressively updated during the video production. The musical score was inspired by six separate pieces Jeff had previously created, which were then combined into a hybrid. The composition was also based in part on a sonic interpretation of the ideas of Antonin Artaud’s “Theater of Cruelty” overlaid on Bavari’s images.



Alessandro Bavari (IT), born 1963, studied scenography, photography and history of art at the Academy of Fine Arts in Rome. Since 1993, he has added digital manipulation to his art, developing a personal artistic language using industrial and organic products from nature before incorporating photographic process, then computer digitalization, which leads to “a kind of contamination among the arts, dissolving the boundaries which distinguish them.” **Alesssandro Bavari** (IT), geb. 1963, studierte Bühnenbild, Fotografie und Kunstgeschichte an der Akademie für Bildende Kunst in Rom. Seit 1993 fügt er zu seinen Bildern digitale Manipulationen hinzu und entwickelt dabei seine eigene künstlerische Sprache, die industrielle und organische Produkte aus der Natur einbezieht, bevor zunächst ein fotografischer Prozess angewandt und dann die Digitalisierung durchgeführt wird, was zu einer Art Kontamination der Künste führt, die gleichzeitig die Grenzen auflöst, die sie trennen.

The External World

David O'Reilly / David O'Reilly Animation

http://www.theexternalworld.com/







Ein Junge lernt Klavier spielen.

A boy learns to play the piano.

Directed by: David O'Reilly; written by: David O'Reilly & Vernon Chatman; produced by: David O'Reilly & Henning Kamm; sound & music by: Bram Meindersma; animation by: Max Stöhr, Tobias Von Burkersroda & Jim Levasseur; rigging by: Amy Hay; voices by: Julian Barratt, Pearl Brilmyer, Adam Buxton, Christopher Kline, Stefanie Jones, Bram Meindersma, Hanayo Nakajima & Tenko Nakajima



David O'Reilly (IRE) is an Irish animator based in Berlin. At 15 he began working as an assistant at local animation studios, teaching himself 3D software in his spare time. He discovered cinema in 2005 when he was given the keys to an unused private theater with an enormous film library. Since then he has created a wide variety of independent short films. Noted for his disregard of conventions his work is regarded as a groundbreaking force in contemporary 3D animation. **David O'Reilly** (IRE) ist ein irischer Animator, der in Berlin lebt. Mit 15 begann er als Assistent in einem lokalen Animationsstudio zu arbeiten und brachte sich in seiner Freizeit den Gebrauch von 3D-Software bei. 2005 entdeckte er das Kino für sich, als er die Schlüssel für ein ungenutztes privates Kino mit einer enormen Filmsammlung erhielt. Seit damals hat er die verschiedensten unabhängigen Kurzfilme geschaffen. Er ist dafür bekannt, dass er sich über Konventionen hinwegsetzt, und seine Arbeiten gelten als bahnbrechend in der aktuellen Computeranimation.

The Third and The Seventh

Alex Roman

http://www.thirdseventh.com

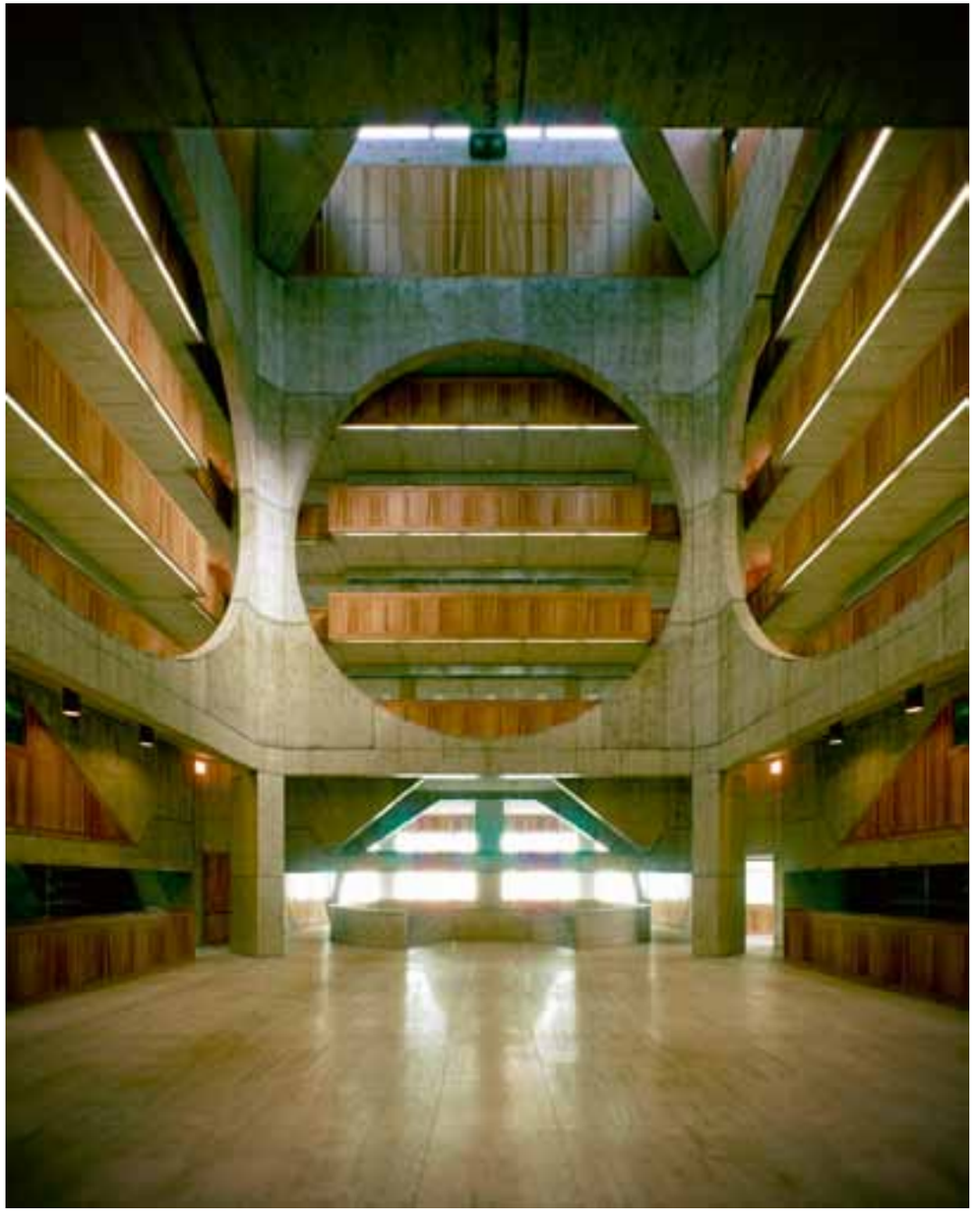






Architecture through the cinematographic lens. The visual fusion between the third and the seventh arts.
This brief description defines the declaration of aesthetic principles that underlies the *Third and Seventh* project: a full CG animated piece that tries to illustrate architecture art from a photographic point of view where the main subjects are already-built spaces. Sometimes in an abstract way, sometimes surreal.
Initially I didn't intend to make the piece that long; it was not planned that way. In the beginning, it was just to be a simple show-reel of some jobs I've been collecting over time.

Architektur durch die Linse der Kinematografie, die Verschmelzung der dritten mit der siebenten der Künste – diese Kurzbeschreibung umreißt die ästhetischen Prinzipien, die dem Projekt *The Third and The Seventh* (*Die Dritte und die Siebente*) zugrunde liegen: Ein komplett CG-animiertes Stück, das sich bemüht, Baukunst vom Gesichtspunkt der Fotografie aus zu illustrieren, wobei als Hauptthema bestehende bebaute Räume auftreten, manchmal auf abstrakte, manchmal auf surreale Weise.
Ursprünglich wollte ich das Stück gar nicht so lange machen – zumindest war es nicht so geplant –, denn eigentlich sollte es kaum mehr werden als ein Demoband einiger Arbeiten, die ich im Lauf der Zeit gesammelt hatte.





Als ich dem Ganzen ein narratives Gefüge geben wollte, konnte ich keine passende Story finden. So wurde der Mischung zwar eine Gestalt beigegeben (der Fotograf mit der Kamera), aber ohne Handlungsfaden. Ich sehe das Werk eher als eine Reise durch die architektonischen Elemente an: von offen bis geschlossen, vom Dunkel ins Licht, gesehen und erzählt durch die Augen eines Fotografen und durch die Natur (mit zahlreichen surrealistischen Elementen). Meine Absicht war es, Sprache und Ästhetik der Kinematografie mit der traditionellen Welt der Architektur zu verschmelzen. Produktionstechnisch betrachtet, war der Prozess relativ entspannt; ich hab auch einige Pausen eingelegt und Zeit mit der Erforschung sowohl der technischen wie der der Natur entnommenen Teile usw. verbracht.

Then I thought of giving it a narrative history, but I couldn't shape it. In the end, it became a mixture with a character (the photographer and his camera) with no history. I see it as a journey through architectural elements from the closed to the open and from darkness to light, told through the eyes of a photographer and nature (with lots of surrealist elements).The intention was to bring and mix the cinematographic language and aesthetics with the traditional architectural world. In terms of production it was a quite relaxed process, and I took several breaks, spending time on research (both technical and natural parts), etc.



Alex Roman (ES), born Jorge Seva. "Alex Roman" is an artistic alias for publishing independent work. After being trained in traditional painting at academies, I discovered this other world called CG. After school, I made the move to Madrid and began working at a visual-effects company. That stint did not last too long due to the lack of demand for visual effects in the Spanish market at the time. It was then that I switched into the viz (architectural visualization) business. I have now redirected my career to commercials and film direction. **Alex Roman** (ES), geboren als Jorge Seva. „Alex Roman" ist mein Künstlername für die Veröffentlichung unabhängiger Arbeiten. Nach meiner Ausbildung in traditioneller Malerei an mehreren Akademien entdeckte ich diese andere Welt namens Computergrafik. Ich übersiedelte nach Madrid und begann, bei einer Visual-Effects-Firma zu arbeiten. Das dauerte nicht besonders lange, weil damals auf dem spanischen Markt Visual Effects kaum nachgefragt wurden. So wechselte ich schließlich in den Bereich Architektur-Visualisierung. In jüngster Zeit hab ich meine Karriere wieder mehr Richtung Werbung und Film ausgerichtet.

Black Rain

Semiconductor: Ruth Jarman, Joe Gerhardt

http://semiconductorfilms.com



Black Rain is a moving-image work made in collaboration with scientists, using data from the Heliospheric Imager (HI). HI is a pair of hi-tech cameras that are observing the space between the sun and the earth from two vantage points in space on the Stereo mission satellites, investigating the structure and propagation of CMEs (coronal mass ejections) as they travel into space from the sun's surface.

We worked directly with the scientists to acquire the individual images, which we turned into a time-lapse sequence. We were able to work with the raw data and had the luxury of asking for the images to be processed to reveal specific information for our requirements. Scientists routinely clean up their data to remove unwanted visual noise which interferes with their scientific objectives. We wanted to encourage these "visual anomalies" in the image processing so that we could reference the technology being used, which emphasizes the presence of a human observer looking out on the universe and trying to understand their place in it. We often use technology signatures in this way to suggest the presence of a watcher.

We explore the nature of the physical world, how we experience it and create an understanding of it, often mediated through the tools of science. We are interested in the matter we see in the data, how the technology reveals these things to us that would otherwise go undetected with the limits of human perception. The way we are observing it comes to the forefront when we see the noise it introduces in the capturing process; as well as cosmic ray flecks impacting the camera's CCD and other interesting material affects on the capturing process, it also includes many visual anomalies introduced to the image through the capturing technology.

There are three versions of this work; single screen, installation and a live performance.

Black Rain ist eine Filmarbeit, die in Zusammenarbeit mit Wissenschaftlern entstanden ist und Daten aus dem „Heliospheric Imager" (HI) verwendet. Dabei handelt es sich um ein Paar Hi-Tech-Kameras, die den Raum zwischen der Sonne und der Erde von zwei günstigen Beobachtungspunkten auf den STEREO-Satelliten aus observieren und die Struktur und Ausbreitung von koronalen Massenauswürfen (KMA, engl. CME) bei deren Reise von der Sonne in den Raum erforschen.

Wir haben direkt mit den involvierten Wissenschaftlern gearbeitet, um die einzelnen Bilder zu bekommen, die wir anschließend in eine zeitliche Sequenz gestellt haben. Wir konnten mit den Rohdaten arbeiten und genossen den Luxus, jederzeit einzelne Bildaspekte extra für unsere Bedürfnisse beim Rendering hervorheben lassen zu können.

Wissenschaftler „reinigen" ihre Bilder routinemäßig, indem sie alle unerwünschten visuellen Einflüsse, die in keinem Zusammenhang zu ihren wissenschaftlichen Interessen stehen, aus den Bildern entfernen. Wir hingegen wollten diese „visuellen Anomalien" in der Bildbearbeitung hervorheben, sodass wir Bezug auf die verwendete Technik nehmen konnten, die einen menschlichen Beobachter voraussetzt, der ins All hinaussieht und seine Position darin zu verstehen sucht. Wir verwenden häufig solch eine „Signatur der Technik", um die Präsenz eines Beobachters zu suggerieren.

Wir erforschen die Natur der physischen Welt, wie wir sie erleben und ein Verständnis für sie entwickeln, das häufig durch die Werkzeuge der Wissenschaft vermittelt wird. Uns interessiert die Materie, die wir in den Daten sehen, und wie die Technologie Dinge enthüllt, die normalerweise durch die beschränkte menschliche Wahrnehmung unerkannt bleiben würden. Die Art unserer Beobachtung tritt in den Vordergrund, wenn wir die Störungen erkennen, die beim Erfassungsprozess auftreten; wie die kosmische Strahlung, die die Belichtungsmesser-Dioden der Kameras beeinflusst, und andere interessante materielle Einflüsse auf den Aufnahmeprozess, werden vor allem viele visuelle Anomalien einbezogen, die durch die Erfassungstechnologie selbst verursacht werden.

Es gibt drei Versionen dieses Werks: für Bildschirm, als Installation und als Live-Performance.



Semiconductor (UK) is the artist duo Ruth Jarman and Joe Gerhardt. Through moving image works, sound and multi-media installations they explore the material nature of our physical world and how we experience it. They have worked together for twelve years developing a unique approach to working with the computer as a sculptural tool. Through self-developed techniques of manipulation, generation and observation they create first-person experiences of the material world around us, beyond the limits of our perception. **Semiconductor** (UK) ist das Künstlerduo Ruth Jarman und Joe Gerhardt. Durch Arbeiten mit bewegten Bildern und Multimedia-Installationen erforschen sie die materielle Natur unserer physischen Welt und wie wir sie erfahren. Seit zwölf Jahren arbeiten die beiden miteinander und haben dabei einen einzigartigen Zugang zur Arbeit mit dem Computer als kreativem skulpturalem Werkzeug entwickelt. Durch selbst entwickelte Manipulationstechniken, durch Generieren und Beobachten schaffen sie ganz subjektive Erfahrungen der materiellen Welt rund um uns weit jenseits der Grenzen unserer Wahrnehmung.

Chernokids

Matthieu Bernadat, Nils Boussuge, Florence Ciuccoli, Clément Deltour, Marion Petegnief / Premium Films

http://www.chernokids.fr/





Sound design: 3d'tension: Nikolas Javelle, Sébastien Rouyer-Fessard, Yann Philippe; production: Supinfocom Valenciennes; distribution: Premium Films; © Supinfocom

Irgendwo in der einstigen Sowjetunion stellen sich einige Kinder-Monstren vor die Kamera und erzählen uns, was sie als Geschenk zum Muttertag ausgesucht haben und dass sie es eilig haben, dorthin, zur Mutter, zu kommen.
Wir folgen ihnen in das große desolate Betongebäude und entdecken, dass das Kernkraftwerk nicht so verlassen ist, wie man meinen möchte. Auch scheint sich die Fantasie der Kinder weit über den üblichen Rahmen hinaus ausgebreitet zu haben – wir entdecken, wer die „Mutter“ wirklich ist. Aber die Kinder sind nicht allein: Ein Trupp Bauarbeiter, ausgesandt, die radioaktive Ruine abzureißen, zerstört das Objekt ihrer Liebe und ihren Spielplatz. Die Kinder jedoch sind entschlossen, sich mit aller Kraft zu wehren …
Letztlich aber landen sie wieder im Waisenhaus, in der Realität.

Somewhere in the former Soviet Union, a bunch of child monstrosities introduce themselves to a camera and tell us about the gifts they've chosen for Mother's Day, and tell us they are in a hurry to get there.
Once inside this huge, desolate concrete building we discover that the nuclear plant is not as empty as we believed. It seems the kids' imagination has spread further than on paper, and we discover who the “mother” really is. As it turns out, the kids are not alone, and the crew sent to clean up the radioactive plant destroy their love and playground. The kids do not give up without a fierce fight.
In the end, they get back to the orphanage, to reality.

Matthieu Bernadat, **Nils Boussuge**, **Florence Ciuccoli**, **Clément Deltour**, **Marion Petegnief** (FR) are students from Supinfocom who grew up in France and met at school. “We were interested in Chernobyl as it is seldom mentioned (a lot more since Fukushima) and we were all born during that time. It's a poisonous no-man's land that we believe provides the basis for a good story. We were also very interested in Paul Fusco's photographic work on the consequences of Chernobyl for the children of the area.” **Matthieu Bernadat**, **Nils Boussuge**, **Florence Ciuccoli**, **Clément Deltour**, **Marion Petegnief** (FR) sind Studenten an der Supinfocom. Sie wuchsen in Frankreich auf und lernten sich an der Schule kennen. „Wir interessieren uns für Tschernobyl, weil es nur mehr selten erwähnt wird (nach Fukushima wieder viel öfter) und wir alle um diese Zeit geboren wurden. Es ist ein vergiftetes Niemandsland, das unserer Meinung nach die Basis für eine gute Geschichte bildet. Wir interessieren uns auch für Paul Fuscos fotografische Arbeit über die Folgen von Tschernobyl für die Kinder aus der Gegend.“

Die Kiste

Kyra Buschor / Filmakademie Baden-Württemberg







Die Kiste ("The Box") is about three aristocratic frogs who, due to unknown circumstances, have come into the possession of a mysterious box. With great eloquence they discuss whether they should open the box or leave it closed.
The project originated within the framework of a Film Design 1 class at the Baden-Württemberg Film Academy. A fellow student and I developed the idea of making a film about intellectual frogs. But when this student decided to pursue a different idea, I continued working on the story alone and wrote the script for the film.

Die Kiste handelt von drei aristokratischen Fröschen, die durch unbekannte Umstände in den Besitz einer geheimnisvollen Kiste gekommen sind. In einer wortgewandten Diskussion versuchen sie sich nun zu einigen, ob diese geöffnet werden oder doch lieber verschlossen bleiben soll.
Das Projekt entstand im Rahmen der Filmgestaltung 1 an der Filmakademie Baden-Württemberg. Die Idee, einen Film über intellektuelle Frösche zu machen, entwickelte ich zusammen mit einem Studienkollegen. Da der Kommilitone sich schließlich dazu entschloss, eine andere Idee weiterzuverfolgen, entwickelte ich die Geschichte selber weiter und schrieb das Drehbuch zum Film.

In developing the characters it was particularly important to me that the frogs be quite unlike one another. Each of them was to have a different repertoire of gestures—which also made animating everything more interesting later.
I only had three weeks to realize the film, which is why I began designing and modeling the frogs and sets during class. The software programs I used were Cinema 4D and ZBrush. During the first week of the project, I recorded the voices of three actors from the Stuttgart area. During this same period, I finalized and rigged the frogs. In the next one and a half weeks, the frogs were animated to the voice recordings, in which several of my fellow students assisted me. In the last days before the deadline, I did the lighting and rendered the individual shots. A colleague added the sound to the final edited version for me.

Bei der Entwicklung der Charaktere war mir besonders wichtig, dass die Frösche von sehr unterschiedlichem Wesen sein sollten. Jeder sollte eine andere Gestik besitzen, was später auch das Animieren interessanter gestaltete.
Für die Umsetzung des Filmes stand ein Zeitraum von nur drei Wochen zur Verfügung, weshalb ich schon während des Unterrichts mit dem Design und Modelling der Frösche und des Sets begann. Als Software benutzte ich Cinema 4D und ZBrush. In der ersten Projektwoche entstanden die Sprachaufnahmen mit drei Schauspielern aus der Umgebung von Stuttgart. Nebenher habe ich die Frösche finalisiert und geriggt. In den nächsten eineinhalb Wochen wurden dann die Frösche zu den Sprachaufnahmen animiert, wobei ich von einigen Mitstudenten Unterstützung bekam. In den letzten Tagen vor Abgabe habe ich dann die einzelnen Shots noch beleuchtet und gerendert. Der fertige Schnitt wurde von einem Studienkollegen vertont.

Script: Kyra Buschor, Patxi Aguirre; animation: Kyra Buschor, Linus Stetter, Alexander Dietrich, Ogi Schneider; sound design: Maximilian Müller



Kyra Buschor (CH) was born in 1987. At an early age, she became interested in film and art. After completing middle school she went to the Liceo Artistico, a German-Italian college preparatory school, where she majored in art. After graduating, she completed two internships in 3D animation, one at Los Banditos and the other at Digital Frame Studio, both in Stuttgart. Since autumn 2009, she has been studying animation at the Baden-Württemberg Film Academy. **Kyra Buschor** (CH), geb. 1987, interessierte sich früh für Film und Kunst. Nach Abschluss der Sekundarschule ging sie auf das „Liceo Artistico", ein deutsch-italienisches Sprachgymnasium mit Schwerpunkt Kunst. Nach dem Abitur absolvierte sie zwei Praktika im Bereich 3D-Animation bei Los Banditos und Digital-Frame-Studio in Stuttgart. Seit Herbst 2009 studiert sie Animation an der Filmakademie Baden-Württemberg.

FLUX

Candaş Şişman

http://www.csismn.com/





Die Videoinstallation *F L U X* von Candaş Şişman ist dem berühmten Bildhauer İlhan Koman gewidmet. *F L U X* lässt sich am ehesten als digitale Animation definieren, die ihre Inspiration aus den strukturellen Eigenschaften einiger Werke von İlhan Koman (*Pi*, *3D Moebius*, *Whirlpool* und *To Infinity…*) bezieht. Ein roter Kreis – das Rot wurde als Referenz zum roten Leuchten des Ogers gewählt – wird in einer morphologischen Verformung immer wieder neu gezeichnet, was als Re-Interpretation des formalen Ansatzes von Komans Werken zu verstehen ist.

In *F L U X* wird Komans Gestaltungsprozess bei der Schaffung der *Pi*-Serie im digitalen Medium wiedergegeben, indem durch das Prinzip der Oberflächenvergrößerung aus einem zweidimensionalen Kreis eine Kugel gebildet wird. Dieses Werk wurde vom Künstler bewusst nicht als direkte visuelle Analogie zu Komans Arbeiten gestaltet. Dennoch kann man in der digitalen Animation eine Serie von Formen erkennen, die zwar jenen in *Pi* nicht wirklich ähneln, deren verwandte Gestaltungsprinzipien aber durch den fließenden Übergang vom Kreis zur Kugel sichtbar bleiben. Im ganzen Werk ähnelt die sich transformierende Form niemals *Pi* oder *Moebius*, und trotzdem kann eine subjektive Lesart des Koman'schen Ansatzes beobachtet werden.

Mit der Integration des Klangs der verschiedenen von Koman in seinen Werken verwendeten Materialien wird *F L U X* zu einer beeindruckenden räumlichen Erfahrung.

Candaş Şişman's video installation *F L U X* is dedicated to famous sculptor İlhan Koman. *F L U X* can be defined as a digital animation inspired by the structural features of some of İlhan Koman's works like *Pi*, *3D Moebius*, *Whirlpool* and *To Infinity…* A red circle, colored in reference to the red radiators of *Ogre*, is traced in a morphological transformation that reinterprets the formal approach of Koman's works.

In *F L U X*, Koman's design process in the making of the *Pi* series has been treated as the emerging of a sphere from a two-dimensional circle by the principle of increasing the surface; and that simple direction is reinterpreted in digital medium. Thanks to this, in the digital animation an entirely different form serial, which does not resemble *Pi* yet remains its design principle, can be followed through the flow of a circle to the sphere. As a conscious attitude of the artist, this work is not designed in a direct visual analogy with Koman's works. During the animation, none of the moments of the transforming form look like *Pi* or *3D Moebius*, but the subjective reading of Koman's approach can be observed.

With the integration of the sounds of various materials–which Koman used in his sculptures–*F L U X* turns into an impressive spatial experience.

Video and sound design: Candaş Şişman; commissioned by: Plato Art Space (Plato collage of higher education), *www.platosanat.org.tr*; thanks to: İlhan Koman, Bager Akbay, Gorkem Sen, Burcu Beslioglu, Plato Art Space (Plato collage of higher education), Koman Foundation, Deniz Kader, *huldafestival.org*



Candaş Şişman (TR), born 1985. After finishing İzmir Anatolian Fine Arts High School he graduated from Eskişehir Anatolian University Animation Department. In 2009 he founded *Silo 1* with his friends. Since 2006 he has received many awards, such as the Rome Viedram Festival Video and Sound Design best prize, Apple i-can competition best animation prize and he has participated in many important festivals. Candaş Şişman recently realized Yekpare projection mapping with Deniz Kader and Nerdworking within İstanbul 2010 European Capital of Culture activities and performed Stereoscopic Audiovisual among Babylon Audiovisual Monday activities. **Candaş Şişman** (TR), geb. 1985, studierte an der Anatolischen Höheren Schule für Kunst in Izmir und an der Eskişehir Anatolian University (Abteilung für Animation). 2009 gründete er mit Freunden *Silo 1*. Seit 2006 hat er zahlreiche Preise erhalten, darunter Auszeichnungen des Rome Viedram Festival Video and Sound Design, Preise für die beste Animation beim i-can-Wettbewerb von Apple. Teilnahme an zahlreichen wichtigen Festivals. Kürzlich hat Candaş Şişman gemeinsam mit Deniz Kader und Nerdworking *Yekpare Projection Mapping* beim Europäischen Kulturhauptstadt-Jahr 2010 in Istanbul sowie stereoskopische audiovisuelle Projekte im Zuge des Babylon Audiovision Monday realisiert.

King Kong 360 | 3D

Weta Digital

http://www.wetafx.co.nz/features/king_kong_3603d











In 2008 fire destroyed a number of attractions on the Universal Studios Hollywood backlot tour, including King Kong. The "big ape" was long considered a fundamental part of Universal Studios, so Weta Digital began the challenge of creating a new King Kong, which belonged to the world they created for Peter Jackson's 2005 remake of the film.

2008 zerstörte ein Brand etliche Attraktionen im Freizeitpark der Universal Studios in Hollywood, darunter auch King Kong. Der „große Affe" galt lange Zeit als zentraler Teil der Universal-Studio-Tour, und so stellte sich Weta Digital der Herausforderung, einen neuen King Kong zu erschaffen, der zu jener Welt gehörte, die das Team für Peter Jacksons Remake des Films 2005 geschaffen hatte.

King Kong 360 | 3D ist eine immersive und spannende Reise durch Skull Island und bietet eine stereoskopische 3D-Surround-Kinoerfahrung. Die Attraktion wird in einem eigens dafür gebauten Bühnengebäude präsentiert, wobei der Film über 16 digitale Zweikanal-Projektoren auf zwei gekrümmte, je 54 Meter lange Leinwände projiziert wird, die das gesamte Blickfeld des Publikums abdecken, unabhängig von der Position des Besuchers im Studiozug.

Die spannende Geschichte wird in lediglich 93 Sekunden erzählt, und zwar zur Gänze in computergenerierten Bildern, sodass sich die flotte Handlung als eine kontinuierliche Visual-Effects-Aufnahme entfaltet.

Die Animation wurde vorwiegend über Key-Frames aufgebaut, wobei jene 27 virtuellen Touristen, die in die Handlung einbezogen werden, über Motion Capture entstanden.

Man taucht in 3D-Stereo-Bildwelten in einer Auflösung von 8K und mit einer Wiedergaberate von 60 Frames pro Sekunde ein. Dieses einzigartig hochauflösende Setup auf zwei gegenüberliegenden Screens generiert gemeinsam mit dem geschickten Einsatz von 3D ein Environment, in dem die Grenze zwischen Publikum und Handlung verschwindet. Die Screens selbst scheinen sich aufzulösen, und die Gäste im Studiozug werden in eine andere Welt entführt, in der sie von Sauriern angegriffen und in eine heroische Schlacht verwickelt werden, ehe sie vom furchterregenden Kong gerettet werden.

Die perfekte Textur der Hauptfigur, die in komplizierter Detailarbeit entstanden ist, trägt wesentlich zur authentischen Erfahrung bei. Durch kunstvolle Lichtsetzung entsteht eine berauschend schöne Landschaft, die in starkem Kontrast zur grausamen Natur der Handlung steht. In Kombination mit der dynamischen Animation, der 3D-Stereodarstellung und der immensen Größe entsteht dadurch für den Besucher ein realistisches Erlebnis, das seinesgleichen sucht.

King Kong 360 | 3D is an immersive and thrilling tour of Skull Island, which features a large-format stereoscopic 3D surround movie experience. The attraction is housed in its own purpose-built stage building. The movie is projected via 16 2k digital cinema projectors onto two 54-meter curved screens, designed to completely fill the audience's field of view regardless of their location in the tram.

The story is compellingly told in just 93 seconds, entirely with computer-generated imagery. The action is artfully composed, with the narrative unfolding in one continuous visual-effects shot.

The animation is primarily keyframed, with motion capture used to create the performance of the 27 digital tourists who are sucked into the action.

The experience utilizes 3D stereoscopic imagery at 8k resolution, which is shown at 60fps playback speed. This unique, high-resolution setup over two large opposing screens and the skillful use of 3D generates an environment where the barrier between the audience and the action disappears. The screens seem to "dissolve" away and the tram riders are transported to another world where they are attacked by dinosaurs and caught up in an epic battle before being rescued by the fearsome Kong.

Adding to believability is the artistry of the creature's textures, the result of intricate work and attention to detail. The environment's lighting creates a stunning beauty, in contrast to the ferocious nature of the action. These aspects contribute to a realism that, when combined with the dynamic animation, 3D stereography and immense scale, creates an experience unlike any other in the world.

Visual Effects Supervisor: Matt Aitken; VFX Producer: Kevin Sherwood; Animation Supervisor: Eric Reynolds; Compositing Supervisor: Dave Houghton; Digital FX Supervisor: R. Christopher White

Weta Digital (NZ) is a world leading visual effects company based in Wellington, New Zealand. It provides a full suite of digital production services for feature films and high end commercials, from concept design to cutting edge 3D animation. Weta was formed in 1993 by a group of young New Zealand film makers including Peter Jackson, Richard Taylor and Jamie Selkirk. It later split into two spezialized halves–Weta Digital (digital effects) and Weta Workshop (physical effects). **Weta Digital** (NZ) ist eine weltweit führende Visual-Effects-Firma mit Sitz in Wellington, Neuseeland. Sie bietet ein umfangreiches Portfolio von digitalen Produktionsdiensten für Spielfilme und hochklassige Werbung, vom Konzeptentwurf bis zu modernster 3D-Animation. Weta wurde 1993 von einer Gruppe neuseeländischer Filmemacher gegründet, darunter Peter Jackson, Richard Taylor und Jamie Selkirk. Später wurde das Unternehmen in zwei spezialisierte Hälften geteilt – Weta Digital (digitale Effekte) und Weta Workshop (physische Effekte).

Mei Ling

Stéphanie Lansaque, François Leroy / Je Suis Bien Content

http://www.studio-wasia.com/promofilms/





Mei Ling, an idle young Chinese woman, lives alone in her flat in Hong Kong, waiting for her lover. One day she finds a little octopus in the kitchen sink. She decides to adopt it to avoid boredom. The octopus grows up ...

Mei Ling, eine untätige junge Chinesin, lebt alleine in ihrer Wohnung in Hongkong und wartet auf ihren Liebhaber. Eines Tages findet sie einen kleinen Oktopus in ihrer Küchenspüle und beschließt, ihn zu adoptieren, um ihrer Langeweile zu entgehen. Der Oktopus wächst heran ...

Directors, script, sets, animation, editing: Stéphanie Lansaque and François Leroy; sound, music: Denis Vautrin; song: Amanda Sun



François Leroy (FR) studied animation and **Stéphanie Lansaque** (FR) has worked as an art director for magazines and publishing. In 2003, they traveled to Asia for the first time. They loved the atmosphere so much that they decided to make their first animated short film *Goodbye Mister Chu*, which talks about Vietnamese traditions and the lost souls festival. They are now working on a third short film about social issues in Vietnam. Between two personal projects, they work as technicians for the production company "Je Suis Bien Content" on TV series, advertising and feature films. **François Leroy** (FR) hat Animation studiert; **Stéphanie Lansaque** (FR) arbeitete als Art Director im Verlagswesen. 2003 reisten die beiden erstmals nach Asien und waren so begeistert von der Atmosphäre dieser Region, dass sie beschlossen, ihren ersten Animationskurzfilm zu machen. *Goodbye Mister Chu* erzählt von vietnamesischen Traditionen und vom Fest der verlorenen Seelen. Inzwischen arbeiten sie bereits am dritten Kurzfilm über soziale Aspekte in Vietnam. Neben zwei eigenen Projekten arbeiten sie für die Produktionsfirma „Je Suis Bien Content" an TV-Serien, Werbung und Spielfilmen.

Raving Rabbids Travel in Time

Akama / Akama Studio

http://www.akamastudio.com











This movie is a trailer to promote the most recent video game of the Rabbids: *Raving Rabbids Travel in Time*, which we made for the Los Angeles video game show *E3*. This time the Rabbids have found a time washing machine, so they travel through time and history. The Rabbids are in some cases led to

Dieser Film ist der Trailer zum neuesten Videospiel der Rabbids, *Raving Rabbids Travel in Time („Raving Rabbids – Die verrückte Zeitreise")*, das wir für die Video-Game-Show Los Angeles *E3* gemacht haben. Diesmal haben die Rabbids eine Zeitwaschmaschine gefunden, mit deren Hilfe sie durch die Weltgeschichte reisen





können. In einigen Fällen werden die Rabbids Zeugen bekannter historischer Ereignisse, in anderen wiederum variieren und verändern sie den Lauf der Geschichte – all dies mit einem komödiantischen Unterton und dem typischen Humor der Rabbids.

Bei diesem Projekt waren wir neben Regie und Produktion auch für das Drehbuch verantwortlich. Um das Konzept der Zeitreise und die Rolle der Rabbids verständlich zu machen, haben wir historische Momente ausgewählt, die jedem – auch und gerade den Jüngeren – gut bekannt sind, da sich dieses neue Spiel vor allem an ein jüngeres Publikum richtet. Die ausgewählten Zeitpunkte sollten einerseits repräsentativ für Geschichte im Allgemeinen, andererseits doch recht unterschiedlich sein und weit genug auseinander liegen. So beginnen wir mit der Entdeckung des Feuers in der Steinzeit und reisen über das Alte Ägypten bis ins Mittelalter, in die Zeit der Ritter unter König Arthur.

great historical events, or in other cases, they modify, change history. All this in a tone of comedy with typical humor of Rabbids.

On this project, in addition to directing and producing, we were responsible for writing the screenplay. To understand the idea of time travel and the role of the Rabbids, we selected moments of history known to many, and especially to the youngest, because this new game was aimed specifically at younger people. In addition to being representative of history in general, the times selected should be sufficiently different from each other and separated in time. Thus we begin with the discovery of fire in the Stone Age, through ancient Egypt, ending the Middle Ages and the days of chivalry using the legend of King Arthur.

Akama (FR). Despite the Japanese-sounding name, Akama is the French directing duo Alexandre Ada and Cédric Jeanne. After fine arts and graphic design studies, Alexandre and Cédric formed Akama in 2004 and began experimenting with music videos, video-game trailers and short films before launching into advertising. In 2006, Akama joined Wanda and things took off very fast. Their polished imagery, cartoonish humor and creative initiative seduce advertisers like Spontex, Lacoste, Peugeot, Nescafé, Wilkinson and Kitkat. Two of their first films, Wilkinson's *Fight for kisses* and *Kitkat: The ultimate break*, raked in the prizes from Cannes, Epica, Eurobest and many other festivals. Since then, Akama have continued to expand their 3D experience by increasingly mixing live action film with 3D integration. **Akama** (FR). Auch wenn der Name japanisch klingen mag, handelt es sich um das französische Regie-Duo Alexandre Ama und Cédric Jeanne. Nach dem Studium (Bildende Kunst und Design) gründeten Alexandre und Cédric 2004 Akama und begannen mit Musikvideos, Videospiel-Trailern und Kurzfilmen zu experimentieren, bevor sie in den Bereich Werbung wechselten. 2006 trat Akama bei Wanda ein, und dann ging alles sehr schnell: Akamas gepflegte Bildwelten, ihr cartoonhafter Humor und ihr kreatives Engagement brachten Aufträge für Spots für Spontex, Lacoste, Peugeot, Nescafé, Wilkinson und Kitkat. Zwei ihrer ersten Filme, *Fights for Kisses* für Wilkinson und *The Ultimate Break* für Kitkat heimsten Preise in Cannes, bei Epica, Eurobest und anderen Festivals ein. Seither haben Akama ihre 3D-Erfahrung ständig durch die Einbeziehung immer neuer Live-Action-Elemente in die 3D-Welten erweitert.

Slimtime

Bertrand Avril, Pierre Chomarat, David Dangin, Théa Matland / Premium Films

http://www.slimtime-movie.com







Während sich seine Frau einer Abmagerungskur unterzieht, begibt sich André auf eine Entdeckungsreise durch dieses recht ungewöhnliche Schönheitszentrum …
Unsere Hauptfigtur André gewinnt wie Jacques Tatis „Monsieur Hulot" amüsante Einblicke in eine standardisierte Welt, in der die Frauen auf der Jagd nach dem perfekten Körper sind.
Slimtime bedient sich bewusst der Ästhetik der 1960er und 70er Jahre und ist inspiriert von Filmen wie *2001 – Odyssee im Weltraum* und *Tatis herrliche Zeiten* sowie vom berühmten Modeschöpfer Courrège.

While his wife is undergoing a slimming treatment, André goes on a discovery tour of this very unusual center.
Our main character, André, like Jacques Tati's Monsieur Hulot, discovers this standardized world and gets an amusing perspective on the women seeking the perfect body.
Inspired by the 60s and 70s aesthetic, *Slimtime* is influenced by the films *2001: A Space Odyssey* and *Playtime*, by Jacques Tati, and by the famous designer Courrège.

Directed by: Bertrand Avril, Pierre Chomarat, David Dangin, Théa Matland; music by: Julien Deparis; production: Supinfocom Arles; distribution: Premium Films; © Supinfocom

Bertrand Avril, **Pierre Chomarat**, **David Dangin** and **Théa Matland** (FR) graduated from Supinfocom in 2010 with the short film *Slimtime*. They now work as CG artists and directors for various post-production companies. They share the same love of colorful creations, animation and creative music videos. **Bertrand Avril**, **Pierre Chomarat**, **David Dangin** und **Théa Matland** (FR) graduierten 2010 an der Supinfocom mit dem Kurzfilm *Slimtime*. Jetzt arbeiten sie als CG-Künstler und Regisseure bei diversen Post-Production-Filmen. Gemeinsam ist ihnen allen die Vorliebe für farbenfrohe Schöpfungen, Animationen und kreative Musikvideos.

The Chase

Adam Foulkes, Alan Smith / Nexus Production

http://www.youtube.com/watch?v=ZM0ptMqNhso





Nexus directors, Smith & Foulkes, have created a dynamic new spot for Venables and Bell and Intel's incredible new Core i5 processor—a breakneck, all-action chase scene which is the perfect showcase for the new processor's amazing capacity. Using a dynamic mix of live action and animation, Smith & Foulkes used every trick in the action movie book and got some hot insider tips from their DOP, Oliver Wood, of Bourne trilogy fame, to create this thrilling spot. Stopping short of exploding a car on the streets of Prague, however, Adam and Alan instead opted to bring the full force of their animation directing expertise to the piece, with the action taking place in a series of software windows which open at full pelt. The result is a fantastically clever illustration of the Intel processor working at maximum capacity, as we career through the film following the heroine's frantic dash through a myriad of windows in her bid to outwit the baddies. Youtube, Flikr and Google all play their part in showing just what the Core i5 can do.

Die Nexus-Regisseure Smith & Foulkes haben einen dynamischen neuen Spot für Venables and Bell sowie für Intels unglaublichen neuen *Core i5*-Prozessor geschaffen – eine halsbrecherische Action-gespickte Verfolgungsjagd, die den perfekten Rahmen zur Präsentation der erstaunlichen Leistungsfähigkeit des neuen Prozessors abgibt. In einer dynamischen Mischung aus Live-Action und Animation setzen Smith & Foulkes jeden erdenklichen Trick aus dem Repertoire der Action-Filme ein und bekamen noch einige Tipps von ihrem Produktionsleiter Oliver Wood dazu (bekannt aus der *Bourne*-Trilogie). Anstatt aber ein Auto auf den Straßen Prags in die Luft zu sprengen, beschlossen Adam und Alan, die geballte Kraft ihrer Erfahrung im Bereich der Animation einzusetzen, wobei die Handlung in einzelnen Software-Fenstern abläuft, die sich bei voller Geschwindigkeit öffnen. Das Ergebnis ist eine fantastisch kluge Illustration der Leistungsfähigkeit des Intel-Prozessors bei Volllast, wobei wir der Heldin auf ihrer Flucht durch eine Unmenge von Fenstern folgen, während sie die Bösen zu überlisten versucht, und natürlich haben auch YouTube, Flickr, Google und all die anderen ihren Anteil daran zu zeigen, was der *Core i5*-Prozessor leisten kann.

Client: Intel; Agency: Venables and Bell; creative directors: Paul Foulkes; creative team: Beau Hanson, Josh Parschauer; agency producer: Kacey Hart; production company: Nexus; director: Smith & Foulkes; producer: Tracey Cooper; animation: Nexus; VFX: Ben Cowell; director of photography: Oliver Wood; editor: Paul Hardcastle



Since teaming up with executive producers Chris O'Reilly and Charlotte Bavasso at the Nexus studio back in 1997, **Adam Foulkes** (UK) and **Alan Smith** (UK) have gone on to develop a reputation as one of London's top directing teams, receiving a 2009 Oscar nomination for their 3D and *The Observer*, has also brought them many awards and accolades. *Grrr*, for Honda, was the world's most award-winning commercial from 1999-2008. Film and broadcast credits include the film title sequence for *Thunderbirds* and an animated film within a film for DreamWorks/Paramount's *Lemony Snicket: A Series of Unfortunate Events*. They also directed several sketches for the BBC's animated comedy show *Monkey Dust*. Seit sie sich mit den Produzenten Chris O'Reilly und Charlotte Bavasso 1997 bei den Nexus Studios zusammengetan hatten, haben sich **Adam Foulkes** (UK) und **Alan Smith** (UK) Ruhm als eines der Londoner Top-Regieteams erworben, auch durch die Oscar-Nominierung für ihren Kurzfilm *This Way Up* (2009). Ihre kommerziellen Arbeiten – darunter Spots für Coca Cola, Honda und *The Observer* – haben ihnen ebenfalls Preise und Auszeichnungen eingebracht, wobei *Honda „Grrrr"* als der am häufigsten ausgezeichnete Spot weltweit zwischen 1999 und 2008 gilt. Zu ihren Film- und Fernseharbeiten gehören die Titelsequenz für *Thunderbirds* und ein animierter „Film-im-Film" für *Lemony Snicket: A Series of Unfortunate Events* von DreamWorks/Paramount. Dazu haben sie bei zahlreichen Sketches für die animierte Comedy-Show *Monkey Dust* der BBC Regie geführt.

The Experience of Fliehkraft

Till Nowak / frameboX









The Experience of Fliehkraft ist ein konzeptuelles Videokunst-Projekt.
Menschen besteigen gigantische Roboter und genießen es, durch den Raum zentrifugiert zu werden. Das klingt wie Sciencefiction, ist aber nichts anderes, als auf jedem Rummelplatz passiert. Maschinen mit der Leistung von Panzern und den Stimmen dämonischer Entertainer bieten fünf Minuten lang eine Anti-Schwerkraft-Therapie – ein unschuldiger Versuch, diese Welt mithilfe von 10.000 Pferdestärken zu verlassen.
Schon seit der Kindheit faszinieren Till Nowak diese Sklaven der Unterhaltungsindustrie. Für *The Experience of Fliehkraft* sammelte er Live-Aufnahmen aus Themenparks und bearbeitete sie digital, bis daraus sieben fantastische Themenpark-Fahrten wurden.
Es ist Teil des künstlerischen Konzepts, dass das Originalmaterial mit einer billigen Amateurkamera aufgenommen wurde. In monatelanger Kleinarbeit wurde dieses Bildmaterial dann retouchiert und um computergenerierte Elemente erweitert.

The Experience of Fliehkraft is a conceptual video art project.
Humans mount themselves on gigantic robots and enjoy being centrifuged through space. It sounds like science fiction, but it's just what happens in theme parks. Machines with the power of tanks and the voices of demonic entertainers offer five minutes of anti-gravity therapy. An innocent attempt to escape this world, driven by 10,000 horsepower.
Based on his childhood fascination with these powerful entertainment slaves, Till Nowak created *The Experience of Fliehkraft*. He collected footage from theme parks and enhanced it digitally to become seven fantasy thrill rides.
As part of the artistic concept the original footage was recorded with a cheap amateur camera. It was then retouched over months of painstaking work and extended with computer-generated elements.



Till Nowak (DE) is based in Hamburg, but during recent years he has almost spent more time at film festivals all over the world. His animated short film *Delivery* (2005) brought him international attention, winning more than 35 awards, including first prizes at Annecy, the Hollywood AFI Fest, the United Nations Mediterranean Environmental Award and others. In 2006 he was nominated for the European Film Awards. He recently worked for Aardman Animation as a set designer on the upcoming CG feature film *Arthur Christmas*, produced by Sony Pictures. **Till Nowak** (DE) ist eigentlich in Hamburg zuhause, aber in den letzten Jahren hat er fast mehr Zeit bei Filmfestivals auf der ganzen Welt verbracht. Sein animierter Kurzfilm *Delivery* (2005) gewann über 35 Preisen, darunter erste Preise in Annecy, beim AFI FEST in Hollywood, beim Mediterranean Enviromental Award der UNO. 2006 wurde er für die European Film Awards nominiert. Zuletzt hat er für Aardman Animation als Set Designer für den bald erscheinenden CG-Spielfilm *Arthur Christmas* gearbeitet, der von Sony Pictures produziert wurde.

The Ishiyama Excursion

Stefan Larsson / QNQ/AUJIK

http://www.q-n-q.com



Music: Chequerboard–Prince August
Filmed at the Ishiyama Dera, Shiga, Japan

The Ishiyama Excursion video features third incarnation AUJIK artifacts on an excursion to the Ishiyama-dera temple in Japan. The artifacts are superfluous products generated in the crossbreeding of human and technical evolution. They are in a state between resignation and euphoria, incapable of expressing themselves.
AUJIK is a New Age group that shares the Shinto belief that everything in nature is alive, even the things that we consider to be the most artificial and synthetic. Just as with other forms of animism, AUJIK worships everything that comes from nature and regards them as spiritual beings. The main difference with AUJIK is that science and technology are considered as sacred as stones and trees.

Das Video *The Ishiyama Excursion* zeigt bereits die dritte Inkarnation der AUJIK-Artefakte bei einer Exkursion in den Ishiyama Dera in Japan. Die Artefakte sind überflüssige Produkte, die durch die Kreuzung zwischen menschlicher und technologischer Evolution generiert wurden. Sie befinden sich in einem Zustand zwischen Resignation und Euphorie, unfähig, sich selbst auszudrücken.
AUJIK wiederum ist eine New-Age-Gruppe, die den shintoistischen Glauben teilt, dass alles in der Natur beseelt ist, auch jene Dinge, die wir als vollkommen artifiziell und synthetisch ansehen. Wie bei jeder anderen Form des Animismus verehrt auch AUJIK alles, was aus der Natur kommt und betrachtet es als spirituelles Wesen. Der Hauptunterschied liegt darin, dass bei AUJIK Wissenschaft und Technologie für ebenso heilig angesehen werden wie Steine und Bäume.



Stefan Larsson (SE), born 1973, lives and works in Otsu (JP). He studied at the Umea Academy of Fine Arts (SE) and was inspired by Ray Kurzweil's and Vernor Vinge's ideas about technological singularity. He is interested in how artificial intelligence relates to emotions, psychology, nature and consciousness.
Stefan Larsson (SE), geb. 1973, lebt und arbeitet in Otsu (JP). Er studierte an der UMEA Kunstakademie in Schweden und ließ sich von Ray Kurzweils und Vernor Vinges Gedanken über die technologische Singularität inspirieren. Besonders interessiert ihn, wie sich Künstliche Intelligenz in Bezug auf Emotion, Psychologie, Natur und Bewusstsein verhält.

The Origin of Creatures

Floris Kaayk







The Origin of Creatures ist von der biblischen Geschichte des Turmbaus zu Babel inspiriert und spielt in einer imaginären Welt der Zukunft, die von einer Katastrophe betroffen war. In den Resten einer Stadt lebt, was von der Menschheit noch übrig ist: aus menschlichen Körpern losgelöste Glieder, die zu besonderen Lebensformen verschmolzen sind. Gemeinsam bilden diese Kreaturen eine Kolonie und versuchen, im Schutt der zerstörten Gebäude ein möglichst großes und hohes Nest zu bauen, damit ihre Königin genug Sonnenlicht zur Fortpflanzung bekommt.

The Origin of Creatures is inspired by the biblical story of the Tower of Babel and is set in an imaginary future where the world is hit by a catastrophe. Among the remains of a devastated city lives all that is left of humanity. Human bodies are divided into separated parts of the body and are fused into special beings. Together, these creatures form a colony. In the rubble of destroyed buildings they are trying to build a nest as large and as high as possible, so that their queen gets enough sunlight to reproduce.

Production: Marc Thelosen, Koert Davidse, Yan Ting Yuen–seriousFilm; direction, script, animation, 3D artist: Floris Kaayk; camera: Reinier van Brummelen; sound: Bart Jilesen; foley: Erik Griekspoor; music: Lennert Busch. Festival distribution: Netherlands Institute for Animation Film, Ursula van den Heuvel.



Floris Kaayk (NL), born in 1982. Choosing animation as his field of expertise, Kaayk specialized in blending computer-generated images with live-action video to present his ideas. His first two films are combined with the informative character of a documentary. Kaayk's distinctive technique and style has been described as a new kind of emerging genre. **Floris Kaayk** (NL), geb. 1982. Nachdem er sich der Animation verschrieben hatte, spezialisierte er sich auf die Verschmelzung von computergenerierten Bildern mit Live-Action zur Darstellung seiner Ideen. Seine ersten beiden Filme bieten dazu noch dokumentarischen Charakter. Kaayks eigenwillige Technik und Stil wurden als kennzeichnend für ein im Entstehen begriffenes neues Genre bezeichnet.

DIGITAL MUSICS & SOUND ART

Sound | Nature | Listening / Klang | Natur | Hören

Marcos Boffa, Isabella Bordoni, Ludger Brümmer, Mike Harding, Susanna Niedermayr

A large field of 717 entries from all musical genres presented a real challenge for the jury. Five jurors from a wide variety of backgrounds, from producer to composer, radio journalist to artist, tried to explore each entry from various different angles. Many works were judged purely on their audio content; others relied on extra-musical media and information, from audiovisual works to sound installations, from a geographical collection of works to musical instruments, field and multichannel recordings and sonification.

Major themes included exploring the environment, awareness of the space in which the works took place and sound used as a tool to build up social networks and to address urgent social and political issues. Digital processes dominated, but it was recognized that many works were not specifically concerned with this. Many entries included analog technologies and some projects even went beyond this. The 15 selected finalists broadly represent these issues.

One of the most challenging topics for the jury was how to compare the different nature of the pieces, and this led to many intensive discussions during the three days of deliberations. There were different ways of evaluating the content of the entries; it was very demanding to find common ground in applying aesthetic judgments to each entry, since the topics of the works presented were positioned between music and sound. Sound seems to be occupying a more central position in our culture—increasing awareness of sound pollution, for example, and the potential harm it can cause to the natural world as well as to our urban environment. The work of the 2011 Golden Nica winner, Jana Winderen, is deeply immersed in exploring these issues. Both Distinction prizewinners' work goes beyond the importance of the question of the origin of the source material. Philip Jeck uses old vinyl, and Apostolos Loufopoulos uses micro-field recordings to create pieces that are both involving and dynamic.

Die gewaltige Anzahl von 717 Einreichungen aus allen musikalischen Genres stellte eine echte Herausforderung für die Jury dar. Fünf Juroren unterschiedlichsten Hintergrunds – vom Produzenten zum Komponisten, vom Radio-Journalisten zum Künstler – versuchten, jede Einreichung von diversen Gesichtspunkten aus zu evaluieren. Viele Arbeiten wurden allein auf Grund ihres Audio-Inhalts beurteilt, bei anderen konnten wir uns zusätzlich auf außermusikalische Medien und Informationen stützen. Es gab audiovisuelle Arbeiten, Klanginstallationen und Sammlungen von Werken nach geografischen Kriterien, aber auch reine Musikinstrumente, Field-Recording, Multikanal-Aufnahmen und Sonifikationsprojekte.

Thematisch gesehen, ging es oft um die Erforschung der Umwelt und um die Entwicklung eines Bewusstseins für den Raum, in dem die Werke stattfinden. Klang wurde oft als Medium zum Aufbau sozialer Netzwerke oder zum Thematisieren dringender sozialer und politischer Anliegen eingesetzt. Es überwogen zwar die digitalen Prozesse, aber wir haben festgestellt, dass das bei vielen Werken nicht der wichtigste Aspekt war: Viele der eingereichten Werke arbeiteten auch mit analogen Techniken, und manche Projekte gingen überhaupt über Fragestellungen dieser Art hinaus. Die 15 Finalisten repräsentieren die ganze Bandbreite dieser unterschiedlichen Ansätze.

Eine der schwierigsten Fragen für die Jury war, wie sie so unterschiedliche Stücke vergleichen sollte, was zu zahlreichen intensiven Diskussionen im Lauf der drei Beratungstage führte. Es gab verschiedene Wege zur Bewertung des Inhalts der Einreichungen; es war nicht einfach, eine gemeinsame Basis für die Anwendung ästhetischer Urteile auf die einzelnen Einreichungen zu finden, da die Einreichungen zwischen Musik und Geräusch angesiedelt waren. Überhaupt scheint „Geräusch" eine immer zentralere Rolle innerhalb unserer Kultur einzunehmen; es wächst z. B. das Bewusstsein für klangliche Umweltverschmutzung und den Schaden, den diese in der Natur wie in unserer urbanen Umgebung anrichten kann. Das Werk der Gewinnerin der Goldenen Nica 2011, Jana Winderen, beschäftigt sich intensiv mit genau diesen Fragen. Die Gewinner der beiden Auszeichnungen gehen wiederum weit über die Frage nach dem Ursprung des Ausgangsmaterials hinaus: Philip Jeck verwendet alte Vinyl-Platten, während Apostolos Loufopoulos Mikro-Feldaufnahmen hernimmt, um Stücke zu erschaffen, die zugleich fesselnd und dynamisch sind.

GOLDENE NICA

Energy Field

Jana Winderen

Die Norwegerin Jana Winderen kam von der Wissenschaft über die visuelle Kunst zum Klang. Sie spezialisiert sich auf die Verwendung von Klängen, die keinen offensichtlichen Ursprung haben, sie betreibt „blindes" Field-Recording. Sie reist häufig in extrem unwirtliche Teile der Welt, um ihr Ausgangsmaterial zu sammeln, etwa in die Barents-See oder unter Gletscher. Außerdem beherrscht sie ihr Equipment auf virtuose Weise: Sie verwendet die besten Hydrophone und Mikrophone sowie 24-Bit-Aufzeichnung. Und sie gehört zu jenen Künstlern, die von ihren Labels immer höhere Standards bei der Repräsentation ihrer Arbeiten verlangen. Jana Winderen verkörpert jenen Pioniergeist, wie ihn nur die besten Künstler aufweisen. Die Jury fand jeden Aspekt dieser Einreichung einzigartig: die Aufmerksamkeit aufs Detail, ihr unglaublicher Einfallsreichtum in der Auswahl der Klangquellen für die Komposition und in der Komposition selbst, die den Zuhörer auf eine fesselnde Erzählung mitnimmt. Viele der Elemente, die die drei langen Tracks auf *Energy Field* würzen, sind leicht zu identifizieren, etwa Vogelrufe, Donner, Wind und Regen, andere wiederum gar nicht. Diese Mischung aus Vertrautem und Geheimnisvollem sowie Jana Winderens erstaunliche Fähigkeit, gefundene Klänge in kohärente, repräsentative Stücke zusammenzubauen, ist das Geheimnis dieses Albums. Ein kompositorischer Bogen aus Spannung und Entspannung durchzieht das ganze Album. *Energy Field* ist musikalisch ebenso kraftvoll wie konzeptuell beeindruckend. Winderens einzigartiger Klangraum aus natürlich fremden Klängen und Gegenüberstellungen zieht den Hörer in die Tiefe einer unbekannten Unterwasserwelt und lässt ihn nicht mehr los.

AUSZEICHNUNGEN

Suite

Philip Jeck

Suite ist eine Komposition für Vinyl-Platten, zusammengestellt und gemixt aus Mitschnitten von diversen Live-Konzerten sowie aus im Studio aufgenommenen

GOLDEN NICA

Energy Field

Jana Winderen

Jana Winderen, from Norway, has moved from science to visual art to sound. She specializes in using sounds which have no obvious source—such as blind field recordings—often traveling to extremely inhospitable parts of the world to gather her source material, such as from the Barents Sea or from under glaciers. Her command of her equipment is also exceptional; using the highest quality hydrophones, microphones and 24-bit data recording, she is one of several artists demanding higher standards of their labels in terms of accurate representation of her sound pieces. Jana Winderen embodies the pioneering spirit worthy of the very best artists. The jury was singularly impressed with every aspect of this entry: attention to detail, resourcefulness in selecting sound sources for the composition and the composition itself, which takes the listener on an engrossing narrative. Many of the elements peppering the three long tracks on *Energy Field* are readily identifiable, including bird calls, thunder, wind and rain. But others are not. It is this mix of familiar and mysterious and her amazing ability to assemble found sounds into cohesive, representational pieces that makes this album work so well. A compositional arc of tension and relief pervades the entire album. *Energy Field* is as powerful musically as it is impressive conceptually. Winderen's unique sonic space of naturally alien sounds and juxtapositions draws you into the depths of an unknown underwater world and holds you there.

DISTINCTIONS

Suite

Philip Jeck

Suite is a composition for vinyl composed and mixed from recordings of various live works, as well as studio-based compositions. Using elements from atypical musical examples he re-works them into

a totally different aesthetic world. A deep pool of vinyl crackle and we're instantly submerged in that familiar Jeck sound world. You'll hear snatches of what sounds like a gamelan ensemble tucked away in there, vast washes of old string recordings, and more industrial, sculpted noise textures too, all of which get filtered through a toolbox of disheveled, grainy electronics. *Suite* is at once elegiac, celebratory, mournful and uplifting, fused with his symphonic grace and continued development as a composer and live performer

Bee
Apostolos Loufopoulos
As one of this year's compositions that crosses genres, *Bee* attracted the jury's attention. Lasting 12 minutes and 52 seconds, the work combines aspects of field recording with those of an acousmatic composition. Initially listeners might think they are hearing a work consisting of insect sounds, but then as it progresses its acousmatic origins become apparent in the dramaturgy. Listeners cross boundaries between genres and wander within them, moving from an expansive dramaturgy oriented on soundscapes to a strongly structured work oriented on composition. By broadening the acoustics, Loufopoulos draws listeners into a microcosm of sonic and spatial movements that evolve from instances of extremely high density and speed into situations of total silence. Apostolos Loufopoulos processes modified recordings as well as synthetic sounds, weaving them together into a sonic web in which he develops a spatial setting, so to speak, on a stage. While the recorded insect sounds form the substance of the work, the synthetic sounds seem to add a level of inner commentary and musical dramaturgy. Recorded sounds are reworked and so expand the vocabulary. *Bee* reflects the trend to blur boundaries and transitions between both conventional aesthetic and formal positions. Are musical styles, positions and aesthetic devices—i.e., those fundamental means of expression that have long been in the making—fragmented and reassembled into stylistic collages, or does this trend indicate that different genres

Kompositionen. Jeck verwendet Elemente aus atypischen musikalischen Beispielen und verarbeitet sie zu einer völlig neuen ästhetischen Welt. Ein tiefer Pool aus dem typischen Vinyl-Knacken, und schon stecken wir mittendrin in der bekannten Jeckschen Klangwelt. Man hört Klangfragmente von etwas, das wie ein verstecktes Gamelan-Ensemble klingt, und große Wellenbewegungen alter String-Aufnahmen, daneben auch eher handwerklich gefertigte, ziselierte Geräuschtexturen – all das wird dann von einer Reihe von Tools unorthodoxer, körniger Electronics gefiltert. *Suite* ist gleichzeitig elegisch, feierlich, traurig und erhebend; die Arbeit präsentiert sich mit einer symphonischen Anmut, die die Weiterentwicklung Jecks als Komponist und Live-Performer widerspiegelt.

Bee
Apostolos Loufopoulos
Bee gehört zu den Genre-übergreifenden Kompositionen, die die Aufmerksamkeit der Jury gewonnen haben. Das 12 Minuten und 52 Sekunden dauernde Werk verbindet Aspekte von Field-Recording mit denen einer akusmatischen Komposition. Glaubt der Hörer am Beginn des Stückes, sich in einem Werk aus Insektengeräuschen zu befinden, so wird mit zunehmender Dauer die akusmatische Herkunft in der Dramaturgie deutlich. Somit überspringt der Hörer Genregrenzen, innerhalb derer er von einer auf Soundscapes ausgerichteten flächigen Dramaturgie hin zu einem stark strukturierten, kompositorisch ausgerichteten Werk wandert. Durch die akustische Vergrößerung zieht Loufopoulos den Hörer in einen Mikrokosmos von klanglichen und räumlichen Bewegungen, die sich von Momenten äußerster Dichte und Geschwindigkeit hin zu Situationen totaler Stille entwickeln. Apostolos Loufopoulos verarbeitet sowohl modifizierte Aufnahmen als auch synthetische Klänge und verwebt diese zu einem Klanggeflecht, in dem er quasi auf einer Bühne eine räumliche Szenerie entwickelt. Während die aufgenommenen Insektenklänge die Substanz des Werkes bilden, scheinen die synthetischen Klänge eine Ebene von innerem Kommentar und musikalischer Dramaturgie hinzuzufügen. Dazu kommen Verarbeitungen der aufgenommenen Klänge, die das Vokabular erweitern. *Bee* steht stellvertretend für einen Trend, wo die Grenzen und Übergänge zwischen

althergebrachten ästhetischen und formalen Positionen verschwimmen. Werden musikalische Stile, Positionen und ästhetische Mittel, also die Grundlagen lang entwickelter Ausdrucksmöglichkeiten, fragmentiert und zu Stilkollagen zusammengewürfelt, oder signalisiert dieser Trend die Existenz der verschiedenen Genres auch außerhalb ihres ursprünglichen Kontexts? Ist das Interesse an Klang inzwischen so groß geworden, dass althergebrachte Positionen durch Zwischengenres ergänzt werden? Mit der Komposition *Bee* konnte Apostolos Loufopoulos ein gelungenes Beispiel für die Bereicherung durch solche Genre-Überschreitungen liefern und die Frage in den Raum stellen, wohin sich dieser Trend entwickeln wird.

ANERKENNUNGEN

A Hidden Place
Sohrab
Eine digitale Komposition kombiniert mit Field-Recordings aus Teheran gibt einen einzigartigen Einblick in einen besonderen, aber immer verbreiteteren Seinszustand. Diese Einreichung enthüllte ihre verborgenen Tiefen nur langsam. *A Hidden Place* ist Ambient im besten Sinne, aber erweitert dieses Genre auch durch den Einbau von Rhythmus- und Pulse-getriebenen Passagen und integriert mit einem sicheren Gespür für Kontrapunktsetzung vokale und Umwelt-Samples in das sonst sehr geradlinige Elektronik-Album. Diese ruhige, aber auch nachdenklich stimmende Komposition hat auch ihre bedrohlichen, launischen Seiten, und bisweilen macht sich ein Gefühl der Paranoia breit; in ihrer immer auch kargen Dynamik setzt gelegentlich eine gewisse Erleichterung ein, aber der dominierende Eindruck ist der eines bestechenden Debuts eines Künstlers, den man in Zukunft beachten muss – eine Erinnerung daran, wie flüchtig doch die Schönheit ist.

Music for Listening on the Earth
Yan Jun
Eine der wenigen Einreichungen aus China, wo Yan Jun in der Untergrundszene sehr aktiv ist und seine Werke trotz, nicht wegen der politischen Situation erschafft. Aufgenommen unter Verwendung von Klängen, die aus dem Haushalt stammen, ist diese als Installation gedachte

exist outside their original context? Is interest in sound now so great that traditional positions are being augmented by "in-between" genres? In the composition *Bee*, Apostolos Loufopoulos has successfully shown us how transcending genres in this way can be enriching and raised the question as to where this trend will go.

HONORARY MENTIONS

A Hidden Place
Sohrab
Digital composition combined with field recordings from Tehran produce a unique insight into a peculiar but increasingly common state of existence. This entry revealed its hidden depths slowly. *A Hidden Place* makes the most of the ambient genre while also pushing it forward by including rhythm and pulse-driven pieces as well as incorporating vocal and environmental samples with deft taste in counterpoint into an otherwise bleak electronic album. At the same time soothing and thought-provoking, menacing and moody, a sense of paranoia occasionally surfaces; dynamic yet sparse, there is occasional relief and the overwhelming impression is one of a most impressive debut and one to watch for the future—a reminder of just how elusive beauty is.

Music for Listening on the Earth
Yan Jun
One of the few entries from China, Yan Jun is very active in the underground scene there and creates his work despite not because of the political situation. Recorded using sounds generated from domestic appliances, this work for installation is intentionally "formulated as an attempt to forget music." He wants us to "listen to reality", and therein lies the challenge.

La chambre des machines
Martin Messier, Nicolas Bernier
The performance created by the sound artists and composers Martin Messier and Nicolas Bernier

overlays synthetic and acoustic, in a fluid way highlighting a trend that represents an important set of works included in the 2011 edition of Prix Ars Electronica in this category. Beyond the entanglement of principles of contemporary sonic creation, when transported to the stage these noise-fabrication devices allow a physicality in the live performance that is rare in presentations by artists in the electronic music and sound art scene. Without abandoning a deep interest in the research into noise as a sonic element, the sensibility of the Canadian duo comes from long experience composing pieces and collaborations for theater and dance. Because of this ingenuity, sonic proposal and gestural vitality, the performance by Messier and Bernier was awarded an Honorary Mention by the 2011 Prix Ars Electronica jury, reasserting Montreal's presence on the international map of electronic arts creation.

Spiderbytes
Lars Lundehave Hansen

Lars Hansen has an intriguing career that express his commitment to the field of sound art. Beyond his work as sound artist, musician and member of one of the most acknowledged drone music projects in Denmark, Lars has distinguished himself as an active promoter of events and exchange programs in this artistic field. In *Spiderbytes*, the artist introduces an "animal" made of speakers, whose legs are pencils. When "animated" by sound, it moves over a sheet of paper, generating random graphic expressions. This sound visualization inserts the piece into the context of multimedia arts and expands the frontiers of the current production on the field of sound art. Due to this refined exploration of the relations between sound and objects, and believing that this fertile territory hosts important sound-art creations at the beginning of this second decade of the 21st Century, the jury decided to give an Honorary Mention to the project by this Danish artist currently living in Berlin.

Arbeit bewusst „formuliert als Versuch, die Musik zu vergessen". Er will, dass wir „der Realität zuhören" – und genau darin liegt die Herausforderung.

La chambre des machines
Martin Messier, Nicolas Bernier

In der Performance der Klangkünstler und Komponisten Martin Messier und Nicolase Bernier überlagern sich das Synthetische und das Akustische – ein Trend, der sich in einer beachtlichen Gruppe von Arbeiten widerspiegelt, die heuer in dieser Kategorie zum Prix Ars Electronica eingereicht wurden. Jenseits der Verschränkung der Prinzipien zeitgenössischer Klangschöpfung, erlauben diese Geräte der Klangerzeugung, wenn sie auf die Bühne gebracht werden, einen Grad physischer Präsenz der Live-Darbietung, wie er bei Präsentationen von Künstlern in der Elektronik- und Klangkunst-Szene rar ist. Die Sensibilität, die das kanadische Duo an den Tag legt, stammt aus der langjährigen Erfahrung in der Komposition für und Zusammenarbeit mit Theater und Tanz, wobei sie immer auch an der Erforschung von Geräusch als Klangelement interessiert sind. Dank ihres Erfindungsreichtums, ihres klanglichen Ansatzes und ihrer gestischen Vitalität wurde die Performance von Messier und Bernier von der Jury des Prix Ars Electornica 2011 mit einer Anerkennung bedacht, was die Präsenz Montreals auf der Landkarte des internationalen elektronischen Kunstschaffens einmal mehr unterstreicht.

Spiderbytes
Lars Lundehave Hansen

Lars Hansen hat eine faszinierende Karriere, die seine Verbundenheit mit der Klangkunst ausdrückt. Neben seiner Tätigkeit als Klangkünstler, Musiker und Mitglied eines der anerkanntesten Drone-Music-Projekts in Dänemerk hat sich Lars als aktiver Promotor von Events und Austauschprogrammen auf diesem künstlerischen Feld einen Namen gemacht. In *Spiderbytes* führt der Künstler ein „Tier" ein, das aus einem Lautsprecher mit Beinen aus Bleistiften besteht. Wenn es vom Klang „animiert" wird, bewegt es sich über ein Blatt Papier, wo es zufällige grafische Spuren hinterlässt. Diese Visualisierung des Klangs stellt das Werk in den Kontext der Multimedia-Kunst und erweitert die Grenzen der derzeitigen Klangkunst. Die Jury ist überzeugt, dass dieses fruchtbare Gebiet auch zu Beginn des zweiten Jahrzehnts des 21. Jahrhunderts wichtige Klangkunst-Kreationen hervorbringen wird, deswegen beschloss sie, dem Projekt des in Berlin lebenden Dänen eine Anerkennung auszusprechen.

ECHELON Teufelsberg
Thomas Ankersmit, Valerio Tricoli

Die 48 Minuten und 42 Sekunden lange Komposition *ECHELON Teufelsberg* von Thomas Ankersmit und Valerio Tricoli, die überwiegend auf Field-Recordings in der Hauptradarkuppel der verlassenen Spionageeinrichtung auf dem Berliner Teufelsberg basiert, setzt sich mit dem inneren Code von Funksendern, von Überwachungs- und Steuerungsdaten auseinander, wobei sie die Perspektive erweitert und das Ergebnis dekonstruiert. Sie beschäftigt sich mit dem dramatischen historischen Erbe des vergangenen Jahrhunderts und thematisiert die zeitliche und räumliche Beziehung zwischen Gestern und Heute. So transferiert sie die historische Erfahrung in eine intime, lyrische Wahrnehmung und verwandelt den architektonischen Raum in ein kreatives Ereignis, das in erster Linie die kollektive Verantwortung des Hörens hinterfragt. Die Komposition besteht aus Audio-Aufnahmen vor Ort, analogem Synthesizer, Saxophon, Kurzwellenradio, Perkussion und Stimme; die Dramaturgie des akusmatischen Stücks reflektiert Stille, Unterbrechung und den dynamischen Hall mit dem Ziel einer neuen Narrative. Hier sind „Signale" das Hauptthema. In einem meta-linguistischen Prozess gelingt es Ankersmit und Tricoli, eine Klangerzählung zu formulieren, die auf formalen und greifbaren Raumkomponenten beruht. *ECHELON Teufelsberg* ist eine Auseinandersetzung mit der Physik des Klangs, ihrer Substanz und ihren phänomenologischen Regeln und erforscht den Raum und sein Gedächtnis mit einem feinen, empfindsamen Ohr und mit klarer Aufmerksamkeit auf die Details.

Eye contact with the city
Budhaditya Chattopadhyay

Eye contact with the city ist eine Klanginstallation mit bewegten Bildern, die Budhaditya Chattopadhyay im Zuge eines Bengaluru-Artist-in-Residence-Aufenthaltes in Bangalore 2010 geschaffen hat. In seiner Konzentration der Reflexion auf die „Langsamkeit" im Kontext des städtischen Umfelds in Bangalore ist *Eye contact with*

ECHELON Teufelsberg
Thomas Ankersmit, Valerio Tricoli

Based mostly on field recordings inside the main radar dome of the abandoned Teufelsberg espionage facility, the 48'42"-long composition *ECHELON Teufelsberg*, by Thomas Ankersmit, faces up to inner code of the radio transmission system, surveillance and control data, enlarging its perspective and deconstructing its results. Taking the dramatic historical heritage of last century, it deals with the temporal and spatial relation between past and present, reroutes historical experience into an intimate and lyrical perception, directs the architectural space into a creative event crucially questioning the collective responsibility of listening. The composition consists of audio recordings on location, analog synthesizer, saxophone, short-wave radios, percussion and voice; the dramaturgy of the acousmatic piece reflects silence, interruption and dynamic reverb with the intent of a new narrative. Here "signals" are the main subject. Within a meta-linguistics process, Ankersmit and Tricoli are able to create a sound narration based on formal and tangible space components. Crossing the physics of sound, its substance and its phenomenological rule, *ECHELON Teufelsberg* explores the space and its memory with a keen and emotional ear and with a clear attention to detail.

Eye contact with the city
Budhaditya Chattopadhyay

Eye contact with the city is a sound installation with moving images, created by the artist Budhaditya Chattopadhyay on the occasion of a 2010 Bengaluru artist residency. Focusing its reflection of "slowness" in the context of urban environment of Bangalore, the audiovisual piece *Eye contact with the city* is an unusual self-portrait of the city looking and listening to itself taking on a linguistic and philosophical process of deconstruction. The result is an immersive and rarefied, hypnotic and introspective, multilayer and meditative piece, where eye and ear become a kind of seismographic apparatus. Perception of time and space are stretched, the idea of the growth of the

city switches into its opposite; found sound material retrieved from archives or collected from private and public environment is processed digitally and augmented with the ability to create an alternative sonic layer containing new peculiarities of auditory memory expression.

A Balloon for...
Davide Tidoni

Davide Tidoni is an Italian sound artist who works with sound-space relations and listening experience. His approach is to create a concrete relation to places and people, conveying physical interaction with sound and its spatial awareness; in doing so he promotes soundscape and sound art as a form of relational art. *A Balloon for...* is an itinerary project, a sound intervention that brings to life the specific sound-signature of selected locations. Starting from the point that listening is an inclusive activity, in each event/location the artist set up a kind of pedagogy of listening where spectator became the author of a poetic approach to a sound event and its playful and communitarian aspects. The jury awarded Davide Tidoni and his project an Honorary Mention for the strong ability to connect a sound experience with a social event, going through the freshness and wonder of childhood, to approach sound as a key to looking into a contemporary context of inhabiting and possessing public space.

/S/O/N/I/C/ /Z/O/N/E/S/
Anna Ceeh, Franz Pomassl

For years now, Anna Ceeh and Franz Pomassl from the label Laton have been involved in intense cultural exchange with musicians from post-Soviet countries. Since 2009, their activities at Laton are subsumed under the title */S/O/N/I/C/ /Z/O/N/E/S/*, a reference to the eleven time zones spanning the former USSR. The project is characterized by an inquisitiveness and a sense of mission. This manifests itself in CDs, reports, club events and festival programs, and is continually expanding. Many of the musicians living in post-Soviet countries feel isolated and disheartened. Ceeh and Pomassl want to provide encouragement, that is, to urge them to continue and not give up. In this context, it is very important to create opportunities for them to perform, both inside and outside post-Soviet territory. This often involves time-consuming bureaucracy and repeated endorsement, since, as a rule, the West still tends to shut itself off from the East. Anna Ceeh and Franz Pomassl do all this with unflagging commitment. The jury wants to pay tribute to their mediation efforts.

the city ein ungewöhnliches Selbstportrait der Stadt, die sich im Zuge eines linguistischen und philosophischen Prozesses der Dekonstruktion selbst betrachtet und sich zuhört. Das Ergebnis ist ein immersives, hypnotisches, introspektives, vielschichtiges und meditatives Stück, in dem Augen und Ohren zu einer Art seismografischem Apparat werden. Die Wahrnehmung von Zeit und Raum wird gedehnt, und die Idee des Wachstums der Stadt kehrt sich ins Gegenteil. Klangmaterialien aus Archiven oder aus privaten und öffentlichen Orten werden digital verarbeitet und erweitert, sodass sie eine alternative Klangschicht schaffen, die ganz neue Ausdruckselemente des auditiven Gedächtnisses enthält.

A Balloon for...
Davide Tidoni

Davide Tidoni ist ein italienischer Klangkünstler, der mit Klang-Raum-Beziehungen und mit der Hörerfahrung arbeitet. Sein Ansatz besteht darin, eine konkrete Beziehung zu Orten und Leuten zu schaffen, die über die physische Interaktion mit dem Klang zu einem Raumbewusstsein führt. Damit aber propagiert er Klanglandschaften und Klangkunst als eine Form relationaler Kunst. *A Balloon for...* ist ein Projekt, das an verschiedenen Orten stattfindet, eine Klangintervention, die den speziellen „Klangabdruck" der ausgewählten Locations zum Leben erweckt. Ausgehend von der Überlegung, dass zum Hören auch eigene Aktivität gehört, stellt der Künstler an jedem Ort eine Art „Pädagogik des Hörens" vor, in der der Besucher zum Autor eines poetischen Zugangs zum Klangereignis wird, mit all seinen spielerischen und gemeinschaftsbezogenen Aspekten. Die Jury möchte Davide Tidonis Projekt dafür auszeichnen, dass es eine Klangerfahrung mit einem sozialen Ereignis verbindet, das sich durch einen frischen, kindlich-neugierigen Blick auszeichnet und über die Einbeziehung von Klang das Thema der Inbesitznahme des öffentlichen Raums im zeitgenössischen Kontext neu thematisiert.

/S/O/N/I/C/ /Z/O/N/E/S/
Anna Ceeh, Franz Pomassl

Anna Ceeh und Franz Pomassl vom Label Laton pflegen bereits seit vielen Jahren einen intensiven Kulturaustausch mit MusikerInnen aus dem postsowjetischen Raum. Seit 2009 werden die laufenden Laton-Aktivitäten mit Bezug auf die elf Zeitzonen, die das Gebiet der ehemaligen UdSSR umfasst, unter dem Begriff „Sonic Zones" zusammengefasst. Das Projekt */S/O/N/I/C/ /Z/O/N/E/S/* ist von Forschergeist und Sendebewusstsein geprägt. Es manifestiert sich in CD-Veröffentlichungen, Reportagen, Club-Abenden und Festival-Programmen und wächst beständig weiter. Viele in den postsowjetischen Ländern lebende MusikerInnen fühlen sich isoliert und sind entmutigt. Ceeh und Pomassl ist es ein Anliegen, sie anzuspornen weiterzumachen, nicht aufzugeben. Ganz wichtig ist es in diesem Zusammenhang, Auftrittsmöglichkeiten zu schaffen, sowohl außerhalb als auch innerhalb des postsowjetischen Raumes. Dabei gilt es oft lange Behördenwege zurückzulegen und wiederholt Fürsprache zu leisten, schottet sich der Westen vor dem Osten in der Regel doch nach wie vor ab. Anna Ceeh und Franz Pomassl tun dies mit, so scheint es, unermüdlichem Einsatz. Der Jury war es ein Anliegen, diese so wichtige Vermittlungsarbeit zu honorieren.

not by note
Sebastian Meissner, Serhat Karakayali

In dem Projekt *not by note* hat die Musik mehrfache Funktion: Sie dient als Motor, Medium und Sprache. Auf der Suche nach neuen Wegen künstlerischer Auseinandersetzung mit Macht, Religion und Identität haben Sebastian Meissner und Serhat Karakayali acht KünstlerInnen aus dem Nahen Osten und dem ehemaligen Jugoslawien – Boikutt (PS), Dror Feiler (SE/IS), Amir Husak (US/BA), Premil Petrović (RS), Manja Ristić (RS, Asmir Sabić (BA), Sharif Sehnaoui (LB) und Cynthia Zaven (LB) – zu einem einwöchigen ArtLab nach Banja Luka, in die Hauptstadt der Republika Srpska von Bosnien-Herzegowina, geladen, um gemeinsam mit ihnen eine psychogeografische Partitur zu erarbeiten, die das Beziehungsgeflecht zwischen den beiden Regionen und dem Westen Europas kritisch beschreibt. Die Workshop-TeilnehmerInnen waren aufgefordert, die Stadt Banja Luka als Palimpsest zu betrachten. Die Vergangenheit ist nach wie vor präsent, das zeigen etwa die ca. eine Million Landminen in Bosnien-Herzegowina, die die MusikerInnen schließlich zum Ausgangspunkt ihrer Arbeit über die Politik der Überlagerung genommen haben. Das Projekt *not by note* zeigt auf eindrucksvolle Art und Weise, welch verbindende Kraft Musik innewohnt und wie Musik sozialpolitisch wirksam werden kann.

not by note
Sebastian Meissner, Serhat Karakayali

In the project *not by note*, music has a number of functions. It serves as a motor, medium and language. Looking for new ways to explore power, religion and identity artistically, Sebastian Meissner and Serhat Karakayali invited eight artists from the Middle East and former Yugoslavia–Boikutt (PAL), Dror Feiler (SE/IS), Amir Husak (USA/BA), Premil Petrović (SER), Manja Ristić (SER), Asmir Sabić (BiH), Sharif Sehnaoui (LB) and Cynthia Zaven (LB)–to a week-long ArtLab in Banja Luka, capital of the Republika Srpska of Bosnia and Herzegovina. The idea was to collaborate on a psychogeographic score that would critically present the web of relations between the two regions and western Europe. The workshop participants were asked to regard the city of Banja Luka as a palimpsest. The past is still present, as can be seen in the approximately one million landmines in Bosnia and Herzegovina. And these became the starting point for the musicians' work on the politics of overlap. The project *not by note* impressively demonstrates the intrinsic unifying force of music and how it can have a socio-political impact.

Oval – O
Markus Popp

Oval is back after a nine-year break. In the 1990s, Oval–initially a trio and later Markus Popp's solo project–was credited with having helped pioneer "glitch". Now Popp is, in a sense, starting out all over again. Released in 2010, he considers *Oval – O* his debut album. This time everything was to be entirely different, both musically and conceptually. And so there are no disquieting digital noises on

the album *Oval – O*; but instead, guitar and drums–clearly identifiable with their characteristic sounds, yet somehow different. We are forced to wonder about the relationship that digital and analog music have entered into here. No explanations are given, as the musician finds such details irrelevant. For in the meantime, according to Popp, we are in an era of "hyperreal music productivity". Digital instruments can do much more than imitate perfectly. With *Oval – O*, Oval masterfully demonstrates how this is true.

Hemispheric
Philip Reeder

The composition *Hemispheric* by British composer Philip Reeder takes an approach that combines a thoroughly modulated carpet of sounds with interjections that have an accent-like quality. In doing so, Reeder continually recycles the sonic material that covers everything from subtle modifications to strongly divergent effects. The jury was impressed with the clarity and consistency of the organization with which Reeder guarantees context, on the one hand, and drives the development of the work forward, on the other. To start with it seems to be a matter of subtle sonic modifications, rhythmization and/or the introduction of sounds that derive from others, while later these contrasts expand into noises that move, so to speak, as a matter of course, alongside the harmonic spectra. Lasting 8 minutes and 35 seconds, the work does without punctuating the rhythmic beat, and due to its length and use of multi-channels belongs rather to the field of acousmatic music. Acoustically, the work draws less on an academic context. An aesthetic quality can also be detected in this composition that goes beyond context, and Reeder seems to handle this quite naturally. A trend we observed in other entries as well.

Oval – O
Markus Popp

Oval ist nach neunjähriger Pause zurück. Mitte der 1990er Jahre galt Oval, zuerst Trio und dann Solo-Projekt von Markus Popp, als federführender Mitbegründer des Glitch. Nun kehrt Popp gewissermaßen zurück an den Start. Er betrachtet seine 2010 erschienene Veröffentlichung *Oval – O* als ein Debüt-Album. Alles sollte ganz anders werden, sowohl in musikalischer als auch in konzeptueller Hinsicht. Zu hören sind auf *Oval – O* deshalb auch keine digitalen Störgeräusche, sondern Gitarre und Schlagzeug – klar erkennbar in dem für sie charakteristischen Klang und dabei doch irgendwie anders. Es drängt sich die Frage nach der Beziehung auf, die digitale und analoge Musik hier miteinander eingehen. Nähere Ausführungen dazu gibt es aber nicht, da der Musiker sie für irrelevant hält. Mittlerweile würden wir uns nämlich in einer Ära der „hyperreal music productivity" befinden, so Popp. Digitale Instrumente können längst mehr als nur perfekt nachahmen. Dass dies tatsächlich der Fall ist, führt Oval mit *Oval – O* meisterhaft vor.

Hemispheric
Philip Reeder

Die Komposition *Hemispheric* des britischen Komponisten Philip Reeder benutzt einen Ansatz aus durchgängig modulierten Flächenklängen in Kombination mit akzentähnlichen Einwürfen. Hierbei arbeitet Reeder mit kontinuierlichen Veränderungen des Klangmaterials, die von subtilen Modifikationen bis zu starken Kontrastwirkungen reichen. Die Jury war von der Klarheit und Konsequenz der Setzungen beeindruckt, mit der Reeder einerseits Kontext garantiert, aber auch die Entwicklung des Stückes vorantreibt. Handelt es sich anfangs um subtile Klangveränderungen, Rhythmisierungen oder um das Einführen abgeleiteter Klänge, so erweitern sich die eingesetzten Kontraste bis hin zu Geräuschklängen, die sich wie selbstverständlich neben den harmonischen Spektren bewegen. Das 8 Minuten und 35 Sekunden dauernde Werk verzichtet auf rhythmische Beatmarkierungen und lässt sich wegen der Dauer und der Mehrkanaligkeit eher im Bereich der akusmatischen Musik verorten. Klanglich gesehen, schöpft das Werk jedoch weniger aus einem akademischen Kontext. Auch in dieser Komposition lässt sich eine kontextüberschreitende Ästhetik feststellen, mit der Reeder in größter Selbstverständlichkeit umzugehen scheint. Ein Trend nicht nur bei dieser Einreichung.

Magic
Panayiotis Kokoras

Die akusmatische Komposition *Magic* von Panayiotis Kokoras überzeugt durch ihre spannungsreiche Dramaturgie und die disziplinierte Reduktion ausschließlich auf Klaviersamples.
Kokoras montiert unterschiedlichste Gesten und Klangtypen zu einer streng geführten Form, ohne jemals unmotivierte, unverständlich scheinende Momente hervorzubringen. Sein Sinn für gestische Vielfalt in Zusammenhang mit strukturellem Erfindungsreichtum zeigt im Verlauf des Werkes eine enorme kompositorische Fantasie. Es wird deutlich, dass er die verwendeten klanglichen Elemente in klarer Intention einsetzt, ohne auf das zufällige Gelingen zu vertrauen. Dabei lösen sich Momente unterschiedlichster Typen von Repetitionen, Glissandi, komplexer Tonfiguren, jeweils gezupft, mit dem Plektrum oder mit der Taste gespielt, ab. Diese verwebt er in Struktur von Dichte und Energie, abgelöst von subtilen Passagen voller Klangpoesie. Im Verlauf des 9 Minuten und 45 Sekunden dauernden Werkes ähnelt keine Phrase der anderen und trotzdem gelingt es Kokoras, einen logischen Verlauf innerhalb der Komposition zu entwickeln.
Die Jury überzeugte die klangliche Substanz in *Magic*. Während viele Werke durch außermusikalische Aspekte überzeugten, verlässt sich diese Komposition ausschließlich auf die hörbare Information und erzielt seine faszinierende Wirkung nur in dem Moment ihres Erklingens.

Magic
Panayiotis Kokoras

Magic, an acousmatic composition by Panayiotis Kokoras, impressed us with its exciting dramaturgy and the discipline with which it reduced the work to piano samples.
Kokoras combines a great variety of gestures and sound types to create a rigid form without generating any seemingly unmotivated incomprehensible moments. As the work unfolds, his sense for gestural diversity in conjunction with a wealth of structural innovation shows enormous compositional imagination. His intentional use of acoustic elements becomes evident; by no means does he leave their success to chance. Instances of highly varied kinds of repetitions, glissandi, and complex sound figures, either plucked with a pick or played on the keys, supersede one another. He weaves them in structures of great density and energy that dissolve into subtle passages full of sound poetry. During the work's 9 minutes and 45 seconds, no phrase resembles the other–yet Kokoras still succeeds in developing a logical progression within the composition.
The jury found the sonic substance of *Magic* extraordinary. While audiences find many works gripping due to their extra-musical features, this composition relies exclusively on audible information and its fascinating effect lasts only as long as it reverberates.

Energy Field

Jana Winderen

http://www.janawinderen.com



Photo: Julia Barclay, Greenland 2009



Photo: Jana Winderen, Greenland 2007

Jana Winderen is concerned with finding sound from hidden sources, like blind field recording, and to give us a better understanding on how creatures of the ocean use sound to orientate themselves, meet each other and hunt for prey. The audio topography of the oceans and the depth of ice crevasses is brought to the surface.

Armed with four 8011 DPA hydrophones, DPA 4060 omni mikes, a Telinga parabolic reflector mike and a Sound Devices 744T digital hard-disk recorder, Jana Winderen studies and records wild places which have a particular importance in our understanding of the complexity and fragility of marine ecosystems.

The recordings for *Energy Field* were made on field trips to the Barents Sea (north of Norway and Russia), Greenland and Norway, deep in crevasses of glaciers, in fjords and in the open ocean. These elements are then edited and layered into a powerful descriptive soundscape. The open spaces of Greenland, northern winds, ravens and dogs in an icy landscape provide the setting for these haunting but dynamic pieces. The sounds of crustaceans, fish such as cod, haddock, herring and pollock recorded as they are hunting, calling for a mate or orientating themselves in their environment, are all included in the mix. The result is a powerful, mesmeric journey into the unseen audio world of the frozen north.

Jana Winderen befasst sich mit der Suche nach Klängen aus versteckten Quellen, wie etwa blind aufgenommene O-Töne, um uns ein besseres Verständnis dafür zu vermitteln, wie die Lebewesen des Ozeans Klänge verwenden, um sich zu orientieren, einander zu finden und zu jagen. Die Audio-Topografie der Ozeane und die Tiefe der Gletscherspalten werden an die Oberfläche gebracht.

Ausgerüstet mit vier 8011 DPA-Hydrophonen, DPA 4060 Universal-Mikrophonen, einem Telinga-Parabol-Reflektoren-Mikro und einem 744T digitalen Festplattenrecorder von Sound Devices, begibt sich Jana Winderen an abgelegene Orte in der Wildnis, die eine besondere Bedeutung für unser Verständnis der Komplexität und Fragilität mariner Ökosysteme haben, um dort ihre Recherchen und Aufnahmen zu machen.

Die Aufnahmen für *Energy Field* wurden bei Reisen in die Barentssee (nördlich von Norwegen und Russland), in Grönland und in Norwegen selbst gemacht, tief in Gletscherspalten, in Fjorden und auf offener See. Diese Elemente werden dann geschnitten und zu einer kraftvollen deskriptiven Klanglandschaft geschichtet. Die offenen Flächen Grönlands, die Nordwinde, Raben und Hunde in einer eisigen Landschaft stellen den Rahmen für diese fesselnden, dynamischen Stücke dar. Klänge von Krustentieren und Fischen wie Hering, Kabeljau, Schellfisch, Petersfisch, aufgenommen, wenn sie jagen, auf Partnersuche gehen oder sich in ihrer Umgebung orientieren, sind ebenfalls im Mix enthalten. Das Ergebnis ist eine kraftvolle, geradezu hypnotische Reise in die unsichtbare Audiowelt des eisigen Nordens.

Jana Winderen (NO) is an artist educated in fine art at Goldsmiths College London, with a background in mathematics, chemistry and fish ecology from the University of Oslo. She has since 1993 worked as an artist, curator and producer. Jana Winderen researches the hidden depths with the latest technology; her work reveals the complexity and strangeness of the unseen world beneath. **Jana Winderen** (NO) ist darstellende Künstlerin, die am Goldsmiths College in London studiert hat, aber auch einen mathematisch-chemischen Hintergrund ebenso wie eine Ausbildung als Fischökologin an der Universität Oslo hat. Seit 1993 arbeitet sie als Künstlerin, Kuratorin und Produzentin. Jana Winderen erforscht die versteckten Tiefen mit der neuesten Technologie; ihre Arbeiten enthüllen die Eigenart und Komplexität der unsichtbaren Welt der Tiefen.

Bee

Apostolos Loufopoulos

http://soundcloud.com/apostolosloufopoulos/bee





Bee was created in summer 2010. The work is inspired by the microcosmos of insects, a world of intense/energetic flying behavior, and could be described as a "journey on the back of a bee", since metaphorically often places the listener in this imaginary position, as "traveling" on the insect itself.

The work is characterized by intense/kinetic motions and rapidness, which can be observed throughout a context of antithetical relationships between sounds: from smooth micro-motions to vast and rapid passages, from calmness and stillness to the burst of energy, to flight and vortex, to the essence of speed and rapid transition between spaces.

The basic audio material used to create the context of the piece is mostly borrowed from the natural environment and constitutes a variety of outdoor recordings such as those of summer insects (bees, wasps, flies), sea-related sounds (seashore waves, distant or close) and forest soundscapes (distant birds, ground noises, rocks, bird/insect natural combinations etc.), which have followed a course of transformation regarding their morphology at a variety of levels. In addition to this material, a number of synthesized sounds were composed and transformed accordingly, finally being mixed with naturally derived material.

The context can be described as "acousmatic", where the purpose was to treat sound-sources as sound/shapes equally, regardless of their natural or synthetic origin. The "behaviors" created most of which are reminiscent of natural or supernatural actions–derived from the transformations or combinations between both natural and non-natural sounds.

Bee entstand im Sommer 2010. Das Werk ist vom Mikrokosmos der Insekten inspiriert, einer Welt intensiven / energetischen Flugverhaltens, und könnte am besten als „Reise auf dem Rücken einer Biene" beschrieben werden, weil es – metaphorisch gesprochen – den Hörer in die Lage versetzt, als reiste er selbst rittlings auf dem Insekt.

Das Werk zeichnet sich durch intensive / kinetische Bewegungen und Geschwindigkeit aus, was sich in antithetischen Beziehungen zwischen den Klängen darstellt: von sanften Mikro-Bewegungen bis zu weiten, schnellen Übergängen, von Ruhe und Stille zu Energieausbrüchen, zu Flug und Schwindel, zur Essenz von Geschwindigkeit und dem raschen Übergang zwischen Räumen ...

Das Audio-Grundmaterial für dieses Werk wurde zumeist direkt aus der Natur entlehnt und besteht aus einer Vielzahl von Außenaufnahmen, wie etwa Aufnahmen von Sommerinsekten (Bienen, Wespen, Fliegen), von Klängen mit Meeresbezug (brechende Wellen, nah oder fern) und von Waldklanglandschaften (ferne Vögel, Bodengeräusche, Felsen, natürliche Vogel-Insekten-Kombinationen und dergleichen), die je nach Morphologie auf verschiedenen Ebenen Transformationsprozessen unterzogen wurden. Zusätzlich zu diesem Material wurde eine Anzahl von synthetisierten Klängen komponiert, entsprechend transformiert und zuletzt mit dem aus der Natur stammenden Material abgemixt.

Der Kontext könnte als „akusmatisch" beschrieben werden, wobei die Klangquellen bewusst auch als Klangformen behandelt wurden, ungeachtet ihres natürlichen oder synthetischen Ursprungs. Die so geschaffenen „Klangverhaltensarten" – die meisten erinnern an natürliche oder übernatürliche Handlungen – wurden aus den Transformationen oder Kombinationen natürlicher mit nicht-natürlichen Klängen abgeleitet.

Produced at composer's private studio in Kifisia, Athens, Greece; original sounds recorded 2010 at the island of Kefalonia, Greece with support from the Technical Educational Institute of Ionian Islands, Department of Sound Technology and Musical Instruments *http://www.teiion.gr*; premiere performance: Electroacoustic Music Days 2010, Corfu 29-31 October 2010, Ionian University-Hellenic Electroacoustic Music Composer's Association (HELMCA), *http://www.essim.gr/en/ea_days2010.htm*.



Apostolos Loufopoulos (GR) studied music at the Ionian University of Corfu (music degree, 1999) and electroacoustic composition with Denis Smalley at City University, London (PhD in electroacoustic composition–2005). He has attended seminars on contemporary composition and music technology at IRCAM (Paris, Academie d'été, 1998). His works have been performed worldwide and have appeared on different CD collections (Ionian University, Musiques et Recherches, INA-GRM / Scrime-Noroit), on the radio and on the Internet. He is a founding member of HELMCA (Greek Union of Composers of Electroacoustic Music, *http://www.essim.gr*) and the Greek Society for Acoustic Ecology. **Apostolos Loufopoulos** (GR) studierte Musik an der Ionian University Korfu (Abschluss 1999) und Elektroakustische Komposition bei Dennis Smalley an der London City University (PhD 2005). Er hat Seminare über zeitgenössische Komposition und Musiktechnologie am IRCAM Paris besucht (Sommerakademie 1998). Seine Werke werden weltweit gespielt und sind auf verschiedenen CD-Sammlungen erschienen (Ionian University, Musiques et Recherches, INA-GRM / Scrime-Noroit) sowie im Rundfunk und im Internet zu hören. Er ist Gründungsmitglied von HELMCA, der Griechischen Union elektroakustischer Komponisten (*www.essim.gr*) und der griechischen Gesellschaft für Akustische Ökologie.

Suite

Philip Jeck



Philip Jeck's *Suite* is a vinyl release which is comprised of various edits and mixes captured from recordings of his live concerts over a period of time. This method of composition is also how he compiles his CDs, reworking and adding new elements where he thinks fit. Following on from an active period of concert performances (which has included, for example, a live appearance at York Minster as part of the Spire project) *Suite* finds Jeck very much on top of his game. Immediately the music plunges into a deep pool of vinyl crackle and we're instantly submerged in that familiar Jeck sound world. You'll hear snatches of what sounds like a gamelan ensemble tucked away in there, vast washes of old string recordings, and more industrial, sculpted noise textures too, all of which get filtered through a toolbox of disheveled, grainy electronics. Although Jeck's music has always had that "phantom radio broadcast" feel to it–as if you're hearing some lost and jumbled shortwave sounds drifting across the ether–there's a real coherence to this set, and while he does have a tendency to glance across music derived from a variety of disparate cultures, his craft is executed seamlessly and with a real instinct for compositional cogency. This album seems to place emphasis on the footprints left by Jeck's working processes over and above the importance of the sound sources themselves, and the entire set feels like a thoroughly abstract, almost ghostly presence.

Philip Jecks *Suite* ist eine Vinyl-Edition und umfasst diverse Edits und Mixes aus Mitschnitten seiner Live-Konzerte über einen längeren Zeitraum. Diese Kompositionsmethode ist die gleiche, mit der er auch seine CDs kompiliert, wobei er das Ausgangsmaterial bei Bedarf überarbeitet und ergänzt. Nach einer Periode aktiver Konzertaufführungen (darunter ein Live-Auftritt im York Minster als Teil des *Spire*-Projekts) zeigt sich Jeck in der *Suite* auf der Höhe seines Schaffens. Die Musik taucht sofort ein in den reichhaltigen Pool aus Vinyl-Knistern, und umgibt uns mit der bekannten Klangwelt Jecks. Man hört Bruchstücke von etwas, das nach einem irgendwo versteckten Gamelan-Ensemble klingt, breit dahinrauschende alte Streicher-Aufnahmen, dann auch skulpturenhafte Geräuschtexturen, die alle durch ein ganzes Arsenal von kaputten körnigen Electronics gefiltert werden. Obwohl Jecks Musik seit jeher ein wenig diesen „Phantom-Radiosender-Klang" an sich hat – als hörte man ein paar verlorene und durcheinander geratene Kurzwellen-Klänge durch den Äther treiben –, so wohnt diesem Set doch eine Kohärenz inne, und wenn Jeck auch dazu neigt, sozusagen einen Überblick über Musik der unterschiedlichsten Kulturen zu geben, so sind keine Brüche zu merken, dafür ein echtes Gespür für kompositorische Überzeugungskraft. Dieses Album scheint seinen Schwerpunkt eher auf jene Spuren zu legen, die Jecks Arbeitsprozesse hinterlassen und weniger auf die eigentlichen Klangquellen, und das ganze Set hinterlässt den Eindruck einer völlig abstrakten, ja, geradezu geisterhaften Präsenz.



Philip Jeck (UK) studied visual art at Dartington College of Arts. He started working with record players and electronics in the early 80s and has made soundtracks and toured with many dance and theater companies as well as his solo concert work. His best known work is *Vinyl Requiem* (with Lol Sargent): a performance for 180 50s/60s record players won *Time Out* Performance Award for 1993. Over the last few years he has also returned to visual art making installations using from six to 80 record players, including *Off The Record* for Sonic Boom at the Hayward Gallery, London (2000). In 2010 Philip won the Paul Hamlyn Foundation Composers Award. Philip Jeck works with old records and record players salvaged from junk shops, turning them to his own purposes. He really does play them as musical instruments, creating an intensely personal language that evolves with each added part of a record. Philip Jeck makes genuinely moving and transfixing music, where we hear the art not the gimmick. **Philip Jeck** (UK) studierte Bildende Kunst am Dartington College of Arts. In den frühen 1980ern begann er, mit Plattenspielern und Elektronik zu arbeiten und Soundtracks zu erstellen sowie mit zahlreichen Tanz- und Theatercompagnien neben seiner Konzertarbeit zu touren. Sein vielleicht bekanntestes Werk ist *Vinyl Requiem* (mit Lol Sargen), eine Performance für 180 Plattenspieler der 50er/60er Jahre, das den *Time Out* Performance Award 1993 gewann. In den letzten Jahren ist er zur Bildenden Kunst zurückgekehrt und macht Installationen unter Einsatz von 6 bis 80 Plattenspielern, darunter *Off The Record* für Sonic Boom an The Hayward Gallery, London (2000). 2010 erhielt Philip den Composers Award der Paul Hamlyn Foundation.

A Balloon for...

Davide Tidoni

http://www.davidetidoni.name/a-balloon-for-a-water-tower/



Photo: Sebastian Kite





A Balloon for... is an itinerant project that brings to life the sound responses of specific spaces. By bursting balloons, the project discovers unique acoustic sites and invites people to explore space through listening.

A Balloon for... ist ein an verschiedenen Orten durchgeführtes Projekt, das die klanglichen Reaktionen dieser Orte lebendig macht. Indem sie Luftballons platzen lassen, entdecken die Teilnehmer die Einzigartigkeit des jeweiligen akustischen Raums und sind eingeladen, diesen Raum durchs Hören zu erforschen.



Davide Tidoni (IT) is a *creativo del suono* and researcher. To date, he has presented projects at the Venice Architecture Biennale (2010), the School of Humanities and Social Sciences, University of Exeter (2009), the American Academy in Rome (2009), RAUM, Bologna (2009), Digital Art Weeks, Basel (2008) and the Angelica Festival (2004). He is currently working on a sound-based ethnography on the chants of the football supporters of his local team Brescia 1911. **Davide Tidoni** (IT) ist Forscher und Soundkünstler. Bisher konnte er Projekte bei der Biennale für Architektur in Venedig (2010), an der School of Humanities and Social Sciences, University of Exeter (2009), an der American Academy in Rom (2009), bei RAUM in Bologna (2009), bei den Wochen der digitalen Kunst in Basel (2008) und beim Angelica Festival (2004) präsentieren. Derzeit arbeitet er an einer klanggestützten Ethnographie über die Gesänge der Fußballfans seines Heimatvereins Brescia 1911.

A Hidden Place

Sohrab

http://www.touchmusic.org.uk/sohrab





With *A Hidden Place* context is everything and nothing. Sohrab is a Tehran-based musician whose sense of displacement and isolation within his own country is palpable across the six ambient pieces making up this release. He is both a product of his environment and a reaction against it. This contradiction still fits a model of rebel music (punk, say), except that here the form of expression is so internalized as to represent a kind of withdrawal.

There is plenty of space in his soundscapes, where the slow reverb of chimes and the fluttering of abstract electronica punctuate solemn pauses. It is like an expression of emptiness, of faint, spectral essences occupying vacant areas. But then these spaces become filled with a more forthright presence of undulating tonal frequencies, a respite from the indefinable sense of oppression.

A few voice samples pepper these washes of sound, but they offer only glimpses of a more concrete sense of place. It is the persistent emphasis on the elusive that makes these expressions so beguiling. While there is beauty here, there is also a nagging undertow of anxiety, a reminder of Sohrab's status as a cultural exile in his own country. (Tom Ridge, *The Wire*)

Bei *A Hidden Place* bedeutet Kontext alles und nichts zugleich. Sohrab ist ein Musiker aus Teheran, dessen Gefühl der Heimatlosigkeit und Isolation im eigenen Land in den sechs Ambient-Stücken, die dieses Release ausmachen, geradezu greifbar ist. Er ist sowohl Produkt seiner Umwelt als auch Reaktion dagegen. Dieser Widerspruch steht noch immer für ein Modell rebellierender Musik (etwa dem Punk), nur dass hier die Ausdrucksform so verinnerlicht ist, dass sie geradezu eine Form des Rückzugs darstellt.

In seinen Klanglandschaften gibt es genug Raum, in dem der langsame Nachhall der Glocken und das Flattern abstrakter Electronica von feierlichen Pausen unterbrochen werden. Es ist wie ein Ausdruck von Leere, von schwachen, spektralen Essenzen, die freie Räume besetzen. Dann wiederum werden diese Räume gefüllt mit einer viel direkteren Präsenz wogender tonaler Frequenzen, einer Atempause innerhalb des undefinierbaren Gefühls der Unterdrückung.

Ein paar Stimmen-Samples würzen diese Wellenschläge von Klang, aber auch sie bieten nur flüchtige Blicke auf ein etwas konkreteres Ortsgefühl. Es ist die andauernde Betonung des Unfassbaren, die diese Ausdrucksformen so faszinierend macht. Und wenn da auch Schönheit drinsteckt, gibt es auch einen stets nörgelnden Unterton des Unbehagens, eine Erinnerung an Sohrabs Status als kulturell Exiliertem in seinem eigenen Land. (Tom Ridge, *The Wire*)

Sohrab (IR), born in Tehran in 1984, was seven when the Iran-Iraq war ended. His name, from an old poem called *Shahname*, means "rouge water", which can also mean "blood". He started a punk band with his brother and a friend, which lasted about two years before splitting. Sohrab is totally isolated in Iran, with little or no connection to what is happening there. He is currently seeking political-refugee status. **Sohrab** (IR), geb. 1984 in Teheran, war gerade sieben, als der Iran-Irak-Krieg endete. Sein Name, der aus dem alten Epos *Schähname* stammt, bedeutet „gerötetes Wasser", was auch als „Blut" verstanden werden kann. Mit seinem Bruder und einem Freund gründete er eine Punk-Band, die zwei Jahre Bestand hatte. Sohrab ist im Iran völlig isoliert, mit keiner oder nur sporadischen Verbindung zum aktuellen Geschehen dort. Derzeit versucht er, als politischer Flüchtling anerkannt zu werden.

ECHELON Teufelsberg

Thomas Ankersmit, Valerio Tricoli

http://thomasankersmit.net, http://valeriotricoli.info







ECHELON Teufelsberg is an acousmatic composition largely based on location recordings inside the abandoned Teufelsberg espionage facility. The piece intends to investigate both the peculiar acoustic character of the location—in particular its main radar dome—and its intimate and somehow metaphysical nature, which reverberates with 20th century myths and legends.

Sound science and a literary approach here gather in a way in which the two different approaches are no longer discernible.

The Teufelsberg is an artificial hill built from the rubble of war-damaged Berlin after the Second World War. It is the highest point in the city. The NSA, the US National Security Agency, built one of its largest listening stations on top of the hill, rumored to be part of the global Echelon intelligence-gathering network and capable of intercepting radio transmissions deep into the Soviet Union. The base has been abandoned since the early 1990s.

The main radar dome of the abandoned Teufelsberg SIGINT is a fascinating acoustic environment. The dome is constructed out of fiberglass hexagons with a concrete floor. Inside the space there is both a spectacular 20-second reverb as well as a very complex spatial arrangement of highly directional echoes. The duration, delay, direction, intensity and spectrum of the echoes change dramatically from place to place within the dome.

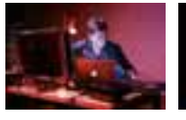
ECHELON Teufelsberg ist eine akusmatische Komposition, die weitgehend auf Vor-Ort-Aufnahmen innerhalb der verlassenen Spionageeinrichtung Teufelsberg basiert. Das Stück will sowohl den speziellen akustischen Charakter des Ortes – vor allem seiner großen Radarkuppel – erforschen, als auch dessen intime und fast metaphysische Natur, in der Mythen und Legenden des 20. Jahrhunderts nachhallen.

Hier treffen sich ein klangwissenschaftlicher und ein literarischer Ansatz auf eine Weise, die diese unterschiedlichen Zugänge unkenntlich macht.

Der Teufelsberg ist ein künstlicher Hügel, erbaut nach dem Zweiten Weltkrieg aus dem Schutt des zerstörten Berlin, und stellt den höchsten Punkt der Stadt dar. Die amerikanische National Security Agency NSA hat auf dem Hügel einen ihrer größten Horchposten errichtet, von dem gerüchteweise verlautet, er sei Teil des globalen Echelon-Spionagenetzwerks gewesen, das Funksprüche noch tief in der Sowjetunion auffangen sollte. Die Basis wurde in den frühen 1990er Jahren aufgegeben.

Die Haupt-Radarkuppel des verlassenen Teufelsberger SIGINT ist eine faszinierende akustische Umgebung: Sie besteht aus Glasfiber-Sechsecken mit einem Betonboden. Innerhalb des Raums gibt es einen sagenhaften Nachhall von 20 Sekunden ebenso wie eine sehr komplexe Anordnung von stark räumlich ausgerichteten Echos. Dauer, Verzögerung, Richtung, Intensität und Spektrum dieser Echos wechseln dramatisch von Ort zu Ort innerhalb der Kuppel.

Thomas Ankersmit (NL), Valerio Tricoli (IT): electronic and acoustic instruments, on location recordings, composition.
Additional recordings by Paul Paulun; produced by Marcus Gammel for Deutschlandradio Kultur





Thomas Ankersmit (NL) is a saxophonist, electronic musician and installation artist based in Berlin and Amsterdam who combines abstract, intensely focused saxophone playing with hyper-kinetic analog synth and computer improvisation. He also creates installation pieces that use sound, infrasound and "modifications to the acoustic characters of spaces" that disrupt the viewer/listener's perception of the exhibition space and their presence within it. **Valerio Tricoli** (IT) works as a concrete-music composer, improviser, sound installation artist, producer and sound engineer and curator. His compositions bridge musique concrète and conceptual forms of sound. He is one of the founders of the *Bovindo* label/collective and of *3/4HadBeenEliminated*, a daring synthesis between improvisation, electro-acoustic composition and avant-rock sensitivity. **Thomas Ankersmit** (NL) ist Saxophonist, Elektronik-Musiker und Installationskünstler mit Sitz in Berlin und Amsterdam, der abstraktes, intensiv fokussiertes Saxophonspiel mit hyperkinetischer analoger Synthesizer- und Computerimprovisation kombiniert. Er schafft auch Installationswerke, die Klang, Infraklang und „Modifikationen der akustischen Eigenschaften des Raums" einsetzen, welche die Wahrnehmung der Betrachter/Hörer im Ausstellungsraum und deren Präsenz darin unterbrechen. **Valerio Tricoli** (IT) arbeitet als Komponist konkreter Musik, als Improvisator, Klanginstallationskünstler, Toningenieur und Kurator. Seine Kompositionen überspannen die Musique concrète und konzeptuelle Klangformen. Er ist einer der Mitbegründer des *Bovindo*-Labels/Kollektivs und von *3/4HadBeenEliminated*, einer mutigen Synthese zwischen Improvisation, elektroakustischer Komposition und Avant-Rock-Gefühlswelt.

Eye contact with the city

Budhaditya Chattopadhyay

http://budhaditya.org/?page_id=11



In my first week in Bangalore during the IFA Bangalore Artist Residency 2010, I met an old dog on the street; it looked at me, and I looked straight into its obscure eyes. This momentary contact instigated me to unwrap the surface of immediate actuality; that's how I encountered the essential indolence in the urban character of Bangalore, which led me to develop a keen interest in examining the life, landscape and legacy of the city.

The audiovisual experience that I gathered in the three months of residency is dominated by imagery of urban growth; the enormous metro-rail construction is ceaselessly whipping a large part of the metropolis, hurting not only its natural urban landscapes, but the recollection of its auditory heritage is also intruded on by the constant sound of infrastructural development. A simple question can be raised here: why is the metro-rail needed at all? Just to save a few minutes? But Bangalore seems to belong to the group of cities that believe in no-rush.

This is why the work I produce in this residency is an investigation into slowness in the context of urban constellation of Bangalore. Slowness is an attitude that involves a keen sense of time and history; the found sound that I retrieved from the collected used-tapes at the flea market and from personal archives provided me with an insight into the auditory legacy of the city and samples of sonic layers for the work, while the close, slow-motion video of traffic and streets allowed me to capture the essential trajectory of the city in moving images where an overwhelming sound of construction returns now and again leaving bits and pieces of damaged audiotapes recovered within cyclic sounds of machine. The purely constructed audiovisual immersion that is reproduced in this site-unspecific installation can be viewed as my impression of the city through the wink of an indolent dog-eye on a sidewalk.

Während meiner ersten Woche in Bangalore im Rahmen der IFA Bangalore Artist Residency 2010 begegnete ich auf der Straße einem alten Hund. Er sah mich an und ich blickte direkt in seine etwas verschleierten Augen. Dieser nur einen Augenblick dauernde Kontakt inspirierte mich dazu, unter die Oberfläche der unmittelbaren Aktualität zu schauen. So entdeckte ich jene Indolenz, die den städtischen Charakter von Bangalore ausmacht und die mich ein starkes Interesse an der Untersuchung des Lebens, der Landschaft und des Erbes der Stadt entwickeln ließ.

Die audiovisuelle Erfahrung, die ich in den drei Monaten meines Aufenthalts sammelte, wird von der Bildwelt eines urbanen Wachstums dominiert; die Bauarbeiten an einer Stadtbahn fressen sich unaufhörlich durch große Teile der Metropole und verletzen dabei nicht nur die natürlichen urbanen Landschaften; auch beim Sammeln ihres auditiven Erbes dringt ständig der Klang infrastruktureller Entwicklung ein. Eine einfache Frage stellt sich hier: Warum wird die Stadtbahn überhaupt gebraucht? Nur um ein paar Minuten einzusparen? Aber Bangalore scheint zu jenen Städten zu gehören, die an die Nicht-Eile glauben!

Aus diesem Grund ist das Projekt, das ich während dieses Aufenthalts betrieb, eine Untersuchung der Langsamkeit im Kontext der urbanen Konstellation von Bangalore. Langsamkeit ist eine Einstellung, die einen geschärften Sinn für Zeit und Geschichte einschließt; gefundene Klänge, die ich aus der Sammlung gebrauchter Bänder vom Flohmarkt und aus privaten Archiven entnommen habe, lieferten mir einen Einblick in das auditorische Vermächtnis der Stadt sowie Samples für die verschiedenen Klangschichten. Zeitlupenvideos von Nahaufnahmen von Straßen und Verkehr wiederum erlaubten mir, die wichtigsten Verkehrsadern der Stadt in bewegten Bildern zu erfassen, wobei sich der überwältigende Klang der Bautätigkeit dann und wann wieder einschleicht und sich diverse Teilchen von beschädigten Bändern in den zyklischen Klängen der Maschinenwelt wiederfinden. Die ganz und gar konstruierte audiovisuelle Immersion, die diese nicht ortsspezifische Installation reproduziert, kann als mein Eindruck der Stadt, gesehen durch das Zwinkern des Auges eines trägen Hundes am Gehsteig, verstanden werden.



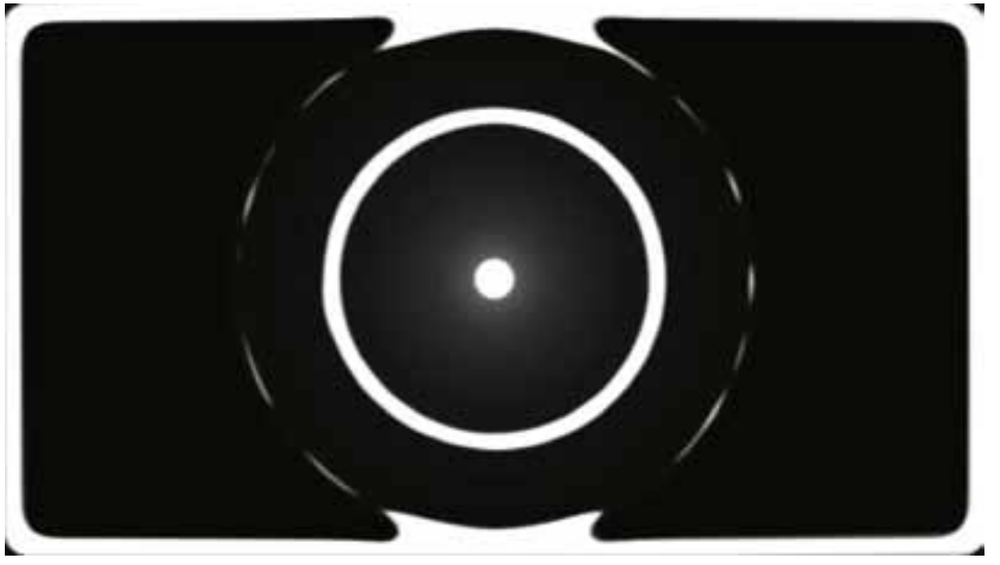
Budhaditya Chattopadhyay (IN) is a sound artist, researcher and audiovisual media practitioner; he incorporates audio, visual image and digital media to produce works for installation and performance. Budhaditya studied cinema at the state film academy SRFTI in India, specializing in audiography (2003–2006), and later received an MA in new media/sound at Aarhus University Denmark (2007–2009). Budhaditya is a founder of the India-based media art collective NaaD. **Budhaditya Chattopadhyay** (IN) ist Klangkünstler, Forscher und Praktiker der audiovisuellen Medien. Er integriert auditive, visuelle und digitale Medien in die Produktion von Installationen und Performances. Budhaditya hat Film an der staatlichen indischen Filmakademie SRFTI studiert und sich auf Audiografie spezialisiert (2003–2006), später den Master of Arts in Neuen Medien / Klang an der Univerität Aarhus in Dänemark erworben (2007–2009). Budhaditya ist Gründer des indischen Medienkunst-Kollektivs NaaD.

Hemispheric

Philip Reeder







Part of *Hemispheric's* aesthetic stems from the use of super-wide-angle photographic lenses, sometimes known as fisheye lenses. These tend to create an inhuman hemispherical field of vision, with objects toward the periphery becoming increasingly distorted, often requiring a remapping of the image in an attempt to create a less skewed projection. Continual recycling of sonic material in this piece gives rise to viewpoints which are similarly distorted and re-mapped, exploiting the expansive potential of the medium.

Hemispheric is constructed out of field recordings and sampler instruments. Very few linear sections of sound remain—most have been chopped up and rearranged, either manually or through granular techniques, to create a particular sound world. The theme of recycling of material is key to the unfolding of the work both at a performance level and during its composition.

Ein Teil der Ästhetik von *Hemispheric* ist auf die Verwendung von Super-Weitwinkelobjektiven zurückzuführen, besser bekannt auch als „Fischauge". Diese erzeugen ein für das menschliche Auge ungewohntes halbkugelförmiges Sehfeld, Gegenstände werden an den Rändern stärker gekrümmt, was häufig ein Remapping der Bilder erfordert, um eine weniger verzerrte Darstellung zu erzielen. Das kontinuierliche Recyceln von Klangmaterial in diesem Stück lässt Standpunkte entstehen, die unter Ausnützung des expansiven Potenzials des Mediums ähnlich verzerrt und verschoben abgebildet werden.

Hemispheric ist aus einigen Feldaufnahmen und Sampler-Instrumenten konstruiert. Nur wenige Klangsektionen sind linear geblieben, die meisten wurden gechopped und entweder manuell oder mit granulären Techniken neu arrangiert, um eine spezielle Klangwelt zu erschaffen. Das Grundthema des Recyclens von Material ist der Schlüssel zur Entfaltung dieser Arbeit sowohl auf der Performance-Ebene als auch während der Komposition.



Philip Reeder's (UK) output moves in a beeline from handcrafted electronic music, to collaborative audiovisual installations, through to remixes and production. He is currently pursuing a PhD under Antti Saario funded by the Arts and Humanities Research Council at University College Falmouth.

Philip Reeder (UK) bewegt sich in seiner künstlerischen Arbeit zwischen handgemachter elektronischer Musik über Remixes und Produktion bis hin zu kollaborativen audiovisuellen Installationen. Derzeit ist er mit einem Stipendium des Arts and Humanities Research Council Doktorand bei Antti Saario am University College Falmouth.

La chambre des machines

Nicolas Bernier, Martin Messier

http://www.nicolasbernier.com
http://www.mmessier.com





Photo: Miguel Legault – Agence Stock – miglego.com

Machines made of gears and cranks are manipulated to produce a sound construction at the crossroads of acoustics and electronics. Submerged in surround sound, the audience discovers the interaction between mechanical and synthetic sound. With specifically tailored programming, digital processing is enlarging the sound palette of the machines. *La chambre des machines* stems from a desire to return to the physical world from an environment of digital creation. The project also refers back to the *intonarumoris*, sound machines built by Italian futurists at the beginning of the 20th century. These machines contained mysterious mechanisms, just as computers do today.

Maschinen aus Zahnrädern und Kurbeln werden manipuliert, um eine Klangkonstruktion an der Schnittstelle zwischen Akustik und Elektronik zu erzeugen. Eingetaucht in Surround-Sound, entdeckt das Publikum die Interaktion zwischen mechanischem und synthetischem Klang. Mit eigens entwickelten Programmen erweitert die digitale Bearbeitung die Klangpalette der Maschinen. *La chambre des machines* entstammt dem Wunsch, in einer Umgebung aus digitalen Schöpfungen dennoch zur physischen Welt zurückzukehren. Das Projekt bezieht sich auch auf Geräte wie die *intonarumori*, Klangmaschinen, wie sie die italienischen Futuristen im frühen 20. Jahrhundert bauten. Solche Maschinen enthielten mysteriöse Mechanismen – nicht anders als die Computer heutzutage.

Intonarumoris (Machines): Alexandre Landry;
video: foumalade.org; production: Perte de signal





Nicolas Bernier (CA) joyfully flows from musique concrète to live electronics, installations, art video, modern music, post-rock, ambient and glitch while also working with dance, theater and cinema. He is currently a PhD candidate in sonic arts at the University of Huddersfield (UK) under the direction of Pierre Alexandre Tremblay and Monty Adkins. **Martin Messier** (CA) is a composer, a performer and a video artist. His curiosity for graphic arts has brought him to explore the relationship between sound and image. It is this same interest that inspires him to create audio performance, live electronics, installation, video music, music for dance and theater. He is a member of Perte de Signal and Ekumen. **Nicolas Bernier** (CA) treibt fröhlich von der Musique Concrète zur Live-Elekronik, zu Installationen, Kunstvideos, moderner Musik, Post-Rock, Ambient und Glitch, während er gleichzeitig mit Tanz, Theater und Kino arbeitet. Derzeit promoviert er an der University of Huddersfield (UK) bei Pierre Alexandre Trembly und Monty Adkins. **Martin Messier** (CA) ist Komponist, Performer und Videokünstler. Seine Neugierde für graphische Kunst hat ihn dazu gebracht, die Beziehung zwischen Bild und Klang zu erforschen. Das gleiche Interesse inspiriert ihn zur Schaffung von Audio-Performances, Live-Electronics, Installationen, Videomusik und Mixes für Tanz und Theater. Er ist Mitglied bei Perte de Signal und Ekumen.

Magic

Panayiotis Kokoras

http://www.panayiotiskokoras.com

Magic was composed during a residency in the summer 2010 at the ZKM studios in Karlsruhe as part of the Giga-Hertz Production Award. It was a great opportunity for me to work for several weeks without distractions, in good facilities and focused exclusively on the piece. This tight and concentrated schedule gave me about 300 hours composing–divided by the duration of the piece you could get the speed of the composition process, about three seconds per hour.

Magic is the third and last piece of a project entitled *Grand Piano Trilogy*. This trilogy is based upon the sound of the piano. The challenge of the trilogy is to expand the sonic possibilities of piano. The sound sources of the work come from around, below and inside the piano-played in various unconventional virtuoso ways. Besides, in the work several excerpts from the piano repertoire are fused within the piece's textures, among others Ravel's *Pavane*, Beethoven's *Waldstein*, Webern's *op27* and John Cage's *4'33*. Furthermore, sonic rhetoric links extra-musical connotations with musical processes through associations of ideas.

From seven hours of piano recordings, which I finally reduced to the duration of the piece, more than 600 sounds were connected on a note-to-note basis. The sounds were further processed in order to achieve the virtuosity of the sound the piece required. The initial version of the piece was made for 32 channels and programed through Zirconium software for the Klangdom (sound dome) at ZKM. The title refers to a kind of experience that is fascinating, charming, excellent, marvelous and exciting, a kind of experience, which is impossible to quantify and rationalize.

Magic wurde im Rahmen eines Studienaufenthaltes am ZKM in Karlsruhe im Sommer 2010 als Teil des Giga-Hertz Production Award komponiert. Das war eine großartige Gelegenheit für mich, einige Wochen ohne Ablenkung zu arbeiten, mit guten technischen Möglichkeiten und ausschließlich auf das Stück fokussiert. Der enge und konzentrierte Zeitplan gab mir etwa 300 Stunden zur Komposition – geteilt durch die Dauer des Stückes könnte man so die Geschwindigkeit beim Komponieren errechnen, nämlich etwa drei Sekunden pro Stunde.

Magic ist das dritte und letzte Stück des Projekts *Grand Piano Trilogy*, das ganz auf dem Klang des Klaviers aufbaut. Die Herausforderung liegt darin, die klanglichen Möglichkeiten des Klaviers zu erweitern. Die Klangquellen des Werks kommen aus der nächsten Umgebung, von unter- und innerhalb des Klaviers, das auf verschiedene unkonventielle Arten virtuos gespielt wird. Daneben werden im Werk etliche Exzerpte aus dem Klavierrepertoire in die Texturen des Stückes eingewoben, darunter Ravels *Pavane*, Beethovens *Waldstein-Sonate*, Weberns *op.27* und John Cages *4'33*. Außerdem verknüpft die klangliche Rhetorik durch Ideenassoziation auch noch außermusikalische Konnotation mit den musikalischen Prozessen.

Über 600 Klänge aus gut sieben Stunden Klavieraufnahmen wurden Note um Note verbunden, herausdestilliert und letztlich auf die Dauer des Stücks reduziert. Die Klänge wurden danach weiterverarbeitet, um jene Virtuosität des Klangs zu erzielen, nach der das Stück verlangt. Die Ursprungsversion des Stücks wurde für 32 Kanäle erstellt und mittels Zirconium-Software für den Klangdom des ZKM programmiert. Der Titel bezieht sich auf eine Art von Erfahrung, die faszinierend, bezaubernd, ausgezeichnet, großartig und aufregend ist, eine Erfahrung, die man weder quantifizieren noch rationalisieren kann.



Panayiotis Kokoras (GR), born 1974, began his musical studies at the age of 13 studying guitar, saxophone, singing, piano, electroacoustic music and composition (Dip). In 1999 he moved to England where he concentrates solely in composition (MA, PhD). Since then his compositions have been selected by jury in more than 150 calls for music and programmed in over 400 concerts. He is president of Hellenic Electroacoustic Music Composers Association and teaches at the Aristotle University of Thessaloniki. His output ranges from solos and orchestral works to mixed and tape ones, which have won 40 prizes and distinctions at international composition competitions. **Panayiotis Kokoras** (GR), geb. 1974, begann seine musikalischen Studien mit 13 Jahren und studierte Gitarre, Saxophon, Gesang, Klavier, elektroakustische Musik und Komposition (Diplom). 1999 übersiedelte er nach England, wo er sich ausschließlich auf Komposition konzentrierte (MA, PhD). Seit damals wurden seine Kompositionen von Jurys bei über 150 Bewerben ausgewählt und in über 400 Konzerten aufgeführt. Er ist Präsident der Vereinigung Hellenischer Elektroakustik-Komponisten und lehrt an der Aristoteles-Universität in Thessaloniki. Seine Werke reichen von Solo- und Orchesterwerken zu gemischten und Tonbandarbeiten, die ihm 40 Preise und Auszeichnungen bei internationalen Kompositionswettbewerben eingebracht haben.

Music for Listening on the Earth

Yan Jun

http://www.yanjun.org
http://www.subjam.org

I received a commission for *Music for Listening on the Moon* from an art project. I decided to make it as a continuation of my last album, *Wormhole Trip OST Music for Time and Space Travel*, which is based on my site-specific installation *Wormhole Trip Souvenir*. I now have a new installation in my washroom, which I call *Wormhole 2*.
There is 60 minutes material from the installation, which was recorded from two pipes in the washroom via contact microphones, some tiny sounds plus electric current noises.
After some compression, normalizing and noise-reduction I realized it was enough for *Music for Listening on the Moon*, since it will be a chance to listen to sound itself and forget music. But I did a little bit more modulation, then got the second version. I think it's a kind of minimal musique-concrete for *Listening to Music on the Earth*, where we still need flavoring in our life.
I'm not interested in science-fiction, I'm interested in reality, which is about creating an event by listening. My works are not intended to comfort or entertain people. I would like to confuse, hurt or isolate them, though sometimes it's funny and entertaining anyway. The reason I chose the sounds from pipes in washroom is that it's always satisfying to sit and listen to any tiny unknown sound at home.
The earth and the moon: two potential situations for listening and thinking the tiny difference between reality and real.
The simple compression and modulation: what does field recording/reality mean? What does composition/music mean? And why not listen to my digital recorder? It produces beautiful basic noise, and it's free.
The first version was released on Sub Jam / Kwanyin Records as *Music for Listening on the Moon*. The second version will be released later on the Japanese label SPEKK.

Ich erhielt im Rahmen eines Kulturprojekts einen Auftrag für *Musik, auf dem Mond zu hören* und beschloss, den Auftrag als Fortsetzung meines letzten Albums *Wormhole Trip OST – Music for time and space travel* zu machen, das wiederum auf meiner ortsspezifischen Installation *Wormhole trip souvenir* basiert. Jetzt habe ich eine neue Installation in meinem Badezimmer, die ich *Wormhole 2* nenne. Es handelt sich um 60 Minuten Material aus dieser Installation, abgenommen mit zwei Kontaktmikrophonen von zwei Rohren im Badezimmer sowie ein paar kleinen Sounds und Geräuschen des elektrischen Stroms.
Nach ein wenig Kompression, Normalisierung und Reduktion des Rauschens fand ich, dass das genug *Musik zum Hören auf dem Mond* sei, denn schließlich gibt uns das die Möglichkeit, mehr dem Klang zu lauschen und die Musik zu vergessen.
Dann aber machte ich noch ein paar weitere Modulationen, bis sich eine zweite Version ergab, die ich als eine minimale Musique concrète zum „Lauschen auf der Erde" definieren möchte, wo wir noch immer unser Leben etwas würzen müssen.
Science-Fiction interessiert mich nicht, mich interessiert die Wirklichkeit, also das Erschaffen eines Hörereignisses. Bei meinen Werken geht es nicht darum, die Leute zu trösten oder zu unterhalten, viel lieber verwirre, isoliere oder verletze ich sie, auch wenn das manchmal genauso unterhaltsam sein kann. Die Rohre im Badezimmer habe ich ausgewählt, weil es immer recht befriedigend ist, dazusitzen und noch so kleinen unbekannten Geräuschen daheim zu lauschen.
Die Erde und der Mond – zwei potenzielle Situationen, in denen man horchen und über den Unterschied zwischen Realität und real nachdenken kann. Einfache Verdichtung und Modulation: Was bedeutet Vor-Ort-Aufnahme und Wirklichkeit? Was heißt Komposition und Musik? Und warum soll ich nicht meinem Digitalrecorder zuhören? Er produziert wunderbare Grundgeräusche, und zwar kostenlos.
Die erste Version wurde auf Sub Jam / Kwanyin Records unter dem Titel *Music for Listening On The Moon* herausgebracht, der zweite Teil wird auf dem japanischen Label SPEKK erscheinen.



Photo: Bryan Spencer 2011

Yan Jun (CN), born 1973. Based in Beijing. BA in Chinese literature. As an improviser he uses feedback noise in recent concerts and also does field recording, site-specific sound art, voice and writing. Founder of Sub Jam/Kwanyin Records, which runs the weekly event Waterland Kwanyin (2005–2010) and the annual festival Mini Midi (since 2005). Member of FEN (Far East Network, Otomo Yoshihide, Ryu Hankil, Yuen Cheewai and Yan Jun). He has performed around China and internationally and has been supported by the Asian Culture Council as a residency musician in New York in 2011. **Yan Jun** (CN), geb. 1973, wohnhaft in Peking, B.A. aus Chinesischer Literatur. Als Improvisator verwendet er in den jüngsten Konzerten Rückkoppelungsgeräusche; daneben arbeitet er mit Feldaufnahmen, ortsspezifischer Klangkunst, Stimmen und Schriften. Gründer von Sub Jam / Kwanyin Records, das allwöchentlich *Waterland Kwanyin* (2005–2010) und das jährliche Festival *Mini Midi* (seit 2005) veranstaltet. Mitglied bei FEN (Fareast Network, Otomo Yoshihide, Ryu Hankil, Yuen Cheewai und Yan Jun). Er ist in ganz China und international aufgetreten und erhielt einen Studienaufenthalt in New York als Stipendiat des Asian Culture Council 2011.

Not by Note

Serhat Karakayali, Sebastian Meissner

http://musikprotokoll.orf.at/de/werk/not-by-note-installation







Auf der Suche nach neuen Wegen, mit Hilfe der Kunst Macht, Religion und Identität zu erforschen, haben Sebastian Meissner und Serhat Karakayali acht Musiker aus dem Nahen Osten und dem früheren Jugoslawien zu einem einwöchigen ArtLab nach Banja Luka eingeladen, wo gemeinsam eine psychogeografische Partitur erarbeitet wurde, die das Netzwerk der Beziehungen zwischen den beiden Regionen und Westeuropa kritisch beschreibt.
Eine Gemeinschaftskomposition wurde als Sechskanal-Klanginstallation und als Live-Stream-Kunstradio-Performance beim *musikprotokoll 2010* in Graz vorgestellt.
Workshop-Teilnehmer: Boikutt (PAL), Dror Feiler (IL/SE), Amir Husak (US/BA), Manja Ristić (SER), Asmir Sabić (BIH), Cynthia Zavan (LB), Jan Rohlf (DE), Premil Petrovic (SER), Sharif Sehnaoui (LB)

In search of new ways to explore power, religion and identity through art, Sebastian Meissner and Serhat Karakayali have invited eight musicians from the Middle East and former Yugoslavia to a one-week art lab in Banja Luka, jointly elaborating a psychogeographical score that critically describes the mesh of relationships between the two regions and western Europe.
A collective composition was presented as a six-channel sound installation and a live-streaming Kunstradio performance at musikprotokoll 2010 in Graz.
Workshop participants: Boikutt (PAL), Dror Feiler (IL/SE), Amir Husak (US/BA), Manja Ristić (SER), Asmir Sabić (BIH), Cynthia Zavan (LB), Jan Rohlf (DE), Premil Petrovic (SER), Sharif Sehnaoui (LB)





Serhat Karakayali (DE) studied sociology, political science and philosophy between 1994 and 1999 in Frankfurt / Main. He wrote his dissertation between 2002 and 2006 with funding from the Heinrich Böll Stiftung. Between 2003 and 2005, he collaborated on the research project TRANSIT MIGRATION. He is the author of *Gespenster der Migration* and co-editor of *Turbulente Ränder* and *Empire und die biopolitische Wende*. **Sebastian Meissner** (DE) has worked for the past ten years as an artist with sound, music and visual material, as well as participatory and site-specific elements. Using pseudonyms such as Autokontrast, Klimek and Random Inc, his works deal with geo-political localizations, ethnic & religious identities, psycho-geography, music archives and computer music. He has realized a number of stage productions, film soundtracks and installations, and held many concerts. He also established the artist platform Intifada Offspring which is looking for new perspectives on the Middle East. **Serhat Karakayali** (DE) hat zwischen 1994 und 1999 in Frankfurt / Main Soziologie, Politologie und Philosophie studiert. Seine Dissertation schrieb er zwischen 2002 und 2006 mit einem Stipendium der Heinrich-Böll-Stiftung. Zwischen 2003 und 2005 war er wissenschaftlicher Mitarbeiter im Forschungsprojekt TRANSIT MIGRATION. Er ist Autor von *Gespenster der Migration*, Mitherausgeber von *Turbulente Ränder* und *Empire und die biopolitische Wende*. **Sebastian Meissner** (DE) arbeitet seit über zehn Jahren als Künstler mit Klang-, Musik- und visuellem Material sowie partizipativen und ortsspezifischen Elementen. Seine Arbeiten unter Pseudonymen wie Autokontrast, Klimek und Random Inc beschäftigen sich mit Fragen der geo-politischen Verortungen, ethischen & religiösen Identitäten, Psychogeographie, Musikarchiven und Computermusik. Er realisierte zahlreiche Bühnenproduktionen, Filmsoundtracks, Installationen und Konzerte. Er gründete das Künstler-Netzwerk Intifada Offspring, das nach neuen Perspektiven für den Mittleren Osten sucht.

Oval – O

Markus Popp

http://www.thrilljockey.com/artists/?id=10035









Years in the making, *Oval – O,* a 2-CD album with a total of 101 tracks, all bonus tracks included, is not a mere "Oval v1.5", an iteration of old achievements, but a complete reboot in every imaginable way. And yet *Oval – O* manages to establish a unique, instantly recognizable "Oval signature sound" all over again. *Oval – O* is musical enough to lock the listener into an intense staring contest and "meta" enough to keep people guessing: are we hearing Markus Popp, software at work—or even hired musicians?

Nach einem jahrelangen Entstehungsprozess ist *Oval – O,* ein 2-CD-Album mit insgesamt 101 Tracks inklusive aller Bonustracks, nicht nur einfach eine „Oval v1.5", eine Iteration alter Errungenschaften, sondern in jeder Hinsicht ein kompletter Neustart – und es gelingt *Oval – O*, einen einzigartigen, sofort erkennbaren „Oval signature sound" zu etablieren. *Oval – O* ist musikalisch genug, um den Hörer in ein intensives Wett-Starren zu bannen, andererseits aber „meta" genug, um die Leute raten zu lassen: Hören wir Markus Popp, Software bei der Arbeit oder gar angeheuerte Musiker?

Oval – O verwendet einen völlig neuen Zugang zu Spieltechnik, DSP-Zauberei (es gibt nämlich keine!) und Produktion. Am wichtigsten ist jedoch, dass *Oval – O* eine entschiedene Änderung der Perspektive darstellt: Durch das Perfektionieren der Mischung aus virtuellen und real gespielten Instrumenten, die mit penibler Genauigkeit aufgenommen werden, erzeugt *Oval – O* eine überzeugende akustische Illusion, eine Art Trompe-l'œil, das alte Unterscheidungen wie „programmiert" versus „gespielt" oder „akustisch" versus „elektronisch" ziemlich obsolet macht. *Oval – O* ist Popps erste – vorsichtige – Antwort auf die Herausforderungen dieser neuen „hyperrealen Ära" der Musikproduktion, in der die Software-Emulation des tatsächlichen Instruments bei weitem den physischen Gegenpart übertrifft, dem sie nachgebildet wurde, sowohl was das klangliche Spektrum als auch was die Vielseitigkeit und Steuerungsmöglichkeiten angeht.

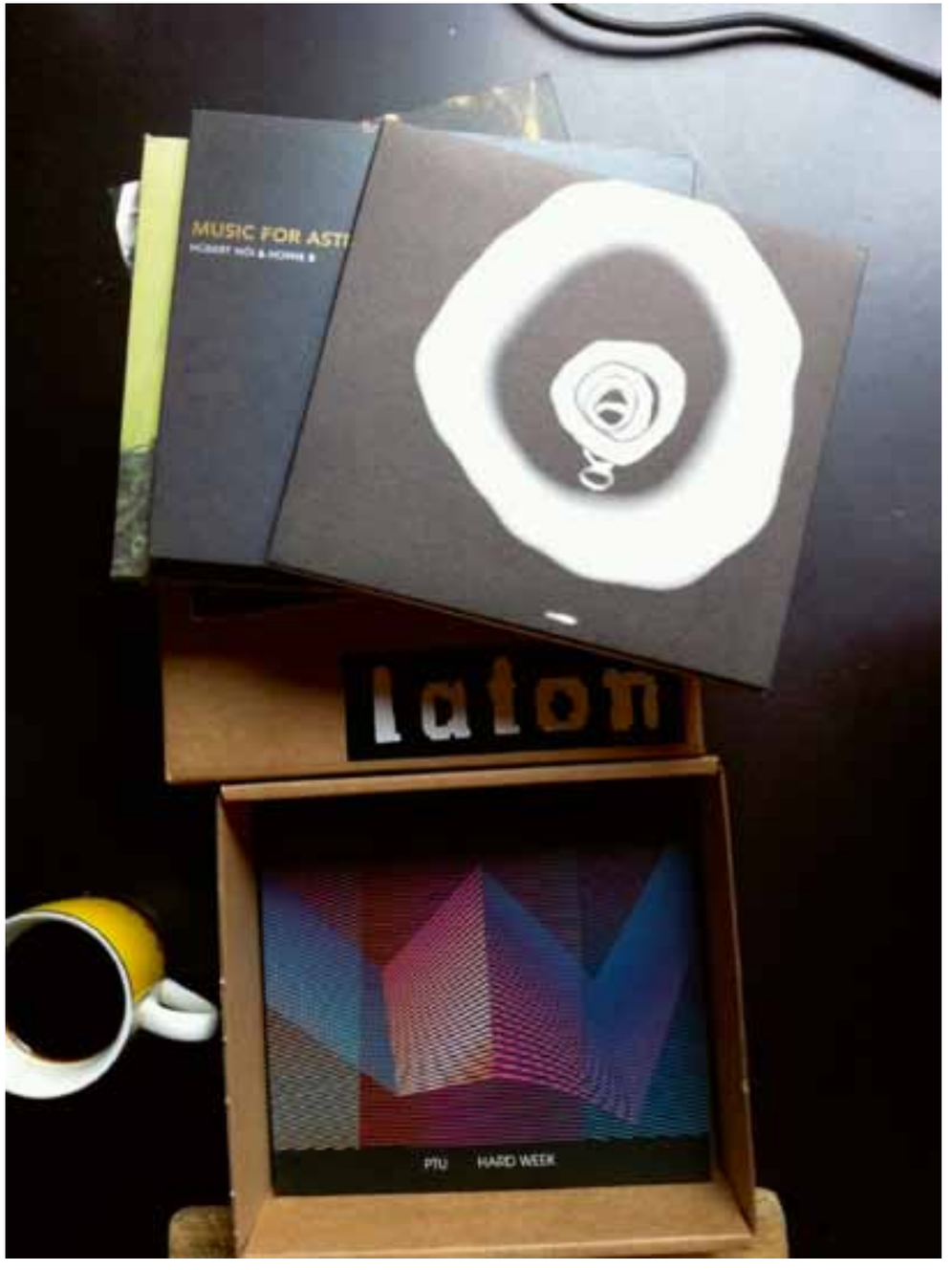
Oval – O is an entirely novel approach to playing technique, DSP wizardry (there is none!) and production. Most importantly however, *Oval – O* represents a decisive shift in perspective: by perfecting a unique mix of virtual and real instruments being played, triggered and painstakingly recorded, *Oval – O* establishes a convincing acoustic illusion, a *trompe l'œil* of sorts, rendering old distinctions like "programmed vs. played" or "acoustic vs. electronic" pretty much obsolete. *Oval – O* is Popp's first, tentative answer to the challenges of this new "hyper-real era" of music production, where the software emulation of the physical instrument far surpasses the physical counterpart it was modeled on in terms of sonic spectrum, versatility and control options.

Written and produced by Markus Popp 2010; Cover Design: Frieda Luczak; Label: Thrill Jockey Records (Thrill244)

Markus Popp (DE). Ever since his first groundbreaking album releases, Markus Popp aka "Oval" continues to be one of *the* prolific and influential forces in contemporary electronic music and a true visionary of digital audio. Popp's now legendary early album releases sent shockwaves though the electronic music landscape and laid the foundations for an entire new class of digital sound and production aesthetics. With an undeniable instinct for the pleasantly irritating, the drastic and the dreamy—Popp pioneered "glitch" and "clicks & cuts"—he continues to inspire and provoke a new generation of musicians to this day. Popp has constantly refined his signature style and instantly recognizable aesthetics in several musical collaborations, most notably with the long-running Microstoria projects (duo with Mouse On Mars' Jan St. Werner) and SO (with Japanese songwriter extraordinaire Eriko Toyoda). Popp has also worked for/with: Björk, Ryuichi Sakamoto, Tortoise, Mouse on Mars, Squarepuscher, Pizzicato 5, Gastr del Sol etc. **Makus Popp** (DE) a.k.a. „Oval" ist seit seinen ersten bahnbrechenden Releases eine der produktivsten und einflussreichsten Kräfte in der zeitgenössischen elektronischen Musik und ein wahrer Visionär des digitalen Audios. Popps längst legendär gewordenen frühen Alben sandten Schockwellen durch die Landschaft der elektronischen Musik und legten die Basis für eine komplette neue Klasse digitaler Klang- und Produktionsästhetik. Mit einem nicht zu leugnenden Instinkt für fröhliche Irritation und das Drastische ebenso wie das Träumerische wurde Popp ein Pionier des „Glitch" und der „clicks & cuts" – und bis heute inspiriert und provoziert er eine neue Generation von Musikern. Popp hat stets seinen typischen Stil und seine sofort erkennbare Ästhetik in zahlreichen musikalischen Kooperationen verfeinert, am stärksten mit den über lange Zeit laufenden Microstoria-Projekten (Duo mit Jan St. Werner von Mouse On Mars) und mit SO (mit dem außergewöhnlichen japanischen Liedermacher Eriko Toyoda). Popp hat auch für und mit Björk, Ryuichi Sakamoto, Tortoise, Mouse on Mars, Squarepuscher, Pizzicato 5, Gastr del Sol und anderen gearbeitet.

/S/O/N/I/C/ /Z/O/N/E/S/

Anna Ceeh, Franz Pomassl



/S/O/N/I/C/ /Z/O/N/E/S/ kommt genau zwanzig Jahre nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion.
Dieses Projekt führt uns auf eine sound-archäologische Forschungsreise in die klangliche Terra incognita der Nachfolgestaaten der früheren UdSSR mit ihren einem urbanen Moloch gleichenden Mega- und Millionenstädten, mit autonomen und isolierten Gegenden am Ende der Welt, sie führt uns in die Arktis, in den Ural und nach Kaukasien, nach Sibirien und in den Fernen Osten. Auf dieser Entdeckungsreise tauchen wir in diese lebendigen elektronischen Klangkulturen ein, die sich über zehn Zeitzonen dieses enormen Territoriums erstrecken.
Die Box */S/O/N/I/C/ /Z/O/N/E/S/* (Laton 070) enthält exklusive Tracks und ganze Alben diverser bekannter und neu entdeckter Künstler, darunter Alexei Borisov (Moskau / RU), Katya Zavoloka (Kiew / UA), Benzo (Vilnius / LT), Park Modern (Wladiwostok / RU), Radius (Kemerowo /RU), F.R.U.I.T.S. (Moskau / RU), ADD (Petrosawodsk / RU), Infra Red Army (Charkow / UA), Mombus (Murmansk / RU), KiWa (Tartu / EE), StirliTz (Kaliningrad / RU), Fractal Heads (Nowosibirsk / RU), PTU (Kasan, RU), Love-Fine, Kyskas (Murmansk / RU), Test Pressing, The Festival of Non-Existent Bands (Tallinn / EE), LLAC (Jekaterinburg, RU), Nikola (Wladiwostok / RU), Belki (Ischewsk, RU), Dambo (Chabarowsk / RU).

/S/O/N/I/C/ /Z/O/N/E/S/ comes exactly 20 years after the collapse of the Soviet Union.
This project takes us on a sound archaeological research journey into the sonic terra incognita of the successor states of the former USSR, with its urban moloch mega-cities and multi-million cities, autonomous and isolated areas on the edge of the world, leads us to the Arctic, the Urals and the Caucasus, Siberia and in the far Far East, dives in with us and co-discovers these living electronic sound cultures, spanning 10 time zones of this huge territory.
/S/O/N/I/C/ /Z/O/N/E/S/ record-box (Laton 070) includes exclusive tracks and full-length albums by various well-known and newly discovered artists, featuring: Alexei Borisov (Moscow / RU), Katya Zavoloka (Kiev / UA), Benzo (Vilnius / LT), Park Modern (Vladivostok / RU), Radius (Kemerovo / RU), F.R.U.I.T.S. (Moscow / RU), ADD (Petrozavodsk / RU), Infra Red Army (Kharkiv / UA), Mombus (Murmansk / RU), KiWa (Tartu / EE), StirliTz (Kaliningrad / RU), Fractal Heads (Novosibirsk / RU), PTU (Kazan, RU), Love-Fine, Kyskas (Murmansk / RU), Test Pressing, The Festival of Non-Existent Bands (Tallinn / EE), LLAC (Yekaterinburg, RU), Nikola (Vladivostok / RU), Belki (Izhevsk, RU) and Dambo (Khabarovsk / RU).



Anna Ceeh (AT) is a Russian-born artist who has been working in the Austrian and international art scenes for nearly ten years, through photography, video, electronic and applied research. The vocabulary of her activities reflects and examines the dimensions of the real and the virtual in the context of the relationship between human being, object and space. **Franz Pomassl** (AT) is a sound-installation artist, author, performer and curator of electronic music works. He is the founder of the Sound Department at the Vienna Academy of fine Arts, where he teaches sound. Together with Anna Ceeh he runs the label Laton. **Anna Ceeh** (AT) ist eine in Russland geborene Künstlerin, die seit fast zehn Jahren in der österreichischen und internationalen Kunstszene in Fotografie, Video, Elektronik und angewandter Forschung tätig ist. Das Vokabular ihrer Aktivitäten untersucht die Dimensionen des Realen und des Virtuellen im Kontext der Beziehung zwischen menschlichem Körper, Objekt und Raum. **Franz Pomassl** (AT) ist Klanginstallationskünstler, Autor, Performer und Kurator elektronischer Musikwerke. Er ist Gründer der Klangabteilung an der Akademie für Bildende Kunst in Wien, wo er Klang unterrichtet. Gemeinsam mit Anna Ceeh betreibt er das Label *Laton*.

Spiderbytes

Lars Lundehave Hansen

http://www.monoeffect.com/index.php/works/recent/spiderbytes





Spiderbytes is a very direct visualization of sound, utilizing the physics of sound to create "animals" that will leave a trace dependent on the sound fed to them. The "animals" in each "terrarium" are created from speaker units mounted with graphite sticks and animated by the low frequencies from 5 Hz to 50 Hz, with frequencies specially chosen to match the sonic properties of each speaker.
Spiderbytes originally consisted of two metal shelves, shielded with Plexiglas, thus creating terrariums in which the animals could "live". Since then the work has been shown in different formats, most notably one where three speakers share a wooden platform on which they can "fight it out" so to speak.

Spiderbytes ist eine sehr direkte Visualisierung von Klang und verwendet die Physik des Klanges, um „Tiere" zu erschaffen, die eine Spur hinterlassen, die vom Klang bestimmt wird, mit dem sie gefüttert werden. Die „Tiere" in jedem der „Terrarien" entstehen aus Lautsprechereinheiten, die auf Graphitminen montiert und mit niedrigen Frequenzen von 5 Hz bis 50 Hz angesprochen werden, wobei letztere je nach den klanglichen Eigenschaften des jeweiligen Lautsprechers individuell ausgesucht werden. Ursprünglich bestand *Spiderbytes* aus zwei mit Plexiglas abgeschirmten Metallregalen, wodurch richtige Terrarien entstanden, in denen die Tiere „leben" konnten. Seit damals wurde das Werk in verschiedenen Formaten gezeigt, vor allem in einer Installation, wo sich drei Lautsprecher eine Holzplattform teilen und sozusagen „die Dinge dort untereinander ausmachen" können.



Lars Lundehave Hansen (DK) has been working in the fields of ambient/drones and noise for the past 14 years–as a sound artist, enthusiastic promoter of and dedicated performer in these fields. His usual works are often constructions, making a point of being constructions, that emit or react to sounds or noise. He also co-founded the legendary organization Noisejihad and is the catalyst behind the renowned Danish drone-act Wäldchengarten. Lars L. Hansen graduated from Jutland Academy of Fine Arts in 2006, where he received the award of distinction for his work with sound in artistic contexts. **Lars Lundehave Hansen** (DK) arbeitet seit vierzehn Jahren im Bereich Ambient/Drones und Noise – als Klangkünstler und enthusiastischer Promotor und hingebungsvoller Performer. Die meisten seiner Arbeiten sind Konstruktionen, die in erster Linie Klänge oder Geräusche aussendende oder auf solche reagierende Konstruktionen sind. Er ist Mitbegründer der legendären Organisation Noisejihad und steht als Katalysator hinter dem bekannten dänischen Drone-Act Wäldchengarten. Lars L. Hansen absolvierte 2006 die Jutland Academy of Fine Arts, wo er auch eine Auszeichnung für seine Arbeit mit Klang in künstlerischem Kontext erhielt.

HYBRID ART

Unknown Aesthetic Objects
Unbekannte ästhetische Objekte

Oron Catts, Bronac Ferran, Jens Hauser, Dietmar Offenhuber, Daria Parkhomenko

In sifting slowly towards coalescence, we prioritized work with singularity of vision underlying hybrid surfaces. While clusters and sub-genres were identifiable within the 420 applications, selected projects displayed a conceptual distinctiveness decentralizing "bodyness", deepening and extending personhood and with new approaches to time/space coordinates. With our prioritized applications, advanced technology and scientific exploration took second place to heightened narratives and micro-events involving perceivers as correspondents and collaborators within localized performances, creating compelling symbolic acts provoking discourse at macroscopic and philosophical level.

We responded to the trend towards long-term research-based practice and the tendency toward generating unknown aesthetic objects, combining or radically reconfiguring notions of the familiar and the unfamiliar, exemplified by the work of Art Orienté Objet, winner of the Golden Nica for Hybrid Art outlined below. We noted trends within projects to look both back and forward at the roots of what it means to redefine humanness within techno-ecologies. We took heart from the ready adaption of new tools for research with refusal of artists ultimately to submit to protocols and conventions set elsewhere. We felt the assertion of the power of artists using their own and other bodies as places and sites of investigation, privileging an inner reality rather than what may be perceived as extraneous, encouraging the viewer or perceiver sometimes to touch and feel or to be present within the circuit of the real, within technology rather than without.

GOLDEN NICA

May the Horse Live in me

Art Orienté Objet
(Marion Laval-Jeantet, Benoît Mangin)

This year's Golden Nica is awarded to a performance and long-term research project that hybridizes fields and disciplines such as immunology and ethology, body art and classical

Auf unserem langsamen Weg zur Einigung gaben wir Arbeiten den Vorzug, die sich durch eine singuläre Vision unter der hybriden Oberfläche auszeichneten. Während Cluster und Subkategorien innerhalb der 420 Einreichungen erkennbar waren, repräsentieren die ausgewählten Projekte konzeptuell avancierte Arbeiten, die die „Körperlichkeit" dezentralisieren, das Personenhafte vertiefen und ausweiten und einen frischen Blick auf Zeit/Raum werfen. Avancierte Technologie und wissenschaftliche Erkenntnis waren uns weniger wichtig als aufregende Erzählungen und Beobachter zu Mitwirkenden machende Mikroereignisse in ortsgebundenen Performances – zwingende symbolische Akte, die dazu geeignet sind, Debatten auf makroskopischer und philosophischer Ebene anzustoßen.

Uns bestach die Tendenz, unbekannte ästhetische Objekte zu schaffen, die Vertrautes mit Unvertrautem verbinden oder diese Vorstellungen radikal neu denken, wie es exemplarisch in der unten beschriebenen Arbeit von Art Orienté Objet geschieht, die die Goldene Nica gewann. Wir stellten einen Trend zur Redefinition des Humanen im Kontext von Techno-Ökologien fest. Wir waren erfreut zu sehen, dass Künstler sehr bereitwillig neue Forschungstools akzeptieren und sich letztendlich weigern, sich vorgegebenen Vorschriften und Konventionen zu unterwerfen. Es war zu spüren, dass Künstler wieder auf die Kraft setzen, die vom Einsatz des eigenen Körpers als Ort und Schauplatz der Untersuchung ausgeht, dass es ihnen um eine innere Realität geht und nicht um das, was man als rein Äußerlich sehen könnte.

GOLDENE NICA

May the Horse Live in me

Art Orienté Objet (Marion Laval-Jeantet, Benoît Mangin)

Die Goldene Nica geht dieses Jahr an ein Langzeitprojekt, das so unterschiedliche Felder und Fachbereiche wie Immunologie und Verhaltensforschung, Körperkunst und griechische Mythologie, biomedizinische Selbstversuche und zeitgenössische Technikkultur, menschliche und tierische Körper kreuzt. Mit *May the Horse Live in me* inszenierte das französische Duo Art Orienté Objet (Marion Laval-Jeantet & Benoît Mangin) einen Artengrenzen überschreitenden extremen Selbstversuch, der die herrschende, unserem Technikverständnis zugrunde liegende anthropozentrische Haltung auf radikale, nachdenkliche und sehr ergreifende Weise infrage stellt. Die 2004 begonnene und 2011 in Ljubljana realisierte Arbeit verdichtet jahrelange transdisziplinäre Forschung zu einem einmaligen, Muster und Grenzen ästhetischer Praxis sprengenden Ereignis.

Art Orienté Objet schafft seit zwanzig Jahren Arbeiten, die sich mit der natürlichen Umwelt, physiologischen und verhaltensmäßigen Trans-Spezies-Beziehungen und der Hinterfragung wissenschaftlicher Methoden und Instrumente beschäftigen. Bei dieser Arbeit hat sich Laval-Jeantet als Versuchsperson für ein Experiment zur Verfügung gestellt, bei dem ihr im Lauf mehrerer Monate Pferde-Immunoglobuline gespritzt wurden, sodass sie eine zunehmende Toleranz für tierische Fremdkörper entwickelte. Nach dieser Aufbauphase bekam sie Pferdeblutserum mit dem gesamten Spektrum fremder Immunoglobuline so injiziert, dass sie keinen anaphylaktischen Schock erlitt. Die Idee war, die Pferde-Immunoglobuline an den Abwehrmechanismen ihres eigenen Immunsystems vorbei in ihren Blutkreislauf einzuschleusen, sodass sie sich mit Proteinen ihres Körpers verbinden. Diese Glykoproteine zirkulieren im Blutserum und können zum Beispiel als Antikörper bei Immunreaktionen fungieren. Immunoglobuline sind biochemische Botenstoffe, die auch steuernd auf Drüsen und das Hormonsystem einwirken, das seinerseits Verbindungen mit dem Nervensystem aufweist, so dass die Künstlerin nicht nur mit Veränderungen ihres physiologischen Rhythmus, sondern auch ihres Bewusstseins experimentierte und verschiedene Stadien „tierischen Empfindens" durchlief. Nach der Transfusion vollführte sie auf Stelzen ein Kommunikationsritual mit einem Pferd, dann wurde ihr das hybride Blut wieder entnommen und gefriergetrocknet.

Das hoch riskante Unternehmen weist auf die Möglichkeit hin, fremde Immunoglobuline als Therapiebeschleuniger einzusetzen, um Autoimmunkrankheiten zu heilen. Es macht das Tier metaphorisch „zur Zukunft des Menschen" und ruft angesichts der zunehmenden Instrumentalisierung anderer Tiere und Pflanzen zu mehr ökologischer Verantwortung auf.

Kunstgeschichtlich und mythologisch gesehen, spinnt die Performance den Mythos vom Kentauren fort, der als Mensch-Pferd-Hybrid – als „Tier im Menschen" – die Antithese des das Tier beherrschenden Reiters darstellt.

mythology, biomedical self-experimentation and contemporary technoculture, as well as human and animal bodies. In *May the Horse Live in me*, the French duo Art Orienté Objet (Marion Laval-Jeantet and Benoît Mangin) publicly staged an extreme self-experiment beyond species boundaries that viscerally questions the dominant anthropocentric attitude inherent in our technological understanding in a radical and deeply reflective way. Initiated in 2004 and finally carried out in 2011 in Ljubljana, Slovenia, it condenses years of transdisciplinary research into an unrepeatable event and explodes clusters and boundaries of aesthetic practices.

For the last twenty years, Art Orienté Objet has been creating works concerned with the natural environment, physiological and behavioral trans-species relationships and the questioning of scientific methods and tools. Here Laval-Jeantet has allowed herself to be the subject of an experiment, being injected over the course of several months with horse immunoglobulins and thus developing a progressive tolerance of foreign animal bodies. Having built this up, she was injected with horse blood serum containing the full spectrum of foreign immunoglobulins, without falling into anaphylactic shock–the intention being that the horse immunoglobulins would bypass the defensive mechanisms of her own human immune system and enter her bloodstream to bond with the proteins of her own body. These glycoproteins circulate in the blood serum and can function, for example, as antibodies in the immune response system. Immunoglobulins are biochemical messengers that also control glands and organs of the endocrine system, which is itself also tied to the nervous system, and so the artist has been testing not just alterations in her physiological rhythm but also of her consciousness, experiencing different stages of "animal sensibility." After the transfusion, she performed on stilts a communication ritual with a horse, before her hybrid blood was finally extracted and freeze-dried.

While high risk, this undertaking alludes to the possibility of healing autoimmune diseases using foreign immunoglobulins as therapeutic boosters, metaphorically making "the animal become

the future of the human" and calling for greater ecological responsibility from humans, whose technologies increasingly instrumentalize other animals and plants. In an art-historical and mythological context, the performance can be seen as a continuation of the centaur myth, the human-horse hybrid that, as "animal in human," symbolizes the antithesis of the rider, who as human dominates the animal.

AWARDS OF DISTINCTION

Pigeon d'Or

Tuur Van Balen

This award of distinction acknowledges the extraordinary ability of Belgian artist Tuur Van Balen to combine the concrete use of microscopic techniques from the emerging area of synthetic biology with a philosophically well-reflected macroscopic scale of narratives, interventions and design objects aimed at reflecting on today's paradoxical oscillation between technoscientific acceleration and post-anthropocentric thought. With his multilayered project *Pigeon d'Or*, he efficiently explores the implications of emerging technologies in our everyday lives. This ongoing research, art and design project proposes the use of pigeons as a platform for synthetic biology in an urban environment by attempting to make them defecate soap. As a first step, the metabolism of naturally occurring bacteria in the gut of pigeons was modified by employing *biobricks*, standardized genetic building blocks collected in the Registry of Standard Biological Parts set up by MIT in 2003. One *biobrick* lowers the pH level, the other makes bacteria express lipase, a grease-digesting enzyme and window cleaner, thus potentially turning animals commonly seen as "flying rats" into tools for urban disinfection. In the second step—the transfer of bacteria into pigeon's guts—was tested. The next step—the release of these bacteria and their hosts into the environment—is still hypothetical. In parallel, Van Balen manufactures functional design objects, thus ironically playing on the self-conception of synthetic biology as a

AUSZEICHNUNGEN

Pigeon d'Or

Tuur Van Balen

Mit dieser Auszeichnung würdigen wir die außergewöhnliche Fähigkeit des belgischen Künstlers Tuur Van Balen, die konkrete Arbeit mit mikroskopischen Techniken aus dem neuen Gebiet der synthetischen Biologie mit einer philosophisch gut fundierten makroskopischen Ebene aus Geschichten, Interventionen und Designobjekten zu kombinieren, die das heutige paradoxe Oszillieren zwischen technisch-wissenschaftlicher Beschleunigung und post-anthropozentrischem Denken widerspiegelt. In diesem vielschichtigen Projekt exploriert der Künstler sehr erfolgreich die Implikationen von emergierenden Technologien für unser Alltagsleben.

Das Projekt *Pigeon d'Or,* das an der Schnittstelle von Forschung, Kunst und Design angesiedelt ist, setzt Tauben als Plattform für die Anwendung synthetischer Biologie im urbanen Alltag ein, indem es ihre Ausscheidungen in ein Reinigungsmittel zu verwandeln versucht. Als erster Schritt wurde der natürliche Bakterienhaushalt im Darm von Tauben mithilfe von „Biobricks" – standardisierter genetischer Bausteine, wie sie im 2003 am MIT eingerichteten Registry of Standard Biological Parts gesammelt werden – modifiziert. Einer dieser Biobausteine verringert den pH-Wert, der andere bringt die Bakterien dazu, Lipase, ein fettabbauendes als Scheibenreiniger geeignetes Enzym, zu produzieren. Damit wird aus den Tieren, die oft als „fliegende Ratten" bezeichnet werden, ein potenzielles Werkzeug urbaner Desinfektion. In einem zweiten Schritt wurde der Transfer der Bakterien in den Darm der Tauben getestet. Der nächste Schritt – das Auspflanzen dieser Bakterien und ihrer Wirtstiere in die Umwelt – ist immer noch hypothetisch. Parallel dazu entwickelt Van Balen funktionale Designobjekte, die ironisch mit dem Selbstverständnis der synthetischen Biologie als einer Disziplin spielen, die durch die Anwendung technischer Verfahren auf die Biologie „Leben designt": einen am Fensterbrett montierbaren Taubenschlag zum Füttern der Tauben und eine Vorrichtung für geparkte Autos, auf der die Tauben landen können, um ihre reinigenden Ausscheidungen auf die Windschutzscheibe zu verteilen. Debatten über die ethischen, politischen, ökologischen und sicherheitsrelevanten Konsequenzen des Projekts sind vorprogrammiert.

MACHT GESCHENKE: DAS KAPITAL

Christin Lahr

Die zweite Auszeichnung geht an die deutsche Künstlerin Christin Lahr für ihre kritische, dichte und vielschichtige individuelle Mikrointervention in das Feld der politischen Ökonomie. Mithilfe taktischer Medien und performativer Strategien repositioniert sie auf erhellende Weise vertraute Diskurse über Schuld und Gabe. Unter subversiver Aneignung der Riten und Dogmen des Kapitalismus behauptet sie in einem klugen Akt finanztechnischer Graffitikunst ein Stück Handlungsfähigkeit gegenüber dem Staat. Seit 2009 überweist die Künstlerin täglich einen Cent an das deutsche Finanzministerium und nutzt dabei die 108 möglichen Zeichen im Feld „Verwendungszweck" auf dem Überweisungsformular, um Stück für Stück den gesamten Text von Karl Marx' *Das Kapital – Kritik der politischen Ökonomie* zu übertragen. Der Vorgang wird rund 15000 Cent verschlingen und 43 Jahre dauern. Ihre strategische Selbstinszenierung als gute Bürgerin, die bereit ist, in einem Zeitraum von 300 Jahren die gesamte deutsche Staatsschuld von 1,7 Billionen Euro (Stand 31. Mai 2009) abzutragen – fordert die Abläufe des Banksystems heraus und unterminiert sie. Einmal am Tag bringen diese Mikrospenden die Buchführung des Staates durcheinander und stellen die gesamte Idee des Bankverkehrs infrage, da die Bearbeitungskosten die Einnahme durch die Spende der Künstlerin übersteigen. Mit dem expliziten Bezug auf Marx setzt diese ein Dogma als kritische Strategie ein, um sich als Person sinnvoll gegen die Mechanismen und Systeme der Macht zu behaupten. Es handelt sich um eine Arbeit, die das Thema „Hybridität" aus einer soziologischen Perspektive betrachtet und den Faktor Zeit selbst thematisiert – was in zeitbasierten Medien selten geschieht.

Wie effizient können symbolische „stille Revolutionen" im Informationszeitalter sein? An der Grenze zwischen Konformismus und Ungehorsam mobilisiert dieser sorgfältig gesetzte Akt die Mikromacht des Widerstands.

ANERKENNUNGEN

Bei der Auswahl der zwölf Anerkennungen konnten wir dieses Jahr Arbeiten auszeichnen, die entweder Beobachter-Teilnehmer-Positionen dekonstruierten oder modifizierten, frühere Formen medialer Vermittlung verbesserten

MACHT.GESCHENKE: DAS KAPITAL

Christin Lahr

The second Award of Distinction goes to German artist Christin Lahr for her critically dense, multilayered, microscopic and individual intervention in a context of political economy. Using tactical media and performative strategies, she lucidly re-positions familiar discourses around gift-giving and indebtedness. Appropriating and subverting the rites and dogmas of capitalism, she asserts agency of the individual against the state—for the state—in a smart act of financial graffiti-making. Since 2009, the artist has transferred one cent per day to the German Federal Ministry of Finance. She uses the 108 characters available on the bank transfer form to transcribe, piece by piece, all of Karl Marx's *Capital: A Critique of Political Economy*. The process will take over 15,000 cents and 43 years to complete. Her strategic enactment of a good citizen engaged in "charitable activity" willing to pay off the national German debt as of May 31, 2009—at the amount of roughly €1.7bn within a time-span of 300 years—provokes and unsettles the banking system processes. Once a day, these micro-donations upset the state's balance sheet, challenging the very notion of operation-based banking, as the cost of processing is more than the income from the artist. With its explicit reference to Marx, this work adopts dogma as a critical strategy, allowing the person of the artist to assert itself meaningfully against instruments and systems of power and authority. It is a work that addresses hybridity from a sociological perspective and thematizises the test of time itself—something rarely done in time-based media contexts. How efficient are symbolic "quiet revolutions" in the information age? On boundaries between obedience and conformism, this is a work

which beautifully distils the global power-play, reminds us of the subversive power of the gift and mobilizes the micro-power of resistance.

HONORARY MENTIONS

The selection of this year's twelve Honorary Mentions offered the opportunity to acknowledge works that deconstruct or modify the position of the observer/participant, remediate or extend past medialities, stage techno-scientific or epistemic objects and processes, or now follow up with contemporary open-source and DIY approaches in the field of biotechnology.
Moving leading-edge technologies into La Rambla in Barcelona, blablabLAB's *Be your own Souvenir!* consists of a 3-D printing station that allows passers-by to generate and "take-away" their own "figure" as captured by three structured-light scanners. As an intervention in a particularly "charged" public space where entertainment tends to be free and any payment voluntary, it cleverly promotes the democratized use of technology, allowing participants to be consumers and producers, creating hybrids such as spectator-performer, artist-tourist or observer-object. Through clever appropriation of consumer technology, open-source software frameworks and notions of the gift-economy, this is an entertaining commentary on how media art as a medium competes with street inventiveness and tourist curiosities.

The scenography of Brazilian markets influences *Hotel Medea–From Midnight till Dawn*, a spectacular, ritualized six-hour event researched and created by the Brazilian-UK company Zecora Ura, commissioned by Oi Futura in Rio de Janeiro and the London International Festival of Theatre. Part classical theater, part participatory multimedia performance, combined with live score by DJ Dolores, it turns the audience into collaborators, rapidly and intimately integrated into the process of script development, encouraged to develop improvisation moves in keeping with Brazilian street vibes and drawing on a fusion of Greek and

oder erweiterten, technisch-wissenschaftliche oder epistemische Objekte und Prozesse in Szene setzten oder zeitgenössische Open-Source- und Do-it-yourself-Ansätze weiterverfolgten, diesmal in der Biotechnologie. *Be your own Souvenir!* von blablabLAB rüstet die Promenade La Rambla in Barcelona mit Spitzentechnologie auf. Das Projekt besteht aus einer 3D-Druckstation, an der Passanten eine mithilfe von drei 3D-Scannern erstellte Statue von sich selbst zum Mitnehmen ausdrucken können. Es betreibt eine clevere Demokratisierung von Technologien, ermöglicht seinen Teilnehmern, gleichzeitig Konsumenten und Produzenten zu sein und schafft dabei Hybride wie den Zuseher-Ausführenden, den Künstler-Touristen oder das Betrachter-Objekt. Mit seiner geschickten Nutzung von Konsumtechnologie, Open-Source-Frameworks und Ideen der Schenkökonomie stellt es einen unterhaltsamen Kommentar zur Konkurrenzbeziehung von Medienkunst, spontaner Straßenkunst und Touristenattraktion dar.

Die Szenografie von Marktplätzen prägt auch *Hotel Medea – From Midnight till Dawn*, ein sechsstündiges spektakuläres rituelles Theaterereignis der brasilianisch-britischen Gruppe Zecora Ura, eine Auftragsarbeit von Oi Futura in Rio de Janeiro und des London International Festival of Theatre. Das Projekt, teils klassisches Theater, teils partizipatorische Mulitmedia-Performance mit einem Live-Soundtrack von DJ Dolores, macht die Zuschauer zu Mitwirkenden, integriert sie rasch und intensiv in den Prozess der Stückentwicklung, ermutigt sie, wie in der brasilianischen Straßenkultur improvisierte Elemente beizusteuern und baut alles in allem auf eine Mischung aus griechischem und afro-brasilianischem Ritual. Der Anteil an mediengestützter Kommunikation hebt den ganzen Mix weit über die Motive traditionellen Theaters hinaus und fusioniert ihn zu etwas Neuem, einem synkretistischen, emotional mitreißenden Ereignis.

In Julien Clauss' und Lynn Pooks audiotaktilem Projekt *STiMULiNE*, einem ungewöhnlichen, zugleich intimen und kollektiven Musikerlebnis, werden die Körper der Zuhörer zu Resonanzkammern mit räumlich verteilter innerer Schallübertragung. Die Zuhörer werden in einen Anzug mit einem mehrkanaligen Lautsprecher-Stimulationssystem gesteckt, das es ermöglicht, die Klänge per Knochenleitung an das Innenohr zu übertragen. Mit

dieser Verbindung von Tast- und Hörsinn erschließt *STiMULiNE* dem Konzert eine neue Tiefendimension. Das Projekt versucht der in der audiovisuellen Praxis der DJ- und VJ-Kultur häufig erzeugten Reizüberflutung entgegenzuwirken und treibt akusmatische Tendenzen in der elektronischen Musik voran. Politisch gesehen, stellen Clauss und Pook mit ihrer Gruppenerfahrung „verbundener Isoliertheit" die Oberflächlichkeit einer ultravernetzten Technogesellschaften infrage.

Um kollektive techno-pyhsiologische Übertragungen geht es in *Mucilaginous Omniverse*, einer audiovisuellen Performance von Evelina Domnitch und Dmitry Gelfand. Mit ihrer Inszenierung physikalischer Phänomene übersetzen sie quantenharmonische Muster-, Phasen- und Amplitudenerkennung in einen mesoskopischen Maßstab und machen sie damit der Beobachtung zugänglich. Die für die Quantenphysik auf atomarer Ebene charakteristische Welle-Teilchen-Dualität wird in einem Luft-Öl-Interface akustisch nachgebildet. So kann – schreiben die Künstler – „die Grenze zwischen makroskopischen und Quantenphänomenen vom nackten Auge durchbrochen werden". Auf die Rezeptivität des Hörers und multisensorische Fähigkeiten setzend, versuchen sie zwischen kosmischer und physiologischer Perspektive zu vermitteln.

is there a horizon in the deep water? ist eine kleinformatige, aber perfekt ausgeführte Installation bzw. Mikroperformance von HeHe, die eine vom Menschen verursachte globale Katastrophe metaphorisch aus der Tiefsee in das durch und durch lokale Flachwasser eines öffentlichen Schwimmbads im englischen Cambridge verlegt. In Anspielung auf den Deepwater-Horizon-Zwischenfall versammelt die poetisch-meditative Arbeit im Kleinen noch einmal die verschiedenen Teile, die 2010 zur Katastrophe führten. Die Performance fand im März 2011 statt, als sich gerade die Nuklearkatastrophe in Japan ereignete, was der trügerisch einfachen Arbeit weiteren Nachdruck verlieh. Es handelt sich um eine von mehreren Arbeiten, die während des Forschungsaufenthalts von Helen Evans und Heiko Hansen an der University of East Anglia entstanden, der genau mit dem Kampf der dortigen Klimaforscher gegen die polemischen Vorwürfe der Datenmanipulation zusammenfiel.

Afro-Brazilian ritual. The addition of media-based communication to the overall mix–using locative cell-phone functions and including a corrupt politician celebrity present in live and broadcast form–takes this work well beyond motifs of traditional theater into a singularly new fusion, a syncretic and affectively disinhibiting event.

In the audio-tactile *STiMULiNE* project by Julien Clauss and Lynn Pook, an outstanding musical experience, both intimate and collective, the listeners' bodies become resonance chambers with internal spatialized sound transmission. A wearable suit with a multi-channel stimulation system composed of loudspeakers is fixed onto various parts of the body, thus enabling the sound to be transmitted to the inner ear by osseous conduction. By combining sound and touch, *STiMULiNE* proposes a new and deep dimension of a traditional concert. It seeks to counterbalance the overload often generated by audiovisual intercourse in DJ and VJ culture and takes acousmatic tendencies in electronic music further. As a political statement, Clauss and Pook challenge the superficiality of ultraconnected technosocieties by proposing "connected isolations" as a group experience.

Collective techno-physiological transference underlies *Mucilaginous Omniverse*, an audiovisual performance by the artists Evelina Domnitch and Dmitry Gelfand. In a characteristically evocative way they stage physical phenomena, translating quantum harmonic pattern, phase and amplitude recognition into the mesoscopic realm, where they become observable. Wave-particle duality, which is central to quantum physics at the atomic scale, is acoustically regenerated in an air-oil interface. The artists describe how the "frontier between macroscopic and quantum phenomena can finally be pierced by the naked eye." Drawing on listener receptivity and multisensory capacities, they seek to transfer us between perspectives: between the cosmic and the physiological.

Is there a horizon in the deep water? is a small-scale but perfect installation/micro-performance

by HeHe, which moves a global man-made disaster metaphorically from deep ocean to the intensely local shallow waters of an audience at the Lido swimming pool in Cambridge, England. In a play on the Deep Water Horizon disaster, this work poetically and meditatively reassembles in micro-scale the various parts which combined to create this catastrophe in 2010; it was launched in March 2011, exactly when nuclear nightmares unfolding in Japan were deepening the symbolic meaning of this deceptively simple piece. This work was one of several outputs from Helen Evans' and Heiko Hansen's recent residency at the University of East Anglia, their research residency taking place while climate researchers there were fighting polemical accusations of data tampering.

A cloud machine and other forms of fluid matter actively inflect *Tropospheric Laboratory*, an exhibition devised by Agnes Meyer-Brandis based on documentation from a period the artist spent doing her own research aboard a German Aerospace Center research plane investigating a state "between controlled and unleashed states"–she describes the laboratory as a "metaphor machine centered around a real cloud"–and the work as a whole reflects on and reveals the primacy of her engagement with weightlessness, processes of "cloud formation" and collaborative field research, where she placed her body in states of unknowing in order to grow lighter and gain new insights.

The smell of rain is part of *BBa_K22100: First volume of teenage gene poems*, developed by ArtScienceBangalore, who produced the organic compound geosmin–the "earth smell"–using genetically engineered Escherichia coli bacteria. BBa_K221000 is a sequence of DNA that produces an enzyme called geosmin, which is responsible for the smell of wet earth when it begins to rain. When injected with this biobrick, E.coli bacteria can produce the smell of rain: "The mystique surrounding the aroma of the Indian monsoon is encoded as a genetic sequence." Winning awards as the first artistic entry to the International Genetic Engineering Machines (IGEM) competition at MIT in

Eine Wolkenmaschine und andere Formen flüchtiger Materie sind die bestimmenden Elemente von *Tropospheric Laboratory*, einer Ausstellung von Agnes Meyer-Brandis rund um eine Dokumentation ihrer an Bord eines Forschungsflugzeugs des Deutschen Zentrums für Luft- und Raumfahrt durchgeführten Untersuchungen über das Zwischenreich zwischen „geordneten und entfesselten Zuständen". Sie beschreibt das Labor als eine „um eine reale Wolke herum gebaute Metaphernmaschine". Die Arbeit reflektiert die primäre Beschäftigung der Künstlerin mit Schwerelosigkeit, Wolkenbildungsprozessen und kollaborativer wissenschaftlicher Feldforschung, in deren Rahmen sie ihren Körper Unwissenheitszuständen aussetzte, um Leichtigkeit und neue Einsichten zu gewinnen.

Um den Geruch von Regen geht es unter anderem in *BBa_K22100: First volume of teenage gene poems*, einem Projekt von ArtScienceBangalore. Mithilfe genetisch veränderter Escherichia-coli-Bakterien wurde hier das Enzym Geosmin produziert, das für den Geruch nach feuchter Erde bei einsetzendem Regen verantwortlich ist. BBa_K221000 ist eine DNA-Sequenz, die dieses Enzym erzeugt. Schleust man sie in E.coli-Bakterien ein, verströmen diese den Geruch von Regen: „die geheimnisvolle Aura des indischen Monsuns als Gensequenz codiert". Die preisgekrönte erste künstlerische Einreichung beim International Genetic Engineering Machines (IGEM) Wettbewerb am MIT im Jahr 2009 war ein Wegbereiter für weitere künstlerische Interventionen in der synthetischen Biologie.

Den Mythos des Individualkünstlers knöpfen sich der Popkünstler Billy Apple und der Wissenschaftler-Künstler Craig Hilton vor. In ihrer Arbeit haben sie erstmals Zellen aus dem Körper eines Künstlers unsterblich gemacht, indem sie daraus eine Zelllinie gewonnen und sie für die Weiterverwendung durch andere zur Verfügung gestellt haben. In seiner Einverständniserklärung schreibt Billy Apple: „Ich stimme der umfassenden Verbreitung der aus meinem Blut gewonnen Zelllinien sowie ihrer Deponierung in der Zellbank der American Type Culture Collection zu. Ich bin mir bewusst, dass dies den uneingeschränkten, meiner Kontrolle entzogenen Gebrauch meiner Zellen … bedeuten kann." *The immortalisation of Billy Apple* verknüpft das Bild vom selbstsüchtig nach

Unsterblichkeit strebenden Künstler auf subtile Weise mit der vergleichsweise uneigennützigen biotechnologischen DIY-Kultur.

Eine gewisse Konservierungsmission hat auch das *Center for PostNatural History*, bei dem es sich teils um ein Museum, teils um ein Forschungs- und Koordinationsprojekt, teils um eine künstlerische Intervention handelt. Der Begriff „PostNatural" meint Lebensformen, die durch Verfahren wie selektive Zucht und Gentechnik verändert wurden. Ziel des vom Künstler Richard Pell initiierten Projekts ist es, eine Sammlung lebender, konservierter oder dokumentierter postnaturaler Organismen anzulegen, sie zu interpretieren und öffentlich zugänglich zu machen. Das geschieht durch museumsmäßige Sammeltätigkeit, die Organisation von Wanderausstellungen und die Einrichtung einer permanenten Ausstellungs- und Forschungseinrichtung für „postnaturale Studien". Das Projekt ist auch ein ironischer Seitenhieb auf die naturkundlichen Klassifikationssysteme, mit denen der Mensch die „Natur" zu katalogisieren und beherrschen versucht, während er zugleich mehr und mehr Lebensformen gezielt verändert.

Um Machtverhältnisse zwischen den Arten geht es auch in *Cinema for Primates*, einer Kooperation zwischen der Medienkünstlerin Rachel Mayeri und der Primatologin Dr. Sarah Jane Vick. Das Projekt versucht, in einem Zoo lebende Schimpansen, die zur Stimulierung bereits Fernsehen vorgesetzt bekommen, mit Unterhaltung zu versorgen, die speziell auf ihre Bedürfnisse und Vorlieben zugeschnitten ist. Die Arbeit thematisiert die anthropomorphen Wohltätigkeitsimpulse des Menschen (und gibt sie potenziell der Persiflage preis). Sie wandelt dabei auf dem schmalen Grat zwischen einer Verbeugung vor den Vorfahren und der Einführung neuer Missrepräsentationen, die wohl jeder anständige Primat so schnell wie möglich zu dekonstruieren oder zumindest karikieren versucht sein wird.

Die Anfänge des Films reflektiert die kinetische Installation *Continuization Loop* von Wim Janssen, die auf konzeptuell elegante und visuell eindrucksvolle Weise die Sprachen verschiedener Generationen visueller Medien verbindet: „den Materialaspekt des Films, das leere Videosignal und die Binärlogik der digitalen Welt."

2009, with a lab offering space for debate it has paved the way for more artistic interventions in the developing world of synthetic biology.

The myth of the individual artist is adapted in a unique collaboration between pop-artist Billy Apple and scientist-turned-artist Craig Hilton, representing the first time in which cells have been harvested from an artist's body and immortalized, in order to be transformed into and made available as a cell line that can be re-used by others. In the words of the consent form signed by Billy Apple: "I consent to the wide distribution of cell lines derived from my blood, including deposit with the American Type Culture Collection cell bank. I understand that this may enable unrestricted use of my cells in research outside my control." *The immortalisation of Billy Apple* subtly and singularly combines the cliché of the typical artist selfishly striving for immortality and perpetuity with relatively disinterested biotechnological DIY culture.

Also with a mission to preserve, the *Center for PostNatural History* is part museum, part research and collocation project and part artistic intervention. "Post-natural" refers to living organisms that have been altered through processes such as selective breeding or genetic engineering. The mission, initiated by artist Richard Pell, is to acquire, interpret and provide access to a collection of living, preserved and documented organisms of post-natural origin. It does so by: 1. its museum-style collection of specimens, living, preserved and documented; 2. the production of traveling exhibitions; and 3. establishing a permanent exhibition and research facility for post-natural studies. The project ironically takes on human classification systems used by natural history museums to catalog and dominate "nature" while more and more lifeforms have been intentionally altered by humans.

Inter-species power relations dominate the *Cinema for Primates*, a collaboration between media artist Rachel Mayeri and primatologist Dr. Sarah Jane Vick which seeks to provide entertainment customized for their own desires and preferences

to chimpanzees living a zoo where they already have television for stimulus. The work brings into focus—and potentially opens up for parody—the anthropomorphic and do-gooding impulses of human beings who walk a thin line between honoring their ancestors here and building new forms of misrepresentation which any self-respecting primate might wish to rapidly destroy or at the very least caricature.

Also reflecting on the beginnings of film, the kinetic installation *Continuization Loop* by Wim Janssen is a conceptually elegant and visually striking hybridization of the languages of different generations of visual media, combining "the material aspect of film, the empty signal of video and the binary logic of digital." As a single 35mm film, it literally creates a wall of film. The work teases out the inherent characteristics of each medium in the complete absence of visual content. This perfected dynamic installation addresses the continuity of the visual apparatus and points to the fact that its material mediality is often neglected and eclipsed by the construction of illusory film spaces. The work was selected for its conceptual purity, unwinding the complexity of film back to its origins and re-envisioning this differently, adapting our perceptions.

Mit einer einzigen 35-mm-Filmschleife schafft die Arbeit buchstäblich eine Wand aus Film. Ohne jeglichen Bildinhalt auskommend, präpariert sie die wesentlichen Merkmale der einzelnen Medien heraus. Sie erinnert daran, dass die Materialität der Medien oft durch die Konstruktion illusorischer Filmräume weggeblendet wird. Was uns für die Arbeit einnahm, war die konzeptuelle Einfachheit, mit der sie den Film quasi zu den Ursprüngen zurückspulte und eine andere, unsere Wahrnehmung verändernde Vorstellung davon entwickelte.

Um Gedächtnis und Erinnerung geht es in einer audiovisuellen Installation *OUTNUMBERED, a brief history of imposture* von Jasper Rigole, die Software zu äußerst betrügerischen Zwecken einsetzt. Mithilfe eines Programms werden unendlich viele Biografien rund um eine beschränkte Anzahl von Personen generiert, die auf einem angeblich im Jahr 1936 im belgischen Gent aufgenommenen Schulfoto zu sehen sind. Die Arbeit enthüllt die audiovisuelle Konstruktion fiktiver Memoiren und zwingt uns damit zu einer Auseinandersetzung mit der allgemeinen Medienblindheit. Schaltet der leichte Zugang zu vermeintlich objektiven Archivbildern unser Kritikvermögen aus? Und was sagt uns das über unsere Empfänglichkeit für andere Geschichten, die man uns erzählt? Diese Demonstration der Produktion zufälliger, auf einem simplen Schulfoto basierender Geschichten mithilfe der geläufigen Pan-and-Zoom-Technik und einer computergesteuerten Datenbank ist eine überzeugende Darstellung der Mechanik der Medienrealität und ihrer Nutzung für politische Zwecke.

Connecting to the theme of memory, an audiovisual installation *OUTNUMBERED, a brief history of imposture* by Jasper Rigole uses software for highly deceptive ends, analogous to historical manipulation. With charm of open imposture, the work throws doubt upon the march of what we call history. A program is employed to generate an infinite number of biographies for a fixed number of people posed in a school photograph ostensibly taken in Ghent in Belgium in 1936. This work makes the audiovisual production of fictitious memories transparent and compels us to confront a generalized media blindness. Does ease of access to allegedly objective and sourced archival images suspend our critical faculties? What does this tell us about susceptibility to other narratives produced for our consumption? This presentation of the very production of aleatoric narratives from a simple school photograph, by a combination of the usual pan-and-scan filming technique and a computer-generated database, convincingly stages the mechanics of media realities that are exploited for political motives.

May the Horse Live in me

Art Orienté Objet

http://www.artorienteobjet.com

The performance *May the Horse Live in me* is an attempt at "bioart" and extreme body art in which the animal foreign body, here the horse, is hybridized with the human body by means of an injection of horse blood (plasma). But far from being a fatal intrusion, such as that of the mythological hero Midas, said to have committed suicide by drinking bull's blood, the idea is to carry out genuine therapeutic research, with the horse blood being made compatible and having a protective effect. For this purpose, Marion Laval-Jeantet has tried out different horse tissue immunoglobulins. The horse immunoglobulins recognize the targeted tissues and induce a functional regulation of these tissues that is specific to them.

This ceremony of blood-brotherhood raises a debate on barriers between species and the supposed priority of human over animal concerning the earth's resources. Will the animal be the future of the human?

This performance in Ljubljana lasted for approximately one hour. It put together Marion, Benoit and the ethologist as well as the horse. It needed ten days' preparation before the performance to accustom Marion to the horse. The performance constitutes a sort of apex in Art Orienté Objet's work as it carries both an ethological and biological research and achievement.

A co-production with Galerie Kapelica, Slovenia and Espace Rurart, France.

Die Performance *May the Horse Live in me* ist eine Art „Biokunst"-Versuch und ein Beispiel extremer Körperkunst. Mittels einer Injektion von Blutplasma werden ein tierischer Organismus (in diesem Fall ein Pferd) und ein menschlicher gekreuzt. Dabei handelt es sich natürlich nicht um einen tödlichen Eingriff wie jenen des mythologischen Helden Midas, der angeblich Selbstmord beging, indem er Stierblut trank, sondern um ernsthafte therapeutische Forschung mit dem Ziel, das Pferdeblut für den Menschen verträglich und zu medizinischen Zwecken nutzbar zu machen. Marion Laval-Jeantet hat dafür verschiedene Immunglobuline aus Pferdegewebe getestet. Diese Immunglobuline erkennen das jeweilige Zielgewebe und bewirken eine spezifische funktionale Regulierung desselben.

Die inszenierte Blutsverschwisterung wirft Fragen über die Grenzen zwischen den Arten und die vermeintliche Überlegenheit des Menschen über das Tier in seinem Umgang mit den Ressourcen auf. Ist das Tier vielleicht die Zukunft des Menschen?

Die Performance in Ljubljana, an der neben Marion Laval-Jeantet und Benoît Mangin auch ein Verhaltensforscher und ein Pferd beteiligt waren, dauerte etwa eine Stunde. Eine Vorbereitungszeit von zehn Tagen war nötig, damit sich Künstlerin und Pferd aneinander gewöhnen konnten. Die Performance stellt mit ihrer Verbindung von ethologischer und biologischer Forschung und ihren dabei gewonnenen Erkenntnissen eine Art Höhepunkt im Schaffen von Art Orienté Objet dar.



Photo: Kapelica Gallery, Ljubljana, picture Miha Fras.







Photos: Kapelica Gallery, Ljubljana, picture Miha Fras.



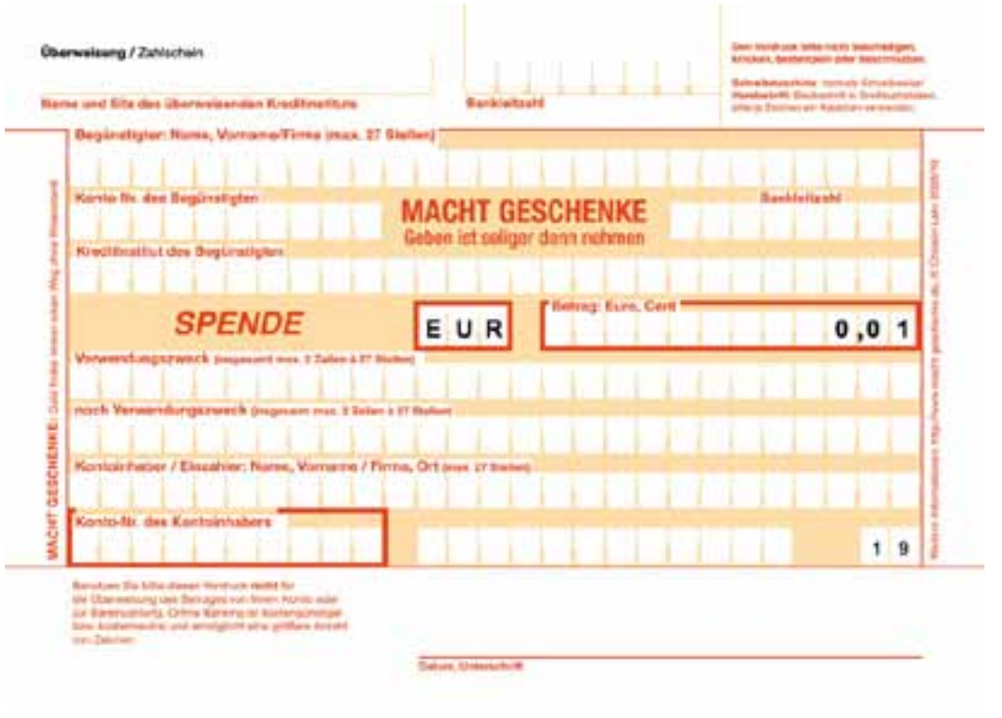
Marion Laval-Jeantet and **Benoît Mangin** (FR) came together in 1991 to form "Art Orienté Objet". In a collaboration that resembles that between a playwright and a stage director who are in a constant dialogue, they are fascinated by the sciences of life in general and of behavior in particular–from ethology to transcultural psychiatry. During the last 15 years, they have produced several poetic and surprising projects, which resulted from their experiments and reveal our behavior in the face of existence and the environment. Their work takes on various aesthetic forms (installations, objects, videos, and/or photographs) in which we find a familiar animal presence and a staging of their own existence. Art Orienté Objet wurde 1991 von **Marion Laval-Jeantet** und **Benoît Mangin** (FR) gegründet. Ihre Zusammenarbeit gleicht der zwischen einem Dramatiker und einem Regisseur, die permanent miteinander im Dialog stehen, und basiert auf ihrer Faszination für die Wissenschaften vom Leben im Allgemeinen und vom Verhalten im Besonderen – von der Ethologie bis hin zur transkulturellen Psychiatrie. In den letzten 15 Jahren haben die beiden aus ihren Experimenten mehrere ebenso poetische wie überraschende Projekte entwickelt, die zeigen, wie wir uns unserer Existenz und unserer Umwelt gegenüber verhalten. Ihre Arbeit, die sich in unterschiedlichen Medien und ästhetischen Formaten (Installationen, Objekte, Videos und/oder Fotografien) manifestiert, ist geprägt von der Präsenz von Tieren und der Inszenierung der eigenen Existenz.

MACHT GESCHENKE: DAS KAPITAL
Kritik der politischen Ökonomie

Christin Lahr

http://www.macht-geschenke.de





Donation to the Federal Republic of Germany; daily transfer of Capital to the Federal Ministry of Finance, 2009–ca. 2052

Since May 31, 2009, I have been transferring one cent a day to the German Federal Ministry of Finance, thus helping to counter the growing mountain of debt in homeopathic doses. In the „reason for payment" field, I always write 108 characters from *Capital: A Critique of Political Economy* by Marx. Bit by bit, the entire text of the book will be transferred into the state's central account via online banking. The transmission of the roughly 15,709 cents and 1,696,500 characters will take about 43 years. The increase in value of the capital investment is not even included, nor are the required labor and lifetime or the added value through cultural and symbolic capital calculated into this. Due to the exponential effects of interest and compound interest, my donation will be able to pay off the national debt of 31 May 2009, 1,746,599,197,210 Euro, within 300 years.

CAPITAL, which inscribes itself irrevocably into accounts and archives, is a donation to the entire people, entered into the state budget, administered by the currently elected representatives, safely stored at the Bundesbank. Each of the money transfers is documented by a screenshot, printed out once, signed, and given away to individual citizens. In "over-subscriptions" on translucent paper, I cross out character by character and thus produce an unreadable notation of "Capital", consisting of counting marks and numerals.

Schenkung an die Bundesrepublik Deutschland, Überweisung von Kapital an das Bundesministerium der Finanzen, 2009 – ca. 2052

Seit 31. Mai 2009 überweise ich täglich 1 Cent an das Bundesministerium der Finanzen und wirke dem wachsenden Schuldenberg Bundesrepublik Deutschland in homöopathischen Dosen entgegen. In das Feld „Verwendungszweck" schreibe ich jeweils 108 Zeichen aus *DAS KAPITAL – Kritik der politischen Ökonomie* von Karl Marx. So wird nach und nach der gesamte Text des Buches per Online-Banking auf das zentrale Konto des Staates übertragen. Die Übermittlung der ca. 1696500 Zeichen und 15709 Cents dauert ungefähr 43 Jahre und wird im Staatshaushalt als ökonomischer Kapitalzuwachs verbucht. Die Wertsteigerung der Kapitalanlage durch Zins und Zinseszins ist hierbei noch ebenso wenig berücksichtigt wie meine darin investierte Arbeitskraft und Lebenszeit oder die Wertschöpfung durch kulturelles und symbolisches Kapital. Aufgrund der exponentialen Effekte von Zins und Zinseszins ist meine Schenkung in der Lage, die Staatsverschuldung vom 31. Mai 2009 (Projektbeginn) in Höhe von 1.746.599.197.210 EUR innerhalb der nächsten 300 Jahren zu tilgen.

DAS KAPITAL, das sich unwiderruflich in Konten und Archive einschreibt, ist eine Schenkung an das ganze Volk, eingestellt in den Staatshaushalt der BRD, verwaltet durch die aktuell gewählten Repräsentanten, sicher verwahrt bei der Bundesbank. Jede der etwa 15.709 Überweisungen wird per Screenshot dokumentiert, einmalig auf Urkundenpapier ausgedruckt, signiert und im Verlaufe des Projektes stellvertretend an einzelne Bürger/innen verschenkt. Parallel dazu streiche ich in „Überzeichnungen" auf Transparentpapier Zeichen um Zeichen aus und



The work counteracts the ruling political economy and senseless, degrading bureaucratism with the gesture of giving, and poses the question of meaning. The system sees itself in a mirror. Once a day, the micro-donations upset the state's balance sheet. They triggers a sustained debate on values that produces continuous reflections and echoes.
During an exhibition I work at a capital desk, taking over a director´s chair, exposing bureaucratic

erzeuge analog zum Buch eine unlesbare Notation des *KAPITALS*, bestehend aus Zähl- und Zahlzeichen.
MACHT GESCHENKE: DAS KAPITAL begegnet der herrschenden politischen Ökonomie sowie sinnentleertem, menschenunwürdigem Bürokratismus mit der Geste des Schenkens und stellt die Sinnfrage. Das System sieht sich selbst im Spiegel. Die Mikrospenden bringen 1 Mal täglich die Bilanz des Staates aus dem Gleichgewicht. Sie dienen als Impulsgeber für eine Wertedebatte, die







kontinuierliche Reflexionen und Nachhall erzeugt sowie nachhaltiges Voraus- und Nachdenken provoziert.
Im Rahmen von Ausstellungen verlagere ich meinen Arbeitsplatz vor Ort, arbeite an einem fremden, kapitalen Schreibtisch, übernehme den Stuhl einer bedeutenden Persönlichkeit, offenbare bürokratische Strukturen, gewähre bildhafte Einblicke in die Bildung von Kapital und performe: *MACHT GESCHENKE: THE MAKING OF CAPITAL*.

structures, delivering an illustrative insight into the cultivation of capital and performing: *MACHT GESCHENKE: THE MAKING OF CAPITAL*.

The German title "MACHT GESCHENKE" implies "MAKE A GIFT!", "GIFTS OF POWER" as well as "POWERFUL GIFTS".



Christin Lahr (DE) was born in 1965. She lives and works as an artist, curator and professor of media art in Berlin and Leipzig. Since finishing her studies at the Berlin University of the Arts, she has received numerous scholarships and awards, as well as exhibited at home and abroad. She has participated in "Kunst-am-Bau" (art on architecture) competitions as well as curated shows. Since 1994 she has lectured and taught at various institutions and universities. Since 2001, she has been a professor of media art at the Hochschule fur Grafik und Buchkunst (Academy for Visual Arts) in Leipzig. **Christin Lahr** (DE); geb. 1965, lebt und arbeitet als Künstlerin, Kuratorin und Professorin für Medienkunst in Berlin und Leipzig. Seit Abschluss des Studiums an der Universität der Künste Berlin zahlreiche Stipendien, Preise und Ausstellungen in Inn- und Ausland, Kunst-am-Bau-Wettbewerbe sowie kuratorische Tätigkeiten. Seit 1994 Vorträge und Lehrtätigkeiten an unterschiedlichen Institutionen und Hochschulen. Seit 2001 Professorin für Medienkunst an der Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig.

Pigeon d'Or

Tuur Van Balen

http://www.tuurvanbalen.com/projects/pigeon-dor





The city is a vast and incredibly complex metabolism in which the human species is the tiniest of fractions; tiny and yet intrinsically linked into an organic embroidery beyond our understanding. It is within this complex fabric that (future) biotechnologies will end up. *Pigeon d'Or* proposes the use of feral pigeons as a platform and interface for synthetic biology in an urban environment by attempting to make a pigeon defecate soap.

By modifying the metabolism of pigeons, synthetic biology allows us to add new functionality to what are commonly seen as "flying rats." A

Die menschliche Spezies ist nur ein Rädchen im gigantischen Getriebe des urbanen Metabolismus und intrinsisch in organische Strukturen eingebunden, die ihr Verständnis übersteigen. Dieses komplexe Gewebe wird das Betätigungsfeld der Biotechnologie der Zukunft sein. *Pigeon d'Or* versucht, Taubenkot in ein Reinigungsmittel zu verwandeln, und versteht sich zugleich als Vorschlag, Wildtauben als Plattform und Schnittstelle für synthetische Biologie im urbanen Raum einzusetzen.

Die synthetische Biologie ermöglicht es, durch eine Veränderung des Stoffwechsels von Tauben, den im Allgemeinen als „fliegende Ratten" verachteten Tieren, eine

special bacteria has been designed and created that, when fed to pigeons, turns feces into detergent and is as harmless to pigeons as yoghurt is to humans.
Through the pursuit of manipulating pigeon excrement and designing appropriate architectural interfaces, the project explores the ethical, political, practical and aesthetic consequences of designing biology.
Two objects are being presented in the project. The first is a contraption that allows these pigeons to become part of your house, part of the architecture. This pigeon house is attached to your windowsill and allows you to feed the pigeons and to separate and select them and direct them through different exits. It facilitates bespoke urban disinfection.
The second artefact is an interface for a parked automobile, allowing the soap produced to land on the windscreen. For this object, bacteria have been designed and created that specifically produce a biological window soap. These bacteria produce lipase and lower the pH to attack the grease and dirt on the windscreen.
Pigeons and feral pigeons present themselves as the ideal platform and interface for urban biotechnologies. While they are seen by many as pests, one could argue that they're actually a product of biotechnology, as their ancestors were designed to look pretty, deliver post, spy, tumble or race. The project draws on the rich culture around pigeon racing.

neue Funktion zu verleihen. Im Rahmen des Projekts wird ein spezielles Bakterium entwickelt, das, wenn es an Tauben verabreicht wird, deren Fäkalien in ein Reinigungsmittel verwandelt, dabei aber für die Tiere ähnlich harmlos bleibt wie Joghurt für Menschen.
Mit der Manipulation von Taubenkot und dem Entwurf geeigneter architektonischer Schnittstellen dafür thematisiert das Projekt zugleich die ethischen, politischen, praktischen und ästhetischen Konsequenzen von Biodesign.
Im Rahmen des Projekts werden zwei Objekte präsentiert. Das eine ist eine Vorrichtung, mit der die Tauben in das eigene Haus, die Architektur miteinbezogen werden können. Dieses Taubenhaus wird am Fensterbrett angebracht und ermöglicht es, die Tauben zu füttern, voneinander zu trennen, einzelne Tiere auszuwählen und durch verschiedene Ausgänge ins Freie zu entlassen. Als solches ist es eine Voraussetzung für besagte Reinigung der Stadt.
Das zweite ist eine Konstruktion, die auf geparkten Autos montiert wird und mit deren Hilfe das produzierte Reinigungsmittel auf die Windschutzscheibe gebracht werden kann. Für dieses Objekt wurden Bakterien entwickelt, die ein biologisches Scheibenputzmittel erzeugen. Diese Bakterien produzieren Lipasen und senken den ph-Wert, wodurch Fett- und Schmutzspuren auf der Windschutzscheibe beseitigt werden können.
Tauben sind eine ideale Plattform und Schnittstelle für urbane Biotechnologien. Sie werden von vielen als Krankheitsüberträger angesehen, wobei man den Taubengegnern entgegenhalten könnte, dass diese eigentlich ein Produkt der Biotechnologie sind und einst speziell dazu gezüchtet wurden, hübsch auszusehen, Post zuzustellen und Spionage zu betreiben, Salti zu schlagen oder Wettrennen auszutragen. Das Projekt nimmt auch Bezug auf die lange Tradition der Taubenrennen.

In collaboration with James Chappell at the Centre for Synthetic Biology, Imperial College London
Thanks to Pieter Baert, Jan Boelen, Rob Culverhouse, Simon Delobel, Cate Edgar, Toby Hadden, Keith Plastow, Albert Stratton, Kasper Van Rompay & Joep Verburg.
Supported by the Flemish Authorities



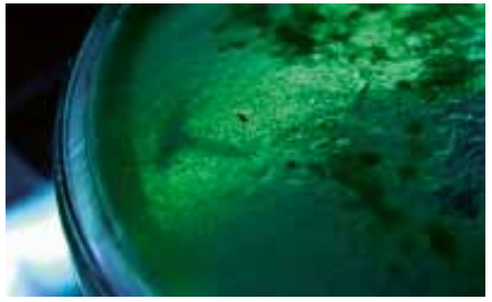


Tuur Van Balen (BE), born 1981, uses design to explore the political implications of emerging technologies. Through designing and experimenting with new interactions, he constructs thought-provoking new realities. Both the process of creating these objects, interventions and narratives as well as the resulting physical presence aim to confuse, question and confront different publics with the possible (and impossible) roles of technologies in our everyday lives. Since 2008, Tuur has been working on bringing design into the world of synthetic biology and vice versa. He has exhibited and presented his work in various contexts, both within the UK and abroad.
Tuur Van Balen (BE), geb. 1981, setzt sich mittels Design mit den politischen Implikationen neuer Technologien auseinander. Er experimentiert mit neuen Interaktionsformen und schafft auf diese Weise zum Denken anregende neue Realitäten. Sowohl der Entstehungsprozess seiner Objekte, Interventionen und Narrative als auch die so entstehenden Ergebnisse zielen darauf ab, die möglichen (und unmöglichen) Rollen der Technologie in unserem Alltag zu hinterfragen und unterschiedliche Öffentlichkeiten damit zu konfrontieren. Seit 2008 arbeitet er daran, Design in die Welt der synthetischen Biologie zu bringen und umgekehrt. Er präsentierte seine Arbeiten in unterschiedlichen Kontexten in Großbritannien und international.

BBa_K221000: First volume of teenage gene poems

ArtScienceBangalore

http://artscienceblr.org/index.php?/project/bbak221000first-volume-of--teenage-gene-poems








BBa_K221000 is a sequence of DNA that produces an enzyme called geosmin, which is responsible for the smell of wet earth when it begins to rain. When BBa_k221000 is transformed (injected) into the DNA of E. coli bacteria, it transforms the bacteria into "living machines" that produce the smell of rain. The mystique surrounding the aroma of the Indian monsoon is encoded as a genetic sequence. *BBa_K221000: First volume of teenage gene poems* is an artistic investigation into the narrative and promises of synthetic biology.

The installation comprises a mobile DIY bio lab housed in a geodesic dome. The lab is equipped with all the facilities needed to perform rudimentary genetic engineering and is built entirely out of hacked, local, homemade consumer electronics. The bacteria / "living machines" are grown inside the lab in a custom-made incubator inviting the audience to engage, up-close in critical debates around such forms of biotechnologies. The lab also functions as a pedagogical space and artist studio, as it hosts artists' workshops and performances and also facilitates the conceptual development of artworks that are produced by borrowing tools and methodologies from the life sciences. This mobile bio lab is collapsible and can be re-assembled in a day. The entire process of building the lab is documented and made available at *http://artscienceblr.org* or *http://hackteria.org/wiki*

BBa_K221000 ist eine DNA-Sequenz, die ein Enzym namens Geosmin produziert, das u. a. für den Geruch nach feuchter Erde bei einsetzendem Regen verantwortlich ist. Schleust man BBa_k221000 in die DNA von E.coli-Bakterien ein, werden aus diesen „lebende Maschinen" zur Erzeugung von Regengeruch: die geheimnisvolle Aura des indischen Monsuns als Gensequenz codiert.

BBa_K221000: First volume of teenage gene poems ist eine künstlerische Untersuchung der Narrative und Versprechungen der synthetischen Biologie.

Die Installation besteht aus einem mobilen, in einer geodätischen Kuppel untergebrachten Do-it-Yourself-Biolabor. Das komplett aus gehackter, vor Ort gefundener, umgebauter Unterhaltungs- und Haushaltelektronik zusammengestellte Labor ist mit allem ausgestattet, was man benötigt, um rudimentäre Gentechnik zu betreiben. Die Bakterien bzw. „lebenden Maschinen" werden direkt vor Ort in einem maßgeschneiderten Inkubator gezüchtet und regen dazu an, sich hautnah mit derlei biotechnischen Methoden zu beschäftigen und sie kritisch zu diskutieren. Das Labor ist zugleich Bildungseinrichtung und Künstleratelier: es dient als Veranstaltungsort für Workshops und Performances und ermöglicht die konzeptuelle Entwicklung von Kunstwerken, die auf Techniken und Methoden der Biowissenschaften zurückgreifen. Das mobile Biolabor kann zusammengeklappt und innerhalb eines Tages neu aufgebaut werden. Der gesamte Entstehungsprozess des Labors wurde dokumentiert und ist auf *http://artscienceblr.org* oder *http://hackteria.org/wiki* abrufbar.

ArtScienceBangalore: Yashas Shetty, Mukund Thattai, Navneet Rai, Akash Hirosh, Avni Sethi, Dhruv Nawani, Gautam Vishwanath, Krupakar Dhinakaran, Neha Bhat, Nikhil Patil, Sandeep Mathew, Sanya Rai Gupta, Upasana Simha, Aaron Joseph, Anusha Shankar, Akshitta Kohli, Diya Dutt Sharma, Farhad Mehta, Karthik Illango, Mohor Mukherjee, Samrajni Patil, Sayed Nooshin, Shreya Kumar



ArtScienceBangalore (IN) was formed in 2009 by the artist Yashas Shetty and the scientist Mukund Thattai. The group's work focuses on the intersection of art, science and pedagogy, creating spaces of dialog and interaction between artists, designers and scientists. The group has focused on building low-tech, low-cost equipment, making it easier for outsiders to explore the life-sciences, often emphasizing process over products. They have also been instrumental in creating a mobile DIY lab–a unique space for artists, scientists, farmers and social scientists to engage in critical debates around controversial forms of biotechnology. **ArtScienceBangalore** (IN) wurde 2009 vom Künstler Yashas Shetty und vom Wissenschaftler Mukund Thattai gegründet. Die Gruppe schafft am Schnittpunkt von Kunst, Wissenschaft und Bildung Räume für den Dialog und Austausch zwischen Künstlern, Designern und Wissenschaftlern. Ein Schwerpunkt ist die Entwicklung von kostengünstigem Low-tech-Equipment, um Laien einen Einblick in die Biowissenschaften zu vermitteln, wobei es mehr auf den Prozess als auf das Ergebnis ankommt. Das von ihnen aufgebaute Do-it-Yourself-Labor bietet Künstlern, Bauern, Natur- und Sozialwissenschaftlern einen einmaligen Raum für die kritische Auseinandersetzung mit kontroversen Formen der Biotechnologie.

Be Your Own Souvenir

blablabLAB

http://www.blablablab.org/







Be Your Own Souvenir aims to connect street users, arts and science, linking them to underlying spaces and their own realities. The installation was enjoyed during two weekends in January 2011 by the tourists, the neighbors of *La Rambla* and citizens of Barcelona, a city that faces a trade-off between identity and gentrification, economic sustainability and economic growth.
This takes shape through a technological ritual where the audience is released from established roles in a perspective exchange: spectator / performer, artist / tourist, observer / object. The user becomes the producer as well as the consumer through a system that invites them to perform as a human statue, with a personal souvenir as a reward: a small figure of them, printed three-dimensionally from a volumetric reconstruction of the person generated by the use of three structured-light scanners (Kinect).
The project mimics the informal artistic context of this popular street, human sculptures and craftsmen, bringing diverse realities and enabling greater empathy between the agents that cohabit in the public space.

Be Your Own Souvenir möchte Straßenbenutzer, Kunst und Wissenschaft über ihre jeweilige Wirklichkeit und den ihnen zugrunde liegenden Raum miteinander verbinden. An zwei Wochenenden im Jänner 2011 erregte die Installation in Barcelona Aufsehen bei Touristen, den Anwohnern von La Rambla und den Bürgern einer Stadt, die sich mit dem schwierigen Ausgleich zwischen Identität und Gentrifizierung, wirtschaftlicher Nachhaltigkeit und Wirtschaftswachstum konfrontiert sieht.
Es findet ein Perspektivenwechsel – Zuseher / Ausführender, Künstle / Tourist, Betrachter / Objekt – statt, der das Publikum aus den angestammten Rollen entlässt. Der User, gleichzeitig Produzent und Konsument, wird eingeladen, als menschliche Statue zu posieren, wofür er eine kleine, dreidimensional gedruckte Figur als Souvenir erhält, deren volumetrische Daten von drei Kinects (3D-Laserscannern) ermittelt werden.
Das Projekt ahmt den ungezwungenen künstlerischen Kontext dieser beliebten, von menschlichen Statuen und Kunsthandwerkern bevölkerten Straße nach, führt dabei unterschiedliche Wirklichkeiten zusammen und sorgt für mehr Verständnis zwischen den im öffentlichen Raum koexistierenden Akteuren.

blablabLAB (ES) was born out of the development of a prototype framed by the "Lightscapes" workshop (James Clar, Scott Fitzgerald), held in Hangar, Barcelona, at the end of 2008. Over the past two years the group has expanded with contributions from other friends and fields—such as electronic engineering, environmental ecology, fashion design, avant-garde cuisine, visual arts, anthropology and biochemistry—to be engaged in various projects often related to an event. **blablabLAB** (ES) entstand im Zuge einer Prototypenenwicklung beim Workshop „Lightscapes" (unter der Leitung von James Clar, Scott Fitzgerald), der Ende 2008 im Hangar in Barcelona stattfand. In den letzten beiden Jahren weitete die Gruppe – zumeist für verschiedene Projekte im Rahmen von Events – ihr Betätigungsfeld mit Beiträgen von Freunden auf zusätzliche Bereiche wie z. B. Elektronik, Umweltökologie, Modedesign, Avantgarde-Cuisine, Bildende Kunst, Anthropologie oder Biochemie aus.

Center for PostNatural History

http://www.postnatural.org







The *Center for PostNatural History (CPNH)* is a public outreach organization that examines the changing relationship between culture, nature and biotechnology.
The "postnatural" refers to the life forms that have been intentionally altered by humans through domestication, selective breeding and genetic engineering. This expansive definition begins with the origination of agriculture and the domestication of animals, and today includes genetic engineering, industrial food production, indoor horticulture, ecosystem engineering, hobby pet breeders, biological weapons programs, gene therapy, reproductive control methodology, biofactory silk production, ballistic pumpkin cultivation, flu vaccines and synthetic biology to name just a few. In an effort to catalog this rapidly changing landscape, the CPNH maintains a collection of living, preserved and documented specimens of postnatural origin.
The *Center for PostNatural History* is currently opening a permanent exhibition facility for this collection and the related exhibitions that address the wide range of postnatural organisms that exist today. This facility is the first biological exhibit space of its kind, with a mandate to exhibit only life forms that have been intentionally altered by humans. In this way, the CPNH is encouraging the viewing of human culture through the lens of the living; the cultural footprint within the biological. The facility houses the CPNH's existing specimen collection, consisting of hundreds of samples of genetically and developmentally modified insects, plants, worms, bacteria and fish. Additionally, thematic exhibits utilize video, stereoscopic macro photography, taxidermy and dioramas to engage the complex cultural landscape of postnatural life. The *Center for PostNatural History* is open Sundays and by appointment.

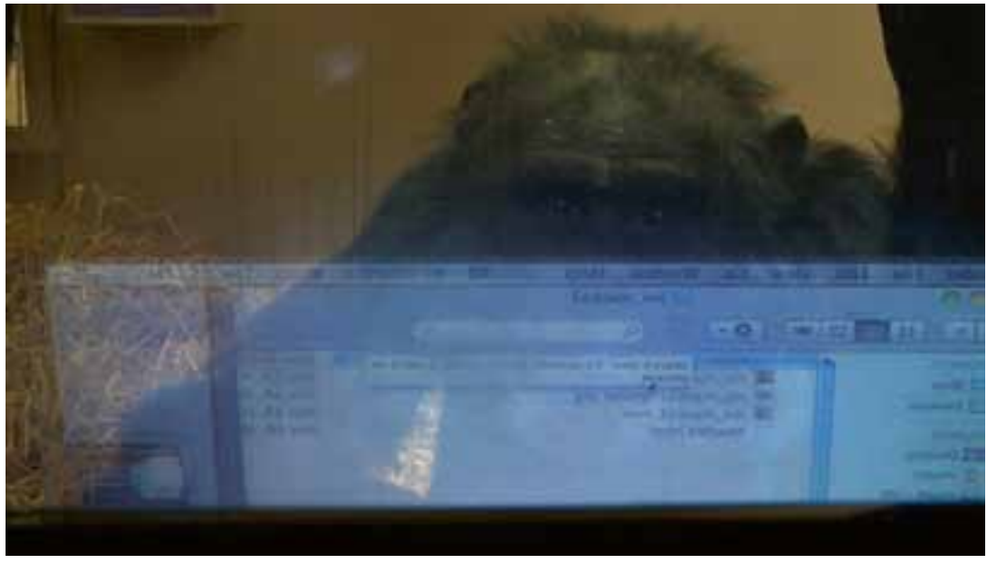
Das *Center for PostNatural History* (CPNH) ist eine Organisation, die sich der Erforschung und öffentlichen Vermittlung des Wandels in den Beziehungen zwischen Kultur, Natur und Biotechnologie widmet.
Der Begriff „PostNatural" bezieht sich auf Lebensformen, die gezielt durch Domestizierung, selektive Zucht und Gentechnik verändert wurden. In diese sehr weit gefasste Definition fallen die Entstehung der Landwirtschaft und die Domestizierung von Tieren ebenso wie neuere Entwicklungen wie Gentechnik, industrielle Nahrungsmittelproduktion, Indoor-Gardening, Ökosystemtechnik, Hobby-Tierzüchtung, Biowaffenprogramme, Gentherapie, Methoden der Fortpflanzungssteuerung, Seidenproduktion aus der Biofabrik, Kürbiszucht mithilfe von ballistischem Gentransfer, Grippeimpfungen und synthetische Biologie, um nur einige zu nennen. Um diese rasch sich verändernde Formenvielfalt katalogisieren zu können, unterhält das CPNH eine Sammlung an Lebendpräparaten sowie konservierter und dokumentierter Präparate „postnaturalen" Ursprungs.
Das *Center for PostNatural History* hat kürzlich ein permanentes Ausstellungszentrum für diese Sammlung sowie einschlägige Sonderausstellungen über ein breites Spektrum heute existierender „postnaturaler" Organismen eröffnet. Die Einrichtung ist der erste naturkundliche Ausstellungsort, der ausschließlich Lebensformen gewidmet ist, die vom Menschen gezielt verändert wurden. Das CPNH möchte damit zu einer Betrachtung der menschlichen Kultur aus der Perspektive des Biologischen anregen; dazu, den kulturellen Fußabdruck auch in der Biosphäre zu erkennen. Die Einrichtung beherbergt die bestehende Präparate-Sammlung des CPNH, die aus Hunderten von Proben genetisch und entwicklungsbiologisch modifizierter Insekten, Pflanzen, Würmern, Bakterien und Fischen besteht. In den Themenausstellungen werden Techniken wie Video, Makrostereofotografie, Taxidermie und Dioramen eingesetzt, um das komplexe kulturelle Spektrum postnaturalen Lebens zu erfassen. Das *Center for PostNatural History* ist an Sonntagen und auf Voranmeldung geöffnet.

Since 2008, the **Center for PostNatural History** (US) has mounted numerous exhibitions that address the concept of the postnatural from a range of vantage points. Exhibits such as "Transgenic Organisms of New York State", "Permitted Habitats" and "Strategies in Genetic Copy Prevention", have been exhibited in the United States, Europe and Australia. Researchers from the CPNH were selected for a 2010 Smithsonian Artist in Residence Fellowship, a 2009 Creative Capital Foundation Fellowship and a 2007 Rockefeller New Media Fellowship and are regularly invited to serve as judges at the annual International Genetically Engineered Machines competition. The CPNH opened its first permanent exhibition facility in Pittsburgh, Pennsylvania, in May 2011. Das **Center for PostNatural History** (US) hat seit 2008 zahlreiche Ausstellungen organisiert, die den Begriff des „Postnaturalen" unter verschiedensten Aspekten behandeln. Ausstellungen wie „Transgenic Organisms of New York State" (Transgene Organismen aus dem Bundesstaat New York), „Permitted Habitats" (Erlaubte Habitate) und „Strategies in Genetic Copy Prevention" (Strategien zur Verhinderung von Genkopien) wurden in den USA, Europa und Australien gezeigt. Die Forscher des CPNH erhielten zahlreiche Auszeichnungen und Stipendien, so etwa 2010 das Smithsonian Artist in Residence Fellowship, 2009 das Creative Capital Foundation Fellowship oder 2007 das Rockefeller New Media Fellowship. Außerdem werden sie regelmäßig als Jury-Mitglieder zum jährlich stattfindenden international iGEM (International Genetically Engineered Machines)-Wettbewerb eingeladen. Das CPNH eröffnete sein erstes Ausstellungszentrum in Pittsburgh, Pennsylvania, im Mai 2011.

Cinema for Primates

Rachel Mayeri

http://www.rachelmayeri.com/projects/primate-cinema/





Cinema for Primates ist eine eigens für Schimpansen im Edinburgher Zoo entwickelte Videoreihe. Zwar bekommen Schimpansen in Gefangenschaft des Öfteren Fernsehen als Bereicherung ihres Alltags geboten, doch haben bisher noch nie Künstler Videos speziell für Schimpansen gemacht. Nach Vorführung einer Reihe von Testvideos, um die Vorlieben der Tiere kennenzulernen, wird die Künstlerin ein eigenes Filmdrama für Schimpansen schreiben und produzieren. Das Video wird im Zoo so vorgeführt, dass menschliche und nicht menschliche Primaten den Film gemeinsam sehen und die Reaktionen der jeweils anderen Spezies beobachten können. Das Projekt soll eine Vorstellung vom Innenleben der Schimpansen in Gefangenschaft vermitteln und zugleich ein originäres Kunstwerk hervorbringen, das Mensch und Tier gleichermaßen inspiriert.

Cinema for Primates ist ein speziesübergreifendes Kunst- und Wissenschaftsprojekt und der Höhepunkt eines fünfjährigen Projekts von Rachel Mayeri mit dem Titel *Primate Cinema*, in dem sie in international gezeigten und durch Residencies geförderten Videos, Installationen, Vorträgen, Texten und Workshops den Medienbezug von Primaten untersucht. Bei dem interdisziplinär ausgerichteten Projekt arbeitet die Videokünstlerin und Professorin für Medienwissenschaft mit Dr. Sarah Jane Vick zusammen, einer vergleichenden Verhaltenswissenschaftlerin an der Universität Stirling, die über Persönlichkeit, Emotionen und das Gesichtserkennungsvermögen von Schimpansen forscht. Dr. Sarah Jane Vicks Beitrag besteht darin, ergänzend zu den Berichten von Tierpflegern und Forschungsassistenten, die Reaktionen der Schimpansen auf die Videos zu erklären und zu interpretieren.

Cinema for Primates is a series of videos designed and presented for chimpanzees at Edinburgh Zoo. Chimpanzees in captivity are shown television as a form of enrichment, but no artists have made videos expressly for chimps. After showing a series of test videos to the chimps to learn their preferences, the artist will script and produce a synthetic chimpanzee drama. The video will be installed at the zoo, so that both human and non-human primates can simultaneously watch the show and each other's responses to it. The project is intended to imagine the inner world of the captive chimpanzee, producing an original artwork—enrichment for humans and chimpanzees.

Cinema for Primates is an interspecies art and science project and represents the culmination of a five-year project by Mayeri called *Primate Cinema*, exploring the linkages between primates and media, which has involved a range of videos, installations, lectures, writing, and workshops, exhibited internationally and sponsored by residencies.

The project is interdisciplinary, a collaboration between Rachel Mayeri, a video artist and media studies professor, and Dr. Sarah Jane Vick, a comparative psychologist based at the University of Stirling, who has studied chimpanzee personality, emotions and face recognition. Dr. Vick's role is to explain and interpret chimpanzee behavior in response to the videos, in addition to input from zoo keepers and research assistants.

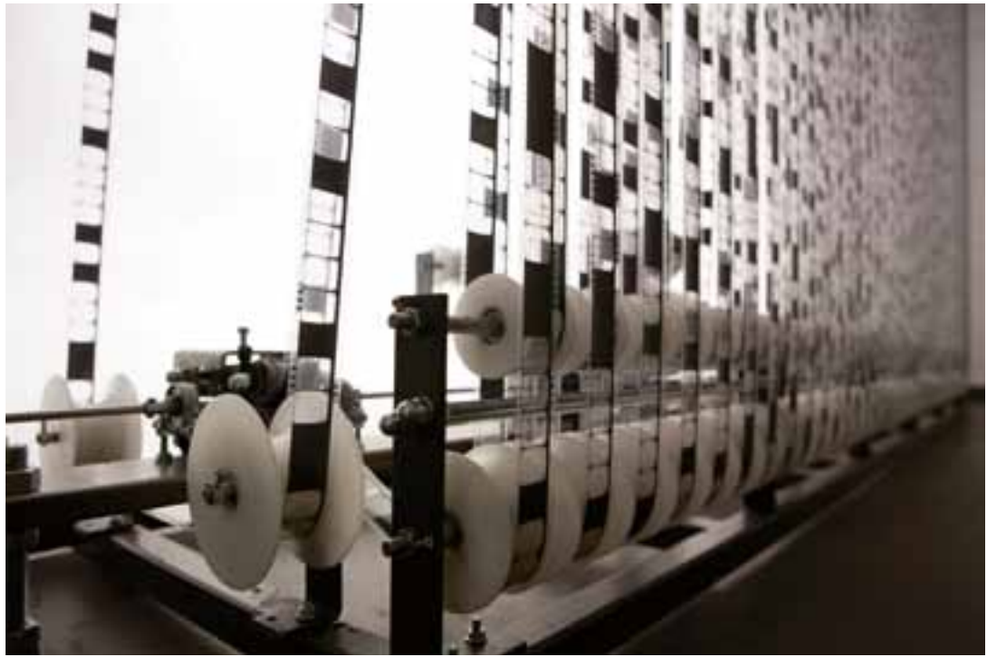


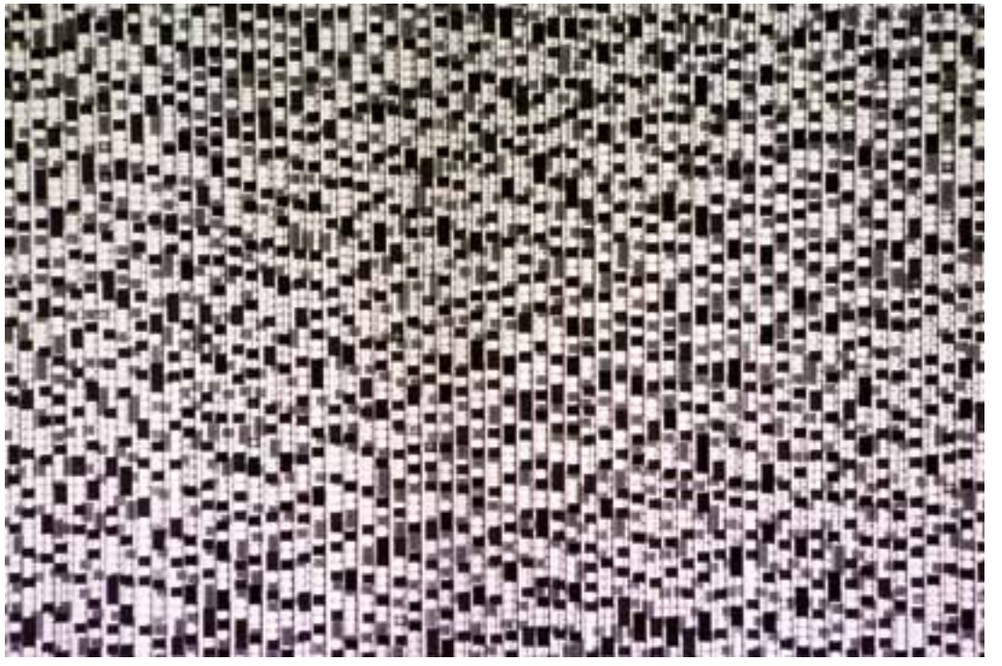
Rachel Mayeri (US) is a media artist working at the intersection of science and art. Her projects explore topics ranging from the history of special effects to the human animal. She is interested in video as a medium between cultures and as a technology blending scientific observation and artistic imagination. Rachel Mayeri lives in Los Angeles where she is Associate Professor of Media Studies at Harvey Mudd College.

Rachel Mayeri (US) ist als Medienkünstlerin an der Schnittstelle von Wissenschaft und Kunst tätig. Sie setzt sich in ihren Projekten mit einem breiten Themenspektrum von der Geschichte der Spezialeffekte bis hin zur Mensch-Tier-Beziehung auseinander und interessiert sich für Video als Medium, das kulturelle Grenzen überwindet und wissenschaftliche Beobachtung mit künstlerischer Imagination verbindet. Rachel Mayeri lebt in Los Angeles, wo sie außerordentliche Professorin für Medienwissenschaft am Harvey Mudd College ist.

Continuization Loop

Wim Janssen / WERKTANK





Photos: Wim Knapen

In *Continuization Loop* a single 35mm film loop is pulled up and down over more than 150 guide wheels, creating a wall of film. The frames of this piece of film are only black or transparent. When the loop travels through the mechanism, the image of video static appears.
While film as a medium normally makes images appear through projection in combination with the transport of celluloid through a projector, *Continuization Loop* omits the projection and makes the image appear by means of the transport alone.

Continuization Loop ist eine Wand aus Film, bestehend aus einer 35-mm-Film-Endlosschleife, die über mehr als 150 Führungsrollen auf- und abgeführt wird. Die einzelnen Kader sind entweder schwarz oder durchsichtig, sodass beim Durchlauf des Films durch den Mechanismus der Eindruck von Videorauschen entsteht.
Für gewöhnlich entsteht das Bild beim Medium Film durch Projektion in Verbindung mit dem Transport von Zelluloid durch einen Projektor; *Continuization Loop* lässt die Projektion weg und erzeugt das Bild einzig und allein durch den Transport des Filmmaterials.

Die Installation vereint und imitiert visuelle Elemente aus drei Generationen visueller Medien: den Materialaspekt des Films, das leere Videosignal und die Binärlogik der digitalen Welt. Allerdings fehlen die wichtigsten Eigenschaften dieser Medien: Es wird weder ein illusorischer Filmraum erzeugt, noch gibt es ein wirkliches Videobild, und es kommen keine Computer zum Einsatz.

The installation combines and imitates visual elements from three generations of visual media: the material aspect of film, the empty signal of video and the binary logic of digital. At the same time the most important attributes of these media are absent: there is no construction of an illusory film-space, there is no real video image and there are no computers involved.



Wim Janssen (BE) lives and works Antwerp. He studied experimental film at Sint-Lukas Hogeschool Brussels. He works in film, video and installation art. His work focuses mainly on strategies and technologies of seeing. **Wim Janssen** (BE) lebt und arbeitet in Antwerpen. Er studierte Experimentalfilm an der Sint-Lukas Hogeschool in Brüssel. In seinen Film-, Video- und Installationsarbeiten beschäftigt er sich hauptsächlich mit Strategien und Techniken des Sehens.

HOTEL MEDEA from Midnight to Dawn

Zecora Ura Theatre Network & Persis-Jade Maravala

http://www.vimeo.com/hotelmedea
http://medea.tv











Photos: Flávia Correia

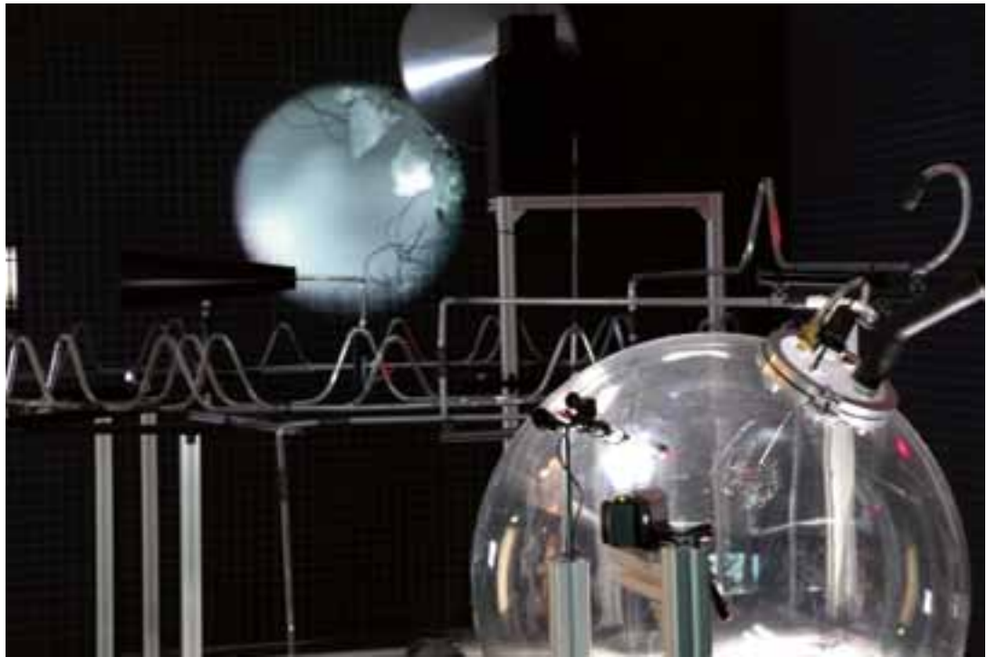
Hotel Medea is a collaboration between the Brazilian / British Zecora Ura Theatre Network and the London-based Persis-Jade Maravala. The piece has been four years in the making through an ongoing training practice, residencies across the globe with local and international artists and an extended research and development period.
The collaboration was born out of a desire to create theater that stretches beyond the ordinary boundaries of time and place, insisting on radical audience interaction, participation and immersion. Incorporating live performance and music, multimedia and communication technology and a reinterpretation of the myth, *Hotel Medea* challenges notions of the theater. This unique experience lasts from midnight till dawn. Spaces and perceptions are transformed, performers and the public feast together at the break of dawn in a triumph against the night.

Hotel Medea ist eine Produktion des brasilianisch-britischen Theaternetzwerks Zecora Ura in Zusammenarbeit mit der Londoner Theatermacherin Persis-Jade Maravala. Das Stück entstand über einen Zeitraum von vier Jahren in ständiger Trainingsarbeit, weltweiten Residencys mit lokalen und internationalen Künstlern sowie einer ausgedehnten Forschungs- und Entwicklungsphase.
Die Zusammenarbeit entsprang dem gemeinsamen Wunsch, Theater zu machen, das über die üblichen Beschränkungen von Raum und Zeit hinausgeht und auf radikaler Publikumsbeteiligung und -immersion beharrt. Mit seiner Neuinterpretation eines mythologischen Stoffs und seiner Verbindung von Performance und Musik, Multimedia und Kommunikationstechnologie stellt *Hotel Medea* herkömmliche Theaterauffassungen infrage. Das einzigartige, Räume und Wahrnehmungsweisen verändernde Theatererlebnis dauert von Mitternacht bis Tagesanbruch und mündet in ein Frühstücksbankett, bei dem Darsteller und Publikum gemeinsam ihren Sieg über die Nacht feiern.

Zecora Ura (UK / BR) and the *Hotel Medea* project develop playful theatrical structures that allow for a participatory, immersive and interactive perspective of the theatrical event. The company's work can be described as site-specific, time-specific and audience-specific. The project is a UK/Brazil collaboration that has developed *Hotel Medea* over the last four years with collaborators such as the BBC3 award winner DJ Dolores and Master Urias De Oliveira. **Zecora Ura** (UK / BR) und das *Hotel-Medea*-Projekt entwickeln spielerische Theaterformen, die ein partizipatorisches, immersives, interaktives Theatererlebnis ermöglichen. Die Arbeit der Gruppe kann als orts-, zeit- und publikumsspezifisch beschrieben werden. Die britisch-brasilianische Kooperative hat in den letzten vier Jahren zusammen mit Leuten wie BBC3-Preisträger DJ Dolores und Master Urias De Oliveira das Stück *Hotel Medea* entwickelt.

Tropospheric Laboratory

Agnes Meyer-Brandis







The *Tropospheric Laboratory* is a huge and highly confusing data and image generator—allowing insights into cloud cores (aerosols) and other matter of the apogee. The installation obscures the borders of the possible and the impossible within the realm of aerosols, invisible due to their nano scale, but omnipresent to any human environment. It is a metaphor machine centered around a real cloud.

Das *Tropos*phären-*Labor* ist ein gigantischer und reichlich verwirrender Daten- und Bildgenerator, der Einblicke in Wolkenkerne (Aerosole) und andere erdferne Materie gewährt. Die Installation verwischt die Grenzen zwischen dem, was im Reich der nanokleinen und daher unsichtbaren, in der menschlichen Umwelt allerdings allgegenwärtigen Wolkenkerne möglich ist und was nicht. Es ist eine um eine reale Wolke herum gebaute Metaphernmaschine. Das Labor ist das gravimetrische Dokument des Experiments „Wolken-Kern-Scanner", eines Kunstprojekts von Agnes Meyer-Brandis, das in temporärer Schwerelosigkeit an Bord eines Forschungsflugzeugs des Deutschen Zentrums für Luft und Raumfahrt stattfand. Es zeigt eine zwischen geordneten und entfesselten Zuständen changierende Welt – künstlerische Forschung auf der Suche nach dem Realitätsgrad von Konstruktionen der uns umgebenden Materie.

A production by Dock e.V. in cooperation with the Schering Foundation Berlin. The "Cloud Core Scanner" experiment on board the airplane was realized in cooperation with the German Aerospace Center DLR. Supported by the Filmstiftung NRW. Many thanks for the essential contribution of the sponsors and the wonderful Cloud Core ground crew. Software & hardware support: Ralf Baecker, Martin Riches, Sound fluid matter: Michael Moser



The laboratory is the gravimetric document of *Cloud Core Scanner*—an experiment and artistic project in weightlessness by Agnes Meyer-Brandis, carried out on board a German Aerospace Center research plane. It reflects an iridescent world, between controlled and unleashed states: artistic research on the quest for a degree of reality within constructions.



Agnes Meyer-Brandis (DE), born 1973, studied mineralogy for a year, then transferred to the Art Academy in Maastricht, the Düsseldorf Art Academy and the Cologne Media Art Academy. She comes from a background of both sculpture and new media art. Her work, exhibited worldwide, is at the experimental edge of art and science, exploring the zone between fact and fiction. She works with participatory urban interventions. Her current research focus is on public places and situations as well as imaginary ones. Agnes Meyer-Brandis is the founder of the Forschungsfloss FFUR / Research Raft for Subterranean Reefology, a small institute whose chief aim is to explore and confirm subterranean phenomena and unknown life forms. For the last two years her focus of investigation has moved to higher altitudes with their related realities. **Agnes Meyer-Brandis** (DE), geb. 1973, studierte ein Jahr Mineralogie, ehe sie zunächst auf die Kunstakademie Maastricht, dann die Kunstakademie Düsseldorf und schließlich die Kunsthochschule für Medien in Köln wechselte. Ihr künstlerischer Hintergrund umfasst sowohl Bildhauerei wie auch Medienkunst. Ihre weltweit gezeigten Arbeiten bewegen sich an der Schnittstelle von Kunst und Wissenschaft, wobei sie sich speziell für den Zwischenbereich zwischen Fakt und Fiktion interessiert. Sie arbeitet mit partizipatorischen urbanen Interventionen, in denen sie sich gleichermaßen mit öffentlichen wie mit imaginären Orten und Situationen beschäftigt. Agnes Meyer-Brandis ist die Gründerin von „FFUR / Forschungs Floß für unterirdische Riffologie u.V.", eines kleinen Instituts zur Erforschung und Verifizierung unterirdischer Phänomene und unbekannter Lebensformen. Seit zwei Jahren hat sie ihren Forschungsschwerpunkt in höhere Regionen verlegt.

is there a horizon in the deep water?

HeHe (Helen Evans, Heiko Hansen)

http://www.hehe.org



is there a horizon in the deep water? is a performance by HeHe that reconstructs, in miniature, the explosion of the Deepwater Horizon oil rig in an outdoor swimming pool. This event triggered the BP oil spill, the largest ever recorded marine oil spill, causing immense damage to ocean and coastal wildlife habitats across vast areas in the Gulf of Mexico. Any suggestion that an open-air swimming pool might suffer the same fate as the Gulf of Mexico and become polluted for the sake of art is provocative and absurd. In fact, during the performance harmful or poisonous substances do not contaminate the pool, unless you consider art to be corrosive and corruptive. The work aims to bring home to audiences the significance of the disaster, albeit on a very small scale.

The performance consists of a realistic model of an oil rig placed in the water of an open-air swimming pool. As darkness falls, a series of explosions erupt on the rig and large plumes of oily black smoke are released. A small tugboat arrives to film the explosion and relays the image to a large projection screen beside the pool. A kind of laboratory for testing the public response to catastrophe, the audience presence is an integral part of the performance.

Through recreation, HeHe's work examines the transmutation of real-life tragedy into a spectacle for forms of entertainment. By re-enacting this tragedy as a public event, the project interrogates the limits of commercialization. The audience is more or less aware of what is going to happen but still comes to witness the impending doom. This little poolside world asks us to suspend our disbelief and contemplate the reality of the oil rig disaster, to witness the terrifying spectacle in a form that is mediated, real and fake. Of course, the miniature scale also offers some comic relief to the seriousness of the situation, and the catastrophe strikes again and again.

Commissioned by Invisible Dust (London)
Supported by The Wellcome Trust

Die Performance *is there a horizon in the deep water?* von HeHe rekonstruiert in einem Schwimmbecken die Explosion der Bohrinsel Deepwater Horizon, ein Ereignis, das zur größten Ölpest der Geschichte führte und Flora und Fauna in weiten Bereichen des Golfs von Mexiko unvorstellbaren Schaden zufügte. Zu unterstellen, ein Freibadbecken könne das gleiche Schicksal ereilen wie den Golf von Mexiko, und es um der Kunst willen zu verschmutzen, ist natürlich provokant und absurd. Während der Performance verunreinigen jedoch keine schädlichen oder giftigen Substanzen das Becken, es sei denn man betrachtet Kunst selbst als schädlich und zersetzend. Die Arbeit möchte, wenn auch nur in sehr kleinem Maßstab, den Zusehern die Bedeutung dieser Katastrophe näher bringen.

Für die Performance wird ein naturgetreues Modell einer Ölplattform im Schwimmbecken eines Freibads platziert. Bei Einbruch der Dunkelheit ereignet sich eine Serie von Explosionen auf der Bohrinsel und ölig schwarze Rauchschwaden steigen auf. Ein kleiner Schlepper filmt vom Wasser aus die Explosion und überträgt sie auf eine große Leinwand neben dem Becken. Das Publikum ist ein integraler Bestandteil der Performance, dient sie doch der Erforschung der öffentlichen Reaktion auf eine Katastrophe.

Die Arbeit von HeHe untersucht die Umwandlung einer realen Tragödie in ein Unterhaltungsspektakel. Durch das Nachstellen des Desasters als öffentlichen Event hinterfragt das Projekt die Grenzen der Kommerzialisierung. Das Publikum weiß mehr oder weniger genau, was passieren wird, kommt aber trotzdem, um der bevorstehenden Katastrophe beizuwohnen. Die kleine Welt am Pool verlangt von uns, dass wir unseren Unglauben ablegen und uns die Tatsachen des Bohrinselunfalls vor Augen halten, dass wir das furchtbare Ereignis in zugleich vermittelter, wirklicher und simulierter Form miterleben. Andererseits sorgt der Miniaturmaßstab bei allem Ernst der Lage auch für eine gewisse Komik, wenn sich die Katastrophe immer aufs Neue ereignet.



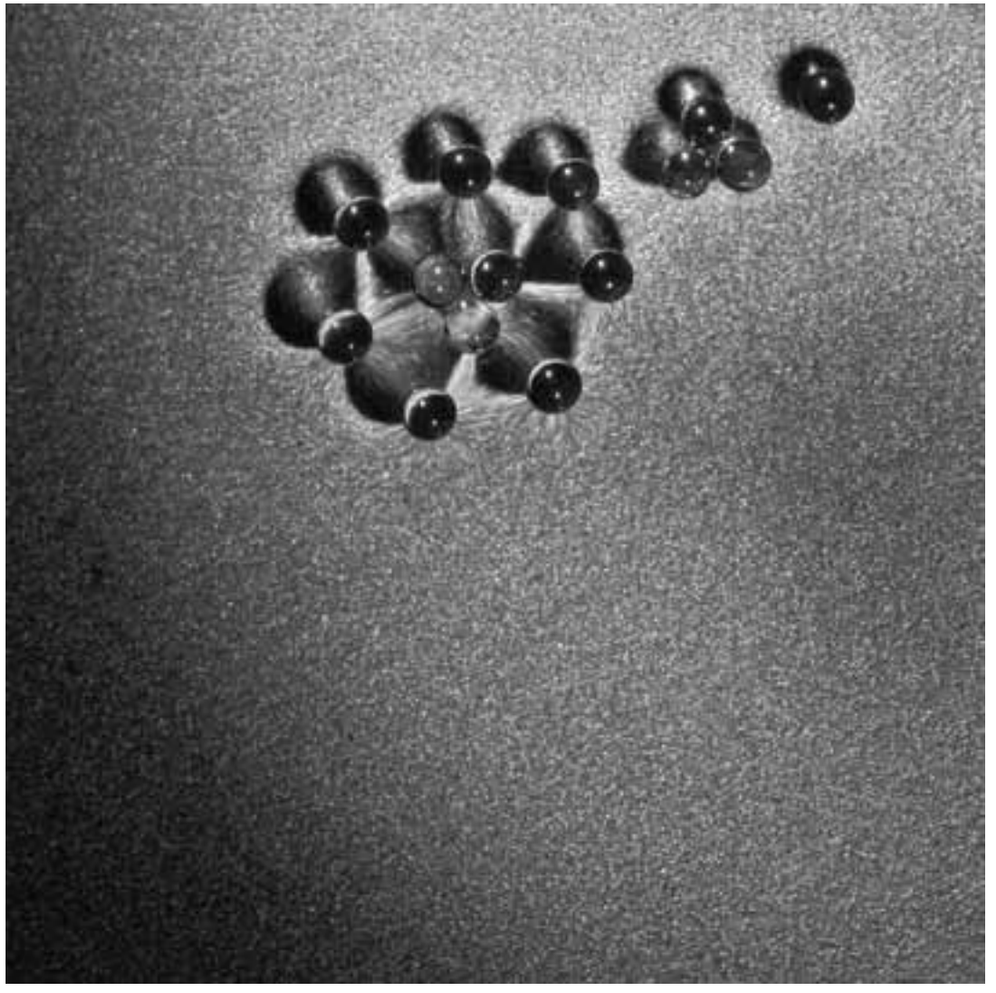


HeHe is a Paris-based duo founded by **Helen Evans** (GB) and **Heiko Hansen** (DE), both Royal College of Art graduates in computer-related design (1999). Together they aim to rethink the existing technological systems that surround us, to give them a new social and critical usage. In developing poetic interventions about the limits and meaning of our technologically conditioned world, their practice confronts and reconciles the individual with the reality of their immediate urban environment. HeHe ist ein in Paris ansässiges Künstlerduo, bestehend aus **Helen Evans** (GB) und **Heiko Hansen** (DE), beides Absolventen des Lehrgangs Computer Related Design am Royal College of Art (1999). Das Duo versucht, die uns umgebenden technischen Systeme neu zu überdenken und sie für andere soziale und kritische Zwecke einzusetzen. Ihre poetischen Interventionen über die Grenzen und die Bedeutung unserer technologisch konditionierten Welt konfrontieren und versöhnen das Individuum mit der Realität seiner unmittelbaren urbanen Umgebung.

Mucilaginous Omniverse

Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand

http://portablepalace.com/muci.html





Über einer Fläche aus beschalltem Silikonöl schweben aus derselben Flüssigkeit bestehende Tropfen oder Kügelchen auf einer dünnen Membran aus Luft, die sich akustisch unter jedem von ihnen immer neu aufbaut. Diese Kügelchen hüpfen lange Zeit, ohne miteinander zu verschmelzen, auf dem Luft-Öl-Interface herum. Durch das Auf- und Abhüpfen entsteht eine stehende Kapillarwelle, die sich mit den Wellen der Nachbarkügelchen überlappt, sodass sich die Kügelchen aufgrund der Nahanziehungskräfte meist in Paaren oder Clustern umkreisen. Bei stabileren Erregungszuständen bilden sich selbstorganisierende geometrische Formationen rund um das nächstgelegene Kügelchencluster, wobei sich die Distanz zwischen den Kügelchen mit zunehmender Schallfrequenz verringert und zur Bildung dichter Gitter führt.

Die sinnlichen Anforderungen für die Verarbeitung von Quantenzuständen lösen adaptive Wahrnehmungsresonanzen aus. Man hat Gehirne mit Uhren, Computern und Hologrammen verglichen. Tatsächlich aber „funktionieren sie nicht wie eine künstliche Maschine. Wenn schon, dann ähneln sie natürlichen selbstorganisierenden Systemen wie Sternen und Wirbelstürmen“ (Freeman, *Mesoscopic Brain Dynamics*). Die in vielen verschiedenen Raum- und Zeitdimensionen auftretenden Kaskaden stehender und wandernder Wellen sind ein grobes Modell für das adaptiv resonierende Gitter interzellulärer Kommunikation. Mithilfe eines mesoskopischen selbstbeobachtenden Systems wie *Mucilaginous Omniverse*, das die quantenharmonische Muster-, Phasen- und Amplitudenerkennung im gesamten zerebrospinalen Meer der Neuromodulatoren übersetzt, lassen sich diese Resonanzen fein nachbilden.

Above the surface of upwardly sonicated silicone oil, falling droplets of the liquid are suspended by a thin membrane of air, acoustically regenerated underneath each droplet. Without coalescing for extended periods, these palpitating spheroids bounce on the air-oil interface. The repeated impact of a bouncing droplet incites a standing capillary wave that interlocks with the waves of neighboring droplets. This close-range attractive force can result in the orbital motion of droplet pairs and clusters. During more stable modes of excitation, self-organizing geometric rafts emerge in accordance with the closest packing of spheres: the distance between droplets decreases with increasing frequency, leading to dense lattice formation.

The sensorial demands of processing quantum behavior incite adaptive perceptual resonances. Though brains have been compared to clocks, computers and holograms, they are “not like any artificial machine. If anything, they are like natural self-organizing processes such as stars and hurricanes.” (*Mesoscopic Brain Dynamics*, Freeman.) Occurring on many different scales of time and space, cascades of standing and traveling waves outline the adaptively resonating lattice of intercellular communication. These resonances can be finely tuned through a mesoscopic self-observation system like *Mucilaginous Omniverse*, which translates quantum harmonic pattern, phase and amplitude recognition across the cerebrospinal sea of neuromodulators.

Sound: COH (Sweden)

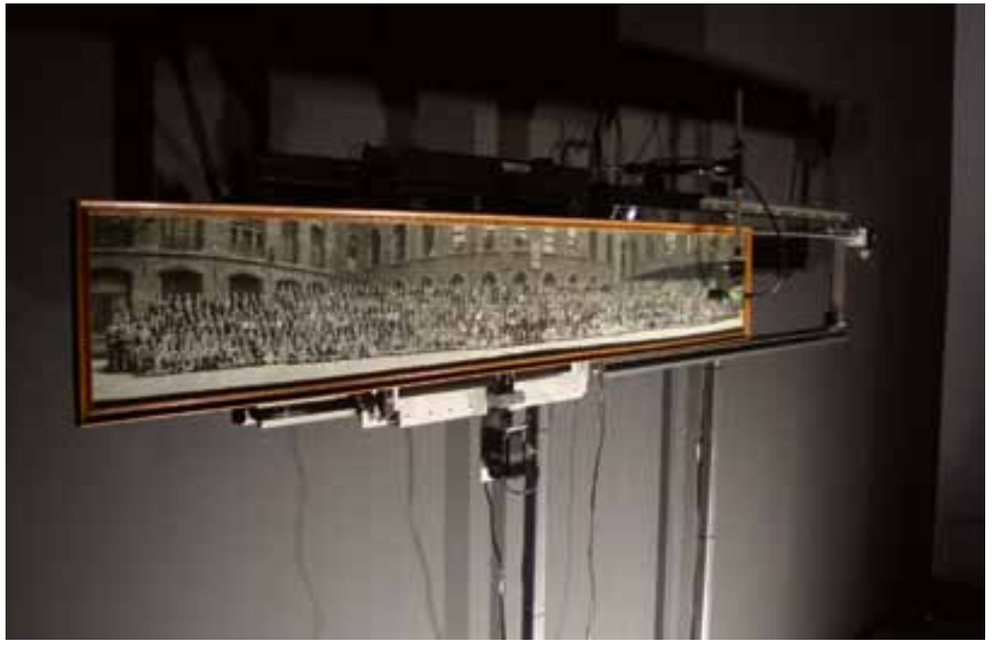
Photos: Philippe Vogelenzang



Evelina Domnitch (BY) and **Dmitry Gelfand** (RU) create sensory immersion environments that merge physics, chemistry and computer science with uncanny philosophical practices. Current findings, particularly in the mesoscopic domain, are employed by the artists to investigate questions of perception and perpetuality. Having dismissed the use of playback media, the duo’s installations and performances unfold as ever-transforming phenomena offered for observation. The artists have collaborated with numerous research facilities, including the Drittes Physikalisches Institut (Goettingen University, DE), the Institute of Advanced Sciences and Technologies (JP) and Ricso Lab (RU). **Evelina Domnitch** (BY) und **Dmitry Gelfand** (RU) kreieren sinnliche immersive Environments, in denen sie Physik, Chemie und Computerwissenschaft mit unheimlichen philosophischen Verfahrensweisen verbinden. Auf der Basis aktueller Erkenntnisse, vor allem im mesoskopischen Bereich, beschäftigen sich die Künstler insbesondere mit Fragen der Wahrnehmung und Wahrnehmbarkeit. Seit dem Verzicht auf Playbackmedien entfalten sich ihre Installationen und Performances als in ständiger Veränderung begriffene Phänomene, die dem Publikum zur Beobachtung dargeboten werden. Das Duo hat mit zahlreichen Forschungseinrichtungen wie dem Dritten Physikalischen Institut der Universität Göttingen (DE), dem Institute of Advanced Sciences and Technologies (JP) und Ricso Lab (RU) zusammengearbeitet.

OUTNUMBERED, a brief history of imposture

Jasper Rigole



Outnumbered, a brief history of imposture is an audiovisual installation that examines concepts such as authenticity and objectivity by taking a quasi-encyclopedic approach and presenting it with pseudo-scientific precision. The result is an apparently detailed study of the history of falsification.

The video projection in the first part of the installation shows a camera moving over an old school photograph, using the pan-and-scan effect. This technique is frequently used in documentary films to animate still archival footage. As the camera moves from one face to another, a voice explains who these students are and what their mutual relation is. According to the narration, the boys depicted are historical figures, some well known and others more obscure. They all seem to have a link to imposture.

Die audiovisuelle Installation *OUTNUMBERED, a brief history of imposture* spielt mit Konzepten wie Authentizität und Objektivität, indem sie sich eine quasi-enzyklopädische Aufgabe vornimmt und sie mit pseudowissenschaftlicher Exaktheit präsentiert. Das Ergebnis ist eine detaillierte Studie zur Geschichte der Fälschung.

Im ersten Teil der Installation sieht man eine Videoprojektion, in der sich eine Kamera über ein altes Schulfoto bewegt und Details heranzoomt. Diese Technik wird oft in Dokumentarfilmen angewandt, um Archivfotos nicht als Standbilder zu zeigen. Während sich die Kamera von einem Gesicht zum nächsten tastet, erklärt eine Stimme, wer die Schüler sind und in welcher Beziehung sie zueinander stehen. Der Erzähler beschreibt die Jungen als mehr oder weniger bekannte historische Gestalten, die alle irgend etwas mit Fälschung und Hochstapelei zu tun haben.

Im zweiten Teil der Installation erkennt man, dass die erste Projektion live von einer Maschine generiert wird, in die eine Panoramaaufnahme von Schülern aus dem Jahr 1936 eingespannt ist. Der Mechanismus ist eine Umkehr der traditionellen Rostrum-Kamera, denn statt der Kamera bewegt sich hier das Bild.

Das gesamte System – sowohl Bewegungen wie auch Erzählungen – ist computergesteuert. Sein Kern ist eine komplexe Datenbank, in der die Namen und Biographien von 888 Personen gespeichert sind. Jede Biographie enthält Metadaten zu verschiedenen Kategorien wie Beruf, besondere Merkmale, Eigenheiten usw. Anhand von Ähnlichkeiten in den Metadaten ist das Computersystem in der Lage, Biographien miteinander zu verbinden und eine glaubhafte Geschichte zu generieren. Diese nie endende Erzählung beruht auf einem aleatorischen System, das eine unendliche Anzahl von Variationen ermöglicht. Dabei kommt es öfters zu Fehlern und der Computer verbreitet geschichtlich falsche Tatsachen, weil nicht alle Kategorien berücksichtigt und bisweilen irrelevante Informationen verwendet werden. Diese Fehlinformationen werden jedoch als historisch möglich empfunden, weil es Analogien zwischen den aufeinander folgenden Biografien gibt und die Übergänge logisch scheinen.

In the second part of the installation it becomes evident that the first image is live and generated by a machine on which a panoramic school photograph for 1936 is hung. The machine is an inversion of the traditional rostrum camera. Instead of the camera moving, the photograph moves in front of the camera.

The whole system, its movement as well as its narration, is controlled by a computer that runs through a complex database which includes the names and biographies of 888 figures. Each biography is provided with metadata referring to different categories, such as occupation, specialties, peculiarities and so on. By detecting similarities in this metadata, the computer is able to link related biographies and generate a plausible story. This perpetual narrative follows an aleatoric system that allows for an infinite number of changes to occur. As the computer does not take all the categories into account and sometimes uses irrelevant information, it will often make mistakes and broadcast historically incorrect data. But because there are analogies in the successive biographies and the transitions seem logical, these mistakes can be seen as possible histories.

Technical realisation: Gert Aertsen (http://www.lahaag.org); construction: Ian Ghyselinck, programming: Jan Willem de Haan; narration: Richard Wells. With the support of HISK, AON Artscope, KASK



Jasper Rigole (BE), born 1980, graduated from the film department of the Academy of Fine Arts in Ghent (KASK) in 2004. In 2008, he finished a two-year post-graduate course at the Higher Institute for Fine Arts (HISK). Currently he is working on a PhD at the University College Ghent, (KASK). His work includes single-screen video works as well as installations. His main project at present is the "International Institute for the Conservation, Archiving and Distribution of Other People's Memories" (IICADOM). **Jasper Rigole** (BE), geb. 1980, schloss 2004 sein Filmstudium an der Koninklijke Academie voor Schone Kunsten (KASK) in Gent ab. 2008 beendete er ein zweijähriges Post-Graduate-Studium am Hoger Instituut voor Schone Kunsten (HISK) und arbeitet derzeit an seiner Doktorarbeit am University College Ghent. Sein Schaffen umfasst sowohl einkanalige Videoarbeiten für den Bildschirm wie auch Installationen. Aktuell befasst er sich vor allem mit dem Multimediaprojekt „International Institute for the Conservation, Archiving and Distribution of Other People's Memories" (IICADOM).

STiMULiNE

Julien Clauss, Lynn Pook

http://www.lynnpook.de/english/stimuline/index.htm



STiMULiNE exploits the tactile dimension of sound and its transmission through the body of the listener.
In a room, twenty-eight people equipped with futuristic interfaces simultaneously carry out the experiment in synthetic music diffused directly through their bodies. The device makes it possible to create and transmit tactile feelings remotely. Julien Clauss and Lynn Pook play electronic music live from minimal to noise on this unique sound and touch system. By combining touch and hearing, the project tries out a new perceptive dimension on the concert and the use of the whole body as a perception interface.
In the contemporary context of technically ultra-connected society, *STiMULiNE* creates "connected isolations" by materializing simultaneous intimate and group experience.
The audio-tactile is based on a wearable multichannel system, which makes the circulation of tactile and sound stimulations on the surface of the body possible. Fifteen loudspeakers without membranes are fixed directly on various parts of the body of the spectator. In this way, the mechanical vibrations resulting from the transmission of the music in the loudspeakers become perceptible on the skin and the sounds themselves are retransmitted to the inner ear by osseous conduction. The body becomes a resonance box with a spatialized diffusion. Each loudspeaker has its own channel, so that the music, and thus also the vibrations it causes, can move from one part of the body to the other. Provided with earplugs, listeners feel fine, localized vibrations which move on their skin at the same time as they hear them as if from the surface or the interior of the body. The live sounds are played on the 15-channel sound system on the body and in the room on an external 4.1-channel sound system.

STiMULiNE arbeitet mit der taktilen Dimension des Klangs und seiner Übertragung durch den Körper des Hörers.
In einem Raum nehmen 28 Personen, die an futuristisch anmutende Interfaces angeschlossen sind, an einem Experiment teil, bei dem synthetische Musik direkt auf den Körper übertragen wird. Die Versuchsanordnung ermöglicht die Erzeugung und Fernübertragung von Tastempfindungen. Auf diesem einmaligen taktilen Klangsystem spielen Julien Clauss und Lynn Pook live-elektronische Musik von Minimal bis Noise. Mit dieser Verbindung von Tast- und Hörsinn versucht das Projekt, dem Konzert eine neue perzeptuelle Dimension zu erschließen und den ganzen Körper als Wahrnehmungsinterface zu verwenden.
Im Kontext einer technisch hochvernetzten Gesellschaft erzeugt *STiMULiNE* so etwas wie „verbundene Isolationszustände", indem es eine gleichzeitig persönliche und kollektive Erfahrung vermittelt.
Hergestellt wird diese audiotaktile Erfahrung mittels einer auf dem Körper tragbaren Mehrkanalanlage, mit der sich taktile und akustische Reize über die Körperoberfläche verteilen lassen. Fünfzehn membranlose Lautsprecher werden direkt an verschiedene Körperstellen der Teilnehmer angelegt, so dass die mechanischen Schwingungen der Lautsprecher bei ihrer Beschickung mit Musik direkt auf der Haut zu spüren sind, wobei die Klänge selbst per Knochenleitung an das Innenohr weitergeleitet werden. Der Körper wird zu einem Resonanzkörper mit Raumverteilung. Jeder Lautsprecher wird über einen eigenen Kanal angesprochen, damit sich die Musik und die durch sie hervorgerufenen Schwingungen von einer Körperstelle zur anderen bewegen lässt. Mit Ohrstöpseln ausgerüstet, spüren die Hörer zarte, örtliche, sich über den Körper verschiebende Vibrationen, und hören diese so, als ob sie von der Körperoberfläche oder aus dem Körperinneren kämen. Die live erzeugten Klänge werden über dieses 15-kanalige Körper-System und über eine externe 4.1 Anlage abgespielt.



Conception, realization, composition: Julien Clauss & Lynn Pook; furniture design: Alex&Co, Paris; textile design: Sarah Veillon, Marseille; associated engineering consultant: Manfred Fox, Berlin; production: Catherine Launay, Berlin & association Cycliq, Paris; co-produced by: Festival Scopitone, Nantes (FR), Kawenga «territoires numériques», Montpellier (FR); supported by: Haupstadtkulturfonds, Berlin (DE), Ministère de la culture et de la communication DDAI and CNC/DICREAM , Région Languedoc-Roussillon (FR)





Julien Clauss (FR) studied music, acoustics, fluid mechanics and material sciences. Since 2001, Julien Clauss has developed plastic sound work and installations and performances that bring the materiality of sound fields and the spatial and political dimension of sound into play. **Lynn Pook** (FR / DE) studied dance, sculpture, fine arts and media art in Paris, Berlin and Karlsruhe (ZKM). Her practice is rooted in the observation of the body, the individual and his perceptions. Since 2003, Lynn has been particularly interested in the sensitive capacities of sound, exploring its vibratory and tactile dimension on the skin. Since 2005, she has associated her audio-tactile research with the sound artist Julien Clauss. **Julien Clauss** (FR) studierte Musik, Akustik, Strömungsmechanik und Materialwissenschaften. Seit 2001 entwickelt er Klangplastiken sowie Installationen und Performances, die mit der Materialität von Klangfeldern und der räumlichen und politischen Dimension von Klang arbeiten. **Lynn Pook** (FR / DE) studierte Tanz, Bildhauerei, bildende Kunst und Medienkunst in Paris, Berlin und Karlsruhe (ZKM). Grundlage ihres Schaffens ist die Beobachtung des Körpers und der persönlichen Wahrnehmung. Seit 2003 interessiert sie sich vor allem für die sinnlichen Möglichkeiten des Klangs, wobei sie insbesondere die Auswirkungen seiner Schwingungen auf die Haut erforscht. Seit 2005 arbeitet sie bei ihren audiotaktilen Recherchen mit dem Klangkünstler Julien Clauss zusammen.

The Immortalisation of Billy Apple®

Craig Hilton with Billy Apple



The Immortalisation of Billy Apple® is a collaborative art project by Craig Hilton and Billy Apple® where the artist works in the service of science and science serves the artist to enhance and protect the artist's his brand by immortalizing his biological tissue for perpetuity. The transaction ensures that the brand (and the artist) can theoretically last forever, unconstrained by death, and that Billy Apple® cells are available for scientific research. Billy Apple® B-lymphocytes were isolated and grown in tissue-culture media. These cells were then virally transformed and now grow indefinitely in the culture medium. Without this transformation, the cells, like the artist they are derived from, have a limited life span. This artist's biological tissue will not die and his reproductive potential is now unlimited. For the project launch on May 6, 2010, attended by New Zealand scientists, artists and those interested in the business of both, the immortalized cells, housed in a container that mimics the precise environmental conditions present in the artist's body, were installed at Starkwhite Gallery, Auckland.

Foreshadowing another phase of this evolving project, the Billy Apple® cell line is being used in studies that will directly benefit cancer and immunology research as well as continuing the conceptual work of Billy Apple.

I consent to the wide distribution of cell lines derived from my blood, including deposit with the American Type Culture Collection cell bank. I understand this may enable unrestricted use of my cells in research outside my control, including the potential analysis of my DNA. (Billy Apple 12/05/2009)

The immortalized cell line is to be lodged with the American Type Culture Collection, making this a resource available for both artists and scientists and thereby creating further opportunity for dialog and an interdisciplinary opportunity highlighting the ongoing nature of this project and immortality of these cells.

The Immortalisation of Billy Apple® ist ein Gemeinschaftsprojekt von Craig Hilton und Billy Apple®, bei dem sich der Künstler Apple in den Dienst der Wissenschaft stellt und die Wissenschaft zur Verbreitung und zum Schutz seiner Marke beiträgt, indem sie sein biologisches Gewebe unsterblich macht. Aufgrund der Transaktion können Marke (und Künstler) den Tod überwinden und theoretisch ewig leben, wobei zugleich Billy-Apple®-Zellen für die wissenschaftliche Forschung entstehen. Zu diesem Zweck wurden B-Lymphozyten von Billy Apple® isoliert und in einer Zellkultur angezüchtet. Danach wurden sie viral verändert und wachsen nun endlos in einem Nährmedium weiter. Ohne eine solche Modifikation hätten die Zellen, ebenso wie der Künstler, dem sie entnommen wurden, eine beschränkte Lebensdauer. So aber wird das biologische Gewebe des Künstlers nie sterben und verfügt von nun an über ein unbeschränktes Reproduktionspotenzial.

Zum Projektstart am 6. Mai 2010, zu dem viele neuseeländische Wissenschaftler, Künstler und am Geschäft mit beidem interessierte Personen erschienen, wurden die unsterblich gemachten Zellen in der Starkwhite Gallery in Auckland in einem Container präsentiert, der die im Künstlerkörper herrschenden Umweltbedingungen exakt nachbildete.

Als Vorstufe einer späteren Phase dieses langfristigen Projekts wird die Billy-Apple®-Zelllinie in Studien eingesetzt, die direkt der Krebs- und Immunologieforschung zugute kommen und zugleich das konzeptuelle Werk Billy Apples fortführen.

Ich stimme der umfassenden Verbreitung der aus meinem Blut gewonnen Zelllinien sowie ihrer Deponierung in der Zellbank der American Type Culture Collection zu. Ich bin mir bewusst, dass dies den uneingeschränkten, außerhalb meiner Kontrolle liegenden Gebrauch meiner Zellen in der Forschung, einschließlich einer potenziellen Analyse meiner DNA bedeuten kann. (Billy Apple 12/05/2009)

Mit der Aufnahme der unsterblich gemachten Zelllinie in die American Type Culture Collection wird sie zu einer für Künstler wie Wissenschaftler zugänglichen Ressource und eröffnet damit weitere Möglichkeiten für Dialog und Interdisziplinarität, was die prozessuale Anlage des Projekts und die Unsterblichkeit der Zellen weiter verstärkt.



The Immortalisation of Billy Apple® is entirely dependent on the goodwill and understanding of Associate Professor Rod Dunbar, School of Biological Sciences, University of Auckland. The project collaborators also wish to acknowledge the support of: Starkwhite Gallery, Daniel Verdon, Thermo Fisher Scientific, and Unitec Institute of Technology, New Zealand.



Craig Hilton (NZ) is a scientist and artist who has a PhD in genetics and biochemistry and an MFA from the Elam School of Fine Arts. He is particularly interested in art/science collaborations, i.e. those with genuine art and science value/outputs; how art might be able to contribute to dialog regarding science, molecular biology, biological discovery, biotechnology etc., and the cultural implications of the these revolutionizing technologies. **Billy Apple** (NZ), born Barrie Bates in 1935. Since the early 1980s, Apple has complemented his installation practice with text-based works that draw attention to the art system and highlight the network of relations that operate between artist, dealer and collector. He became a registered trademark in 2007, formalizing his art-brand status, and he continues to develop projects that address this. **Craig Hilton** (NZ) ist Wissenschaftler und Künstler. Er ist Doktor der Genetik und Biochemie und hat einen Masterabschluss von der Elam School of Fine Arts. Sein besonderes Interesse gilt Kooperationen zwischen Kunst und Wissenschaft, die einen genuinen Wert bzw. Output für beide Bereiche haben; bei denen also die Kunst zu einem Dialog mit Wissenschaft, Molekularbiologie, biologischen Entdeckungen, Biotechnologie etc. beiträgt und bei denen es um die kulturellen Implikationen dieser revolutionären Technologien geht. **Billy Apple** (NZ), geb. 1935 als Barrie Bates. Seit Anfang der 1980er Jahre erweitert er seine installatives Schaffen durch textbasierte Arbeiten, die sich mit dem Kunstsystem auseinandersetzen und das Beziehungsgeflecht zwischen Künstlern, Händlern und Sammlern beleuchten. 2007 ließ er sich als geschützte Marke eintragen und formalisierte damit seinen künstlerischen Markenstatus, rund um den er seither weitere Projekte entwickelt.

INTERACTIVE ART

From Interaction to Agency / Von der Interaktion zur Handlungsfähigkeit

Giselle Beiguelman, José Luis de Vicente, Jeffrey Huang, Susanne Jaschko, Tomoe Moriyama

Interaction has become one of the most recurring words in contemporaneity. It has invaded the advertising discourse, transformed into a commodity of the information and telecoms industry and consolidated as one of the dimensions of mediated and mediatized sociability that supports social networks such as Facebook and the like. In this context, to produce, evaluate and award prizes to art projects under the rubric "interactivity" is both a challenge and a complex task.

In a world where, from the telephone to the TV set, to passing by the refrigerator, everything promises interaction and connection, what might be worthy of attention and analysis? What has not yet been promised and delivered by the seductive gadgets that surround us and by the corporate instances through which we express and construct our subjectivities?

For the Interactive Art jury of Prix Ars Electronica 2011, these were points of departure for an analysis and selection process that has privileged projects capable of problematizing the uses of media and of networks in a creative way, stretching the field of interactivity beyond the mere applicability embedded in their projects:

Works that are projected not as objects in themselves but as devices, operational strategies, plans and actions of multiplication of the senses and repertoires. Works that are also capable of proposing new perceptive, cognitive, aesthetic and political dynamics. Works that propose rethinking interactivity in the field of agency, détournement and of distributed intelligence. Art works, in sum, that do not aim at being empowered by their users but at the empowerment of their interactors.

Interaktivität ist zu einem der meistgebrauchten Wörter der Gegenwart geworden. Es ist in den Werbediskurs eingedrungen, zum Konsumartikel der Informations- und Telekommunikationsindustrie mutiert und hat sich als Dimension der mediierten und mediatisierten Gemeinschaft sozialer Netzwerke à la Facebook herauskristallisiert. Vor einem solchen Hintergrund Kunstprojekte unter der Rubrik „Interaktivität" zu produzieren, zu bewerten und mit Preisen auszuzeichnen, ist ein komplexes, höchst diffiziles Unterfangen.

Was kann in einer Welt, in der vom Telefon bis zum Fernseher, wenn nicht sogar zum Kühlschrank, alles und jedes Interaktion und Anschluss verspricht, überhaupt noch bemerkens- und bedenkenswert sein? Gibt es etwas, das von den verführerischen Geräten, von denen wir umgeben sind, und von den Wirtschaftsgütern, durch die wir uns ausdrücken und definieren, noch nicht versprochen und eingelöst wurde?

Ausgehend von solchen Überlegungen bevorzugte die Jury der Kategorie „Interactive Art" beim diesjährigen Prix Ars Electronica in ihrem Auswahlprozess Projekte, die sich kreativ und kritisch mit der Nutzung von Medien und Netzwerken auseinandersetzten und so das Feld der Interaktivität über die bloße Implementierung in Industrieartikeln hinaus ausdehnten:

Arbeiten, die nicht als Objekte, sondern als Werkzeuge und operationale Strategien, als Pläne und Aktionen zur Verbreiterung des Sinnesspektrums und Erweiterung des Repertoires konzipiert waren; Arbeiten, die neue perzeptive, kognitive, ästhetische und politische Dynamiken in Gang zu setzen vermochten und Interaktivität in Bezug auf Handlungsfähigkeit, Zweckentfremdung und verteilte Intelligenz weiterdachten – kurzum, Kunstwerke, die nicht darauf setzten, von ihren Nutzern selbst ermächtigt zu werden, sondern auf die Ermächtigung der Interagierenden zielten.

GOLDEN NICA

Newstweek

Julian Oliver, Danja Vasiliev

Newstweek is a device that makes it possible momentarily to interfere in the distribution of news content within small WLANs. This is done from an integrated circuit coupled to and hidden in a wall plug. The plug, in these conditions, may be remote-controlled, allowing the manipulation

GOLDENE NICA

Newstweek

Julian Oliver, Danja Vasiliev

Newstweek ist ein Gerät, mit dessen Hilfe man in kleinen Drahtlosnetzwerken spontan in Nachrichteninhalte eingreifen kann. Bewerkstelligt wird dies durch die Konfiguration eines in einem Netzstecker untergebrachten integrierten Schaltkreises. Dieser ermöglicht es, an einem WLAN-Hotspot abgerufene Nachrichten aus der Ferne zu manipulieren und zu bearbeiten. Die ursprüngliche Idee der Erfinder war im Grunde, jedem die Möglichkeit zu geben, an den Schlagzeilen und Inhalten großer Nachrichtendienste zu „drehen". Das Projekt geht aber weiter. Tatsächlich überzeugt *Newstweek* nicht so sehr durch seine Objekthaftigkeit wie durch seine Strategie, weil es die „Medienwelt" und ihr gesamtes Tun infrage stellt. Man braucht nur auf die Website des Projekts (*http://www.newstweek.com*) zu gehen, um sich detaillierte Anweisungen für den Bau und die Konfiguration seiner operativen Mittel zu holen, die übrigens wenig kosten und auf Linux basieren, was ebenfalls nicht unerheblich ist. Erwähnenswert ist dieser Aspekt deshalb, weil es sich hier nicht bloß um ein Tutorial für Technikfreaks und Insider handelt, sondern um die Möglichkeit zur Verbreitung eines kompletten – in die Intention des Projekts eingebetteten – kognitiven Kapitals. Es ist eine über die ursprüngliche Absicht hinausgehende Aktion, die die von den 2.0-Unternehmen bereits weitgehend vereinnahmte Diskussion über die Sozialisierung der Medien in Richtung Hardware-Zugang verschiebt. *Newstweek* trägt zur Reflexion über die Bedeutung sozialer Hardware bei, ohne deshalb aufzuhören, über die symbolische Dimensionen sozialer Software nachzudenken. Wir haben es hier mit einer Applikation zu tun, die die bedeutenden Überlegungen des österreichischen Philosophen André Gorz, der in *Wissen, Wert und Kapital* das politische Potenzial des Hackens aufgezeigt hat, auf die Spitze treibt. Laut Gorz sind Hacker nämlich, obwohl sie direkt im Bereich der Produktion, Organisation und Verbreitung von Wissen arbeiten, „Dissidenten des digitalen Kapitalismus". So gesehen handelt es sich bei *Newstweek* um einen offenen Deprogrammierungsagenten, der auf das Reengineering von Informationsströmen angesetzt wird, das wir als Wegscheide für die komplexen Interaktionssysteme des 21. Jahrhunderts betrachten.

and editing of the news accessed by the users of a hotspot. The authors' original idea is, in principle, to give anyone the opportunity of fixing the headlines and the content broadcast by major news services. But the project goes further. In fact, *Newstweek* imposes itself through its strategy, and not its objectuality, because it questions the "mediasphere" and all of its manifestations. It is enough to access the project site (*http://www.newstweek.com*) to obtain detailed instructions to build and configure the project's operating devices, which, it is important to note, are low-cost and based on the Linux OS. This is a noteworthy aspect, because it is not a mere tutorial for geeks and insiders, but an opening for the circulation of all the cognitive capital embedded in its intention. It is a multiform action that reconfigures the original ambition of the project, displacing the discussion, already widely appropriated by the 2.0 corporations, from the sociabilization of media to the accessibility of hardware. Without ignoring the debate on the symbolic dimensions of social software, *Newstweek* heightens the reflection on the meanings of the social hardware notion. This happens because here we are talking about an application that takes to the limit the important considerations of the Austrian philosopher Andre Gorz, who, in *The Immaterial*, has drawn attention to the political potential of hacking. According to Gorz, the hackers, while operating directly on the sphere of knowledge production, organization and dissemination, are the "digital capitalism dissidents". From that perspective, *Newstweek* is an open agent of deprogramming, directed at the re-engineering of information streams. Something, we believe, that is the key crossroads of the 21st century's complex interaction systems.

AUSZEICHNUNGEN

Face to Facebook – Hacking Monopolism Trilogy

Paolo Cirio, Alessandro Ludovico

Face to Facebook ist der letzte Teil der Trilogie *Hacking Monopolism*, die sich mit drei heutigen Großmächten anlegt: Google, Amazon und Facebook. Begonnen hat sie 2005 mit *Google Will Eat Itself*, einem vom Ludovico

AWARD OF DISTINCTION

Face to Facebook–Hacking Monopolism Trilogy

Paolo Cirio, Alessandro Ludovico

Face to Facebook is the last stage of the *Hacking Monopolism Trilogy*, which has confronted three of the present day's major powers: Google, Amazon and Facebook. The first was *Google Will Eat Itself*

(2005). In this, Ludovico, Cirio and the Ubermorgen collective created a system that appropriates the resources of advertising sales at Google (Google AdSense). The goal is to build enough capital to buy Google, using its own tools to make money. Between July and October the following year, the project authors' *Amazon Noir* program bombed Amazon's "Look Inside!" interface with requests, producing complete sets in PDF version of texts, which were distributed through P2P networks. About 3,000 digital copies of books were "stolen". The authors were sued by Amazon, which didn't require their imprisonment. The company bought their software for an undisclosed sum, denying permission for its use by others, including its creators. More recently, in 2011, it was Facebook's turn. In the *Face to Facebook* project, the goal was to reveal the vulnerabilities of the social network's privacy system, and to question its relationship protocols. To do this they stole a million Facebook profiles and filtered them with a facial recognition program, in order to promote "marriages" among them. Then they transferred them to their own new relationship site–*http://lovely-faces.com*–creating pairs based on the resemblance of data and faces. The project was so successful that it did not stay online for more than a week before being sued and terminated. Its URL was prohibited and the authors' profiles banned from Facebook. However, the efficiency and the radicalism of their thesis had been proved: the systems of the major corporations are vulnerable. And that indicates a possible opportunity and a historical bifurcation: what would happen if we took control of them? What kind of networks might arise in the interstices of the territorialization regimes of informational capitalism?

Particles
Motoi Ishibashi, Daito Manabe

Particles is a collaboration work by Motoi Ishibashi and Daito Manabe, who are artists, designers, computer programmers and engineers who manipulate a broad range of fields. They are very popular among the younger generation in Japan, as a cool group who are trying to figure out new possibilities and territories by engaging in the

und Cirio gemeinsam mit dem Übermorgen-Team entwickelten System, das Googles Werbegeschäft (Google AdSense) als Ressource nutzt. Ziel des Projekts ist es, mit Google-eigenen Mitteln genügend Kapital zu bilden, um das Unternehmen zu kaufen. Im Jahr darauf folgte *Amazon Noir*, ein Programm, mit dem dieselben Projektautoren von Juli bis Oktober Amazons „Look Inside!"-Funktion mit Anfragen bombardierten und so komplette PDF-Versionen von Büchern erstellten, die sie dann über P2P-Netzwerke vertrieben. Auf diese Weise „stahlen" sie etwa 3000 digitale Exemplare. Die Autoren wurden von Amazon verklagt, einigten sich aber außergerichtlich. Das Unternehmen kaufte die Software um nicht genannten Betrag und untersagte die Nutzung durch andere, einschließlich der Autoren selbst. 2011 war dann schließlich Facebook an der Reihe. Bei *Face to Facebook* ging es darum, den schlechten Schutz der Privatsphäre beim sozialen Netzwerk aufzuzeigen und seine Beziehungsprotokolle zu hinterfragen. Zu diesem Zweck haben Cirio und Ludovico eine Million Profile von Facebook geklaut und sie mit einem Gesichtserkennungsprogramm gefiltert, um „Partnerschaften" zwischen ihnen zu stiften. Später haben sie die Profile dann nach Daten- und Gesichtsähnlichkeiten gruppiert und auf eine eigene Partnerbörse – *http://lovely-faces.com* – gestellt. Der Erfolg des Projekts war dergestalt, dass es gerade einmal eine Woche online blieb. Es wurde verklagt und vom Netz genommen. Die Projekt-URL wurde blockiert und die Profile der Autoren aus Facebook verbannt. Die Effizienz und die Radikalität ihrer These wurden indessen bestätigt: Die Systeme der heutigen Internet-Großunternehmen sind verletzlich. Und das verweist auch auf eine historische Abzweigungs- und Handlungsmöglichkeit: Was würde wohl passieren, wenn wir ihr folgten? Welche Art von Netzwerken entstünde dann zwischen den Territorialregimes des Informationskapitalismus?

Particles
Motoi Ishibashi, Daito Manabe

Particles ist eine Gemeinschaftsarbeit von Motoi Ishibashi und Daito Manabe, die sich als Künstler, Designer, Computerprogrammierer und Techniker in einem breiten Spektrum von Gebieten betätigen. Unter der jungen Generation in Japan genießen sie große Popularität als cooles Team, das neue Möglichkeiten und Territorien zu erschließen versucht, indem es sich in der Bildung von

Communities engagiert, die als Drehscheibe für experimentelle technikbasierte Medienkunst und als Verbund menschlicher und technischer Ressourcen fungieren. Für gewöhnlich entwickeln sie Originalgeräte, designen Interfaces und schreiben Programme für kommerzielle Fernsehproduktionen oder realisieren Dinge wie eine gewaltige Laserszenografie für die japanische Techno-pop-Girl-Band „Perfume" im Tokyo Dome. *Particles* ist eine Lichtinstallation mit scheinbar schwebenden Lichtern, die ein fantastisches Nachbild hervorrufen. Sie besteht aus einer organisch-spiralförmigen Schienenkonstruktion, auf der Kugeln mit integrierten LEDs rollen, die in verschiedenen Abständen blinken und so räumliche Lichtpartikelzeichnungen in allen erdenklichen Formen erzeugen. Das dreidimensionale Lichtdesign, das durch die Verbindung der spezifischen Gestalt der Schienenkonstruktion mit Techniken der Kommunikationssteuerung zustande kommt, verändert sich je nach Betrachterposition. Es ist ein spannender neuer Versuch, allgemeine Unterhaltung mit führender Informationstechnologie von LED-Technik und sonstiger Hardware bis zur Programmierung zusammenzubringen. Die Realisierung des vom YCAM (Yamaguchi Center for Arts and Media) in Auftrag gegebenen Projekts dauerte zwei ganze Jahre. Mit 8 x 8 Metern und ungefähr 300 Kugeln, die als „Lichtpartikel" in der Luft schweben, ist es ein wirklich großes optisches Objekt, das größte, das die Künstler bisher realisiert haben. Die mit Fullcolor-LEDs und einem Wireless-Modul bestückten Kugeln tauschen miteinander Signale über Position und Lumineszenz aus. An 17 Kontrollpunkten werden Zeit und Position ermittelt, und die Kugel ändert aufgrund dieser Daten das Leuchtmuster. Die wunderbar poetische Maschine mit ihrer herrlichen Kugelhebevorrichtung ist ein wirklich gelungenes Beispiel der Arbeit der Künstler mithilfe von Crowdsourcing.

ANERKENNUNGEN

algorithmic search for love
Julian Palacz

Diese wirkungsvolle und gelungene Installation geht von einem wohl bekannten Korpus kultureller Produktion aus – einer Sammlung populärer Filme – und stellt ihn mittels einer Datenbank neu zusammen. Statt die Filme einfach abzuspielen, kann der User über die Eingabe eines Suchbegriffs eine Sofortcollage aus sämtlichen

formation of communities that function as a hub for experimental media technology-based art works and an aggregation of human resources and technologies. Usually they are involved in developing original devices, interface design and programming for producing TV commercials, or making a huge stage set with laser beams in the Tokyo Dome for the very popular Japanese techno-pop girl band "Perfume". This piece is an illumination installation of seemingly floating lights that create a fantastic after-image. It has an organically spiral-shaped rail construction with a number of balls with built-in LEDs rolling along it while blinking at different intervals, resulting in spatial drawings of light particles in all kinds of shapes. The illumination's three-dimensional design, achieved through a fusion of the rail construct's characteristic features and communication control technology, takes on various different appearances depending on the viewer's position. It is an exciting new attempt that combines generally entertaining ideas and sophisticated information technology in everything from LED devices and other hardware to programming. A project commissioned by YCAM (the Yamaguchi Center for Arts and Media), it took more than two years to complete. It is really a huge, 8 meters by 8 meters, visual device and the biggest one by this artist, which uses approximately 300 balls as lightning "particles" in the air. Each ball transmits timing and light-pattern signals using a full-color LED and wireless module. The ball changes the timing and pattern according to the data from 17 lap-time checkpoints. This wonderfully enjoyable poetic machine is a really successful result of their universal trial of crowd-source-based creation.

HONORARY MENTIONS

algorithmic search for love
Julian Palacz

This efficient and accomplished installation takes a well known and recognizable body of cultural production–a collection of popular films–and reconstructs it in the shape of a database. Instead of showing sequences of films, the user can enter a specific word and see an instant collage made out

of every single occasion that the word is uttered on screen by any character in the films. As Lev Monovich has remarked, *algorithmic search for love* highlights the importance of the database as the cultural object of our time par excellence. But the piece also connects strongly with the culture of the mashup and the ethics of remix, where any piece of cultural production is not meant just to be read, but also rewritten and reinterpreted.

Android Theater
Hiroshi Ishiguro, Oriza Hirata

Android Theater is a series of collaborations between theater play and cutting-edge robot technology. At the same time it is also collaboration between human and robot, existence and tele-existence. This unique performance is well known as the Robot-Human Theater project by Oriza Hirata, a leading Japanese playwright and director, and Professor Hiroshi Ishiguro, who is internationally renowned for his tele-humanoid robot "Geminoid". It has already been performed in several Japanese cities to great acclaim, with much discussion of its unique contrast between a real woman who speaks in a strange Japanese accent and a beautiful humanoid, "Geminoid F", who reads a German poem in perfect Japanese. Throughout their monologue/dialog, we gradually start considering the differences between ourselves as well as the robot/human differences.

A Tool to Deceive and Slaughter
Caleb Larsen

A Tool to Deceive and Slaughter is a clever and well-executed art project that exists in real life and will continue to exist there unless an unforeseen incident takes it offline. Briefly, it is a black box that puts itself up for sale on eBay. If it is sold, its current owner has to forward it to its new one. The new owner must then plug it into the Internet, so it can offer itself on the auction website again. As an artwork that automatically and quasi-autistically sells itself, no matter what, it cleverly questions the common rules and cultural conditions under which the contemporary art market performs its transactions—such as the assessment of value, the concept of collecting and the highly personalized

Passagen erstellen, in denen das Wort oder die Wortfolge von irgendeiner Filmfigur gesprochen wird. *algorythmic search for love* unterstreicht die Bedeutung der Datenbank als exemplarisches Kulturobjekt unserer Zeit, wie das Lev Manovich einmal ausgedrückt hat. Die Arbeit weist aber auch eine enge Verbindung zur Kultur und Ethik des Mashups und Remixens auf, in der kulturelle Erzeugnisse nicht bloß zum Konsumieren da sind, sondern auch zum Umarbeiten und Umdeuten.

Android Theater
Hiroshi Ishiguro, Oriza Hirata

Android Theater ist eine Kooperation zwischen Schauspiel und Spitzenrobotik. Gleichzeitig ist es auch eine Zusammenarbeit zwischen Mensch und Roboter und eine Verbindung von Existenz und Tele-Existenz. Das einzigartige Mensch-Roboter-Theaterprojekt ist eine Produktion von Orizo Hirata, eines führenden japanischen Dramatikers und Regisseurs, und von Hiroshi Ishiguro, einem international für seinen „Geminoiden", einen fernbedienten humanoiden Roboter, gefeierten Professor. Die Produktion wurde bereits in mehreren Städten Japans mit großem Erfolg aufgeführt und hat mit ihrem Gegensatz zwischen einer echten Frau, die mit einem seltsamen japanischen Akzent spricht, und dem schönen Humanoiden namens „Geminoid F", der ein deutsches Gedicht in perfektem Japanisch wiedergibt, für viel Diskussion gesorgt. Im Lauf ihres Monologs/Dialogs erschließt sich allmählich der Unterschied zwischen uns, der Unterschied von Roboter und Mensch aber auch der Unterschied zwischen den Menschen.

A Tool to Deceive and Slaughter
Caleb Larsen

A Tool to Deceive and Slaughter ist ein cleveres, gut ausgeführtes Kunstprojekt, das im wirklichen Leben existiert und dort solange fortbestehen wird, bis es irgend ein unvorhergesehener Zwischenfall vom Netz nimmt. Kurz gesagt, handelt es sich dabei um eine Blackbox, die sich selbst bei eBay zum Verkauf anbietet. Wird sie verkauft, ist der Besitzer verpflichtet, sie an den neuen Besitzer weiterzuschicken. Dieser muss sie dann wieder an das Netz anschließen, damit sie sich selbst beim Online-Auktionshaus anbieten kann. Als Kunstwerk, das sich automatisch und quasi autistisch immer wieder selbst verkauft, hinterfragt es auf intelligente Weise die allgemeinen Regeln und kulturellen Bedingungen

des zeitgenössischen Kunstmarkts – die Bildung von Werten, die Idee des Sammelns und die oft sehr persönlichen Interaktionen zwischen Künstlern, Händlern und Sammlern. Als programmiertes und technisiertes Werk mit starker konzeptueller Grundlage überschreitet es leichtfüßig die Grenze zwischen Medienkunst und zeitgenössischer Kunst. Außerdem kehrt es das übliche Verhältnis zwischen den Akteuren in interaktiven Systemen um. In diesem Fall bedient sich nämlich die Maschine des menschlichen Handelns, um ihr Programm auszuführen – etwas, das man auch als Kommentar auf die beschränkten Interaktionsmöglichkeiten zwischen Mensch und Maschine lesen könnte.

empathetic heartbeat
Hideyuki Ando, Junji Watanabe , Masahiko Sato

empathetic heartbeat erinnert uns daran, dass wir in unserem Leben eigenen Attributen wie den Fingerabdrücken, der Stimme und der Augen- oder Hautfarbe meist keine große Aufmerksamkeit schenken. Der eigene Herzschlag bei großer Anspannung und Nervosität gemahnt uns hingegen an unsere Existenz. In dieser Arbeit werden die Betrachter, die sich einen Kopfhörer aufsetzen und ein Stethoskop an die Brust halten müssen, mit Filmszenen konfrontiert, in denen sich jemand in einer angespannten Situation befindet, etwa ein Kind vor einem Wettlauf oder ein Soldat auf einem Schlachtfeld. Aufgrund des Tons und der Situation in diesen Filmszenen bemerken die Betrachter allmählich, dass ihr eigener Herzschlag zur Einfühlung in die emotionalen Zustände der Protagonisten beiträgt. Schlussendlich können sie nicht mehr unterscheiden, ob ihr Herzschlag zu ihnen gehört oder zu den Menschen im Film. In der von einem dreiköpfigen Forscher-Techniker-Künstlerteam entwickelten Arbeit geht es um Wahrnehmung in den neuen Medien und kognitive Psychologie. Die Workshop-Version spielte eine bedeutende Rolle in der einmaligen Ausstellung „Attribute", die Masahiko Sato am 21_21 Design Sight Center der Miyake Issey Foundation kuratierte.

Gambiocycle
Gambiologia Collective

„Gambiarra" ist ein Wort, das es nur im brasilianischen Portugiesisch gibt. Mit ihm werden informelle Gebrauchsweisen und technische Lösungen für alltägliche Infrastrukturprobleme bezeichnet: das heimliche Anzapfen des Stromnetzes, das Umleiten von Wasserleitungen

interactions between artists, art dealers and collectors. At the same time, as a programmed and engineered piece of art with a strong conceptual foundation, it light-footedly crosses the demarcation line between media art and contemporary art. Moreover the artwork reverses the usual relationship between the parties in an interactive system. Here the machine "uses" human agency to execute its program. This could also be interpreted as a general comment on the limited scope of true interaction between man and machine.

empathetic heartbeat
Hideyuki Ando, Junji Watanabe, Masahiko Sato

Empathetic heartbeat reminds us of our attribution, as we live our lives without paying much attention to our own attributes, such as fingerprints, voices and the color of our eyes or skin. However, we are reminded of our existence by the sound of our own heartbeat when we feel highly tense or nervous. In this piece, visitors put on the headphones and attach a stethoscope on their chests, watch films with frightening scenes such as child about to start running away and soldiers on a battlefield. From the sound and the situation of these scenes, visitors gradually start recognizing that their own heartbeat leads to empathy with other people's emotional states. At the end of this experience, the visitors' heartbeat matches the images they are seeing, and they can no longer distinguish whether it is theirs or not. This work was developed by three researchers/engineers/artists related to a new-media experience/cognitive psychology piece, and its workshop version played an important role in the unique exhibition "Attribute" curated by Masahiko Sato, at 21_21 Design Sight, the Miyake Issey Foundation.

Gambiocycle
Gambiologia Collective

"Gambiarra" is a word that only exists in Brazilian Portuguese. It indicates informal uses and technological solutions to everyday life and infrastructure problems. Surreptitious electrical connections and water service diversions in areas with public sanitation problems or using brillo pads as TV aerials are some examples of

common “gambiarras” in Brazil. The *Gambiologia* collective transforms this repertoire into a science of combat. It promotes workshops, urban interventions, debates and exhibitions that stimulate the use and the reinvention of obsolete, broken or discarded devices. The jury recognized its work and action methodology, directed at the critical and creative use of media, and decided to award *Gambiologia* as a process and strategy rather than as specific art works.

Redes Vestíveis / Wearable Nets
Claudio Bueno
Of all the apps projects submitted in the interactive art category in 2011, our attention was caught by *Wearable Nets*. A mix of game and performance, collective and de-territorialized, it allows several groups, dispersed or concentrated in one place, to form an imaginary circuit that involves participants and depends on interaction and the constitution of common rules of movement, so that the network circuit is not broken. The displacement of participants is represented on a mobile-phone screen. Freely distributed for iPhones and mobiles with the Android OS, it dialogs at the same time with meaningful questions of contemporary art, such as relational aesthetics, as well as with fundamental trends of the mobility culture: remote sharing, locative media, and the new experiments of space and their processes of fluid and momentary territories.

Safe Cuddling
Helge Fischer
We awarded *Safe Cuddling* an honorary mention, because it sharply comments on an issue that over time has developed into a problematic social phenomenon. Fostered by the media, collective anxieties about child abuse and molesting have become a latent concern. By designing a concrete object, in this case an interactive baby suit which in theory would protect both child and cuddler, Helge Fischer explores the potential ambiguity of close physical contact with children today. Although it is fictional, *Safe Cuddling* convinces through its obvious potential to become a real product– something parents would actually consider buying and using. In its social critique it is a powerful

in unterversorgte Gegenden, die Verstärkung von Fernsehantennen mit Drahtschwämmen usw. Die Gruppe Gambiologia transformiert dieses Repertoire zu einer Kampfkunst. Sie fördert und veranstaltet Workshops, urbane Interventionen, Debatten und Ausstellungen, die zur Verwendung und Neuerfindung alter, kaputter und weggeworfener Geräte anregen. Die Jury würdigte vor allem den auf eine kritische und kreative Mediennutzung zielenden Aktionsansatz der Gruppe, ihre prozessuale und strategische Vorgangsweise.

Redes Vestíveis / Wearable Nets
Claudio Bueno
Unter den App-Projekten, die dieses Jahr in der Kategorie Interactive Art eingereicht wurden, stach für uns *Wearable Nets* heraus. Die kollektive und deterritorialisierte Mischung aus Spiel und Performance ermöglicht es, verstreuten oder auch an einem Ort konzentrierten Gruppen imaginäre Netzwerke zu bilden, die von den Teilnehmern verlangen, dass sie miteinander interagieren und gemeinsame Regeln entwickeln, damit das Netz nicht auseinanderbricht. Die Verteilung der Teilnehmer wird auf dem Telefondisplay bildlich dargestellt. Die für iPhones und Android-Mobiltelefone frei zur Verfügung gestellte Software berührt sinnvolle Fragen zeitgenössischer Kunst wie die relationale Ästhetik, aber auch fundamentale Trends der Mobilkultur wie Remote Sharing, lokative Medien und die neuen Raumexperimente mit ihren fließenden und temporären Territorien.

Safe Cuddling
Helge Fischer
Safe Cuddling erhält eine Anerkennung, weil das Projekt scharfsinnig auf ein Thema eingeht, das sich im Lauf der Jahre zu einem problematischen sozialen Phänomen entwickelt hat. Von den Medien angeheizt, sind kollektive Ängste vor Kindesmissbrauch zu einer Dauerbeschäftigung geworden. Mit dem Design eines konkreten Objekts – eines interaktiven Babyanzugs, der theoretisch das Kind wie die liebkosende Person beschützt – spürt Helge Fischer der potenziellen Zweideutigkeit nach, die heute jedem engen physischen Kontakt mit Kindern innewohnt. Trotz des fiktionalen Charakters überzeugt *Safe Cuddling* durch sein offensichtliches Potenzial zum echten Produkt – einem Artikel, den Eltern vielleicht wirklich kaufen und verwenden würden. Das Projekt ist mit seiner Sozialkritik und seiner Auslotung der Grenze zwischen erwünschter, unerwünschter und potenziell missbräuchlicher körperlicher Interaktion ein starkes Beispiel kritischen Designs.

Sensitive to Pleasure
Sonia Cillari
Sensitive to Pleasure ist eine bedeutsame und bemerkenswerte Ergänzung zu Cilliaris neueren Untersuchungen über Präsenz, Kontakt, Intimität und Hybridität. Ihre Live-Performances stehen in der Tradition der Performancekunst und stellen zugleich eine Weiterentwicklung dieser Form dar. Bei *Sensitive to Pleasure* betreten die Besucher einzeln eine undurchsichtige Box, in der eine Frau steht. Nähern sich die Hände des Besuchers ihrem Körper, wird dieser zu einer Antenne, die eine hörbare Störung in einem elektromagnetischen Feld hervorruft. Ein weiteres Element wird durch die Künstlerin selbst verkörpert. Sie steht auf der Rückseite der Box und spürt das Verhalten des Besuchers in Form elektrischer Schläge.

Sentient City Survival Kit
Mark Shepard
Seit einigen Jahren zeigen die Anwendung von Adjektiven wie „vernetzt“, „intelligent“ oder „empfindsam“ auf die Stadt und neue Disziplinen wie Stadtinformatik, wie sehr die wachsende Bedeutung von Informationssystemen bereits das urbane Gefüge verändert hat und unsere Wahrnehmung des Straßenlebens prägt. Mark Shepards *Survival Kit* besteht aus einer Reihe von Prototypen und Geräten zum Umgang mit diese neuen urbanen Situation. Sie reichen von situationistischer GPS-Software, die Effizienz durch glückliche Zufälle ersetzt, bis zu einem Regenschirm, um im Zeitalter allgegenwärtiger Überwachungskameras ein wenig Privatsphäre herzustellen. Das *Sentient City Survival Kit* erinnert auch dort an die Rekonfiguration des öffentlichen Raum und des Selbst durch äußere Kräfte, wo wir dessen nicht gewahr sind.

Six-Forty by Four-Eighty
Jamie Zigelbaum, Marcelo Coelho
Six-Forty by Four-Eighty ist eine aus 220 magnetischhaftenden Pixelbausteinen bestehende frei veränderliche Lichtinstallation. Die 3 x 3 x 1,5 Zoll großen Bausteine aus weißem Polycarbonat, die mit einem speziellen, Licht streuenden Glaskomposit überzogen sind, können ihren Farbzustand anderen Bausteinen mitteilen, wenn sie mit einem menschlichen Körper in Berührung

example of critical design that scrutinizes the borders between desirable, unwanted and potentially abusive physical interaction.

Sensitive to Pleasure
Sonia Cillari
Sensitive to Pleasure is a significant and noteworthy addition to Cillari’s recent body of work, where she investigates issues of presence, contact, intimacy and hybridity. Her live performances build on the historical tradition of live arts while also contributing to the development of the form. In *Sensitive to Pleasure* the visitor enters a dark box containing the standing figure of a woman. When the visitor’s hands approach her body it becomes an antenna, creating a sonic disturbance in an electromagnetic field. An additional element is embodied by the artist herself, standing outside the box on the other side of the room, receiving electric impulses caused by the visitor’s behavior.

Sentient City Survival Kit
Mark Shepard
In the last few years, adjectives like “networked”, “smart” or “sensible” applied to cities and emerging disciplines such as urban informatics have highlighted how the rising importance of information systems in the urban fabric have altered and conditioned our experience of the street. Mark Shepard’s *Survival Kit* is a set of prototypes and tools designed to navigate this new urban condition; from situationist GPS software that eschews efficiency for serendipity and surprise to an umbrella designed to provide a sense of privacy in the age of ever-present surveillance cameras. The *Sentient City Survival Kit* is a relevant reminder of how public space and the self are reconfigured by external forces even when it is not apparent.

Six-Forty by Four-Eighty
Jamie Zigelbaum, Marcelo Coelho
Six-Forty by Four-Eighty is an open, reconfigurable installation, composed of 220 magnetic, 3” x 3” x 1.5” pixel tiles that have been injection molded from polycarbonate white polymer and covered by a special light diffuser and glass composite. Each pixel-tile can transmit its color state to other

tiles when touched by the human body. Spectators arrange, rearrange and "paint" with the pixels in space, breaking away from the habitual grid formation and top-down control of ordinary pixels. *Six-Forty by Four-Eighty* is a refreshing, unpretentious tool-kit, which convinces through its simplicity of interaction, aesthetic and robustness of its digital craft and its non-deterministic, meditative qualities.

SOUR/MIRROR
Masashi Kawamura, Tomohiko Koyama, Hiroki Ono, Qanta Shimizu

SOUR/MIRROR is audiovisual in the era of social media. A movie of a man without camera, it is the video clip of fragmented identities that circulate in the databases of search, relationship and information software, such as Google, Facebook and Twitter. All one has to do is to connect the webcam and watch one's own performance. A funny, surprising performance, mounted with the remix of visual and text information related to the status of the participant in their networks. It is about the promotion of a self show that provokes and instigates reflection on the status of the image and the subject in the era of the social media and database aesthetics.

kommen. Besucher können die Pixel im Raum ständig neu anordnen und mit ihnen „malen", was die übliche Rasterung und Top-Down-Kontrolle von Pixeln durchbricht. *Six-Forty by Four-Eighty* ist ein erfrischender, unprätentiöser Baukasten, der durch seine interaktive Einfachheit, die Ästhetik und Robustheit der Digitaltechnik und die anti-deterministischen, meditativen Qualitäten überzeugt.

SOUR/MIRROR
Masashi Kawamura, Tomohiko Koyama, Hiroki Ono, Qanta Shimizu

SOUR/MIRROR ist Audiovisualität im Zeitalter der sozialen Medien. Es ist der Film eines „Mannes ohne Kamera", ein Videoclip aus den fragmentierten Identitäten, die in den Datenbanken der Such-, Beziehungs- und Informationsprogramme von Google, Facebook und Twitter zirkulieren. Man braucht nur die Webcam anzuschließen und ihnen bei ihrer witzigen und überraschenden Performance zuzusehen, einem Remix der Bild- und Textinformationen, die den Status des Teilnehmers in den Netzwerken widerspiegeln. Es ist eine Show über die Eigenwerbung im Netz, die dazu anregt, über die Rolle des Bildes und des Subjekts in der Ära der sozialen Medien und der Datenbankästhetik nachzudenken.

Tunnel
Rejane Cantoni, Leonardo Crescenti

Unter den größeren, immersiven und interaktiven Rauminstallationen bestach Rejane Cantonis und Leonardo Crescentis *Tunnel* durch seine skulpturale Komplexität, kinetische Intelligenz und geometrische Eleganz bei gleichzeitiger Störung unseres Ordnungssinns und unserer erlernten kartesianischen Sehnsucht nach Stabilität. 93 seriell angeordnete Portale, die auf die Körpermasse und die Bewegungen der Besucher reagieren, ergeben eine interaktive und immersive kinetische Skulptur. Die Installation ist von innen und außen – also subjektiv wie objektiv – erlebbar. Von innen fühlt sich der Besucher oder die Besucherin einer instabilen Raummaschine ausgesetzt. Das Eigengewicht beeinflusst die aneinandergereihten Portale, jede Bewegung verändert die Neigung des Bodens, lässt ihn kippen und rotieren, und diese Kippbewegungen breiten sich wellenartig durch den ganzen Tunnel aus. Von außen bilden das instabile Verhalten der Portale und die verzerrten unheimlichen Schatten, die sie an die Wand werfen, ein faszinierendes optisches Schauspiel.

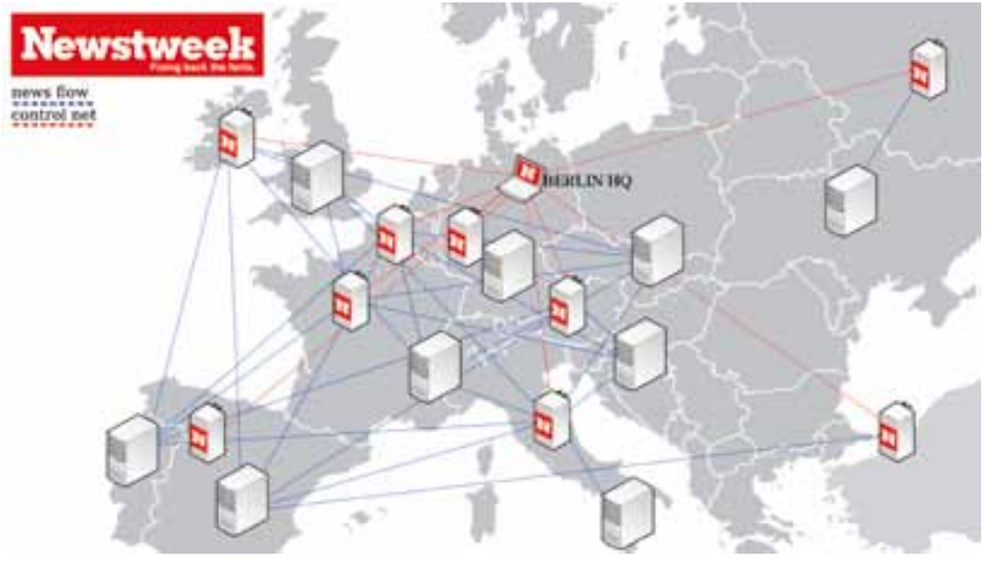
Tunnel
Rejane Cantoni, Leonardo Crescenti

Among the larger, immersive, interactive art projects, the spatial installation *Tunnel* by Rejane Cantoni and Leonardo Crescenti stands out and intrigues by its sculptural complexity, kinetic intelligence and geometrical elegance, while uncomfortably disturbing our sense of order and acquired longing for Cartesian stability. Ninety-three serially aligned porticos react to the visitor's body mass and movements and create an interactive, immersive kinetic sculpture. The spatial installation can be experienced from inside and outside, subjectively and objectively. From inside, the visitors entering the sculpture find themselves in an unstable spatial machine. Their weight affects the alignment of the porticos; each of their movements changes the relative floor height, causing the floor to tilt and rotate, and the movements to propagate like waves through the entire tunnel. From outside, visitors experience fascinating optical effects caused by the destabilizing interplay of the porticos and their haunting, distorted shadows on the wall.

Newstweek

Julian Oliver, Danja Vasiliev

http://newstweek.com







NEWSTWEEK: NETWORK MODIFICATION DIAGRAM

"Media is the nervous system of a democracy. If it's not functioning well the democracy can't function." (Jeff Cohen, Director of the Park Center for Independent Media)

Newstweek is a device for manipulating the news read by other people on wireless hotspots. Built into a small and innocuous wall plug, the *Newstweek* device appears as part of the local infrastructure. This allows agents to remotely edit news read on laptops, phones and tablets without their users knowing.

„Die Medien sind das Nervensystem einer Demokratie. Wenn sie nicht funktionieren, funktioniert auch die Demokratie nicht." (Jeff Cohen, Leiter des Park Center for Independent Media)

Newstweek ist ein Gerät zur Manipulation von Nachrichten, die an WLAN-Hotspots abgerufen werden. Das in einen unauffälligen Netzstecker eingebaute Gerät, das aussieht wie ein Bestandteil der lokalen Infrastruktur, ermöglicht es, auf Laptops, Mobiltelefonen und Tablets gelesene Nachrichten zu editieren, ohne dass die User es bemerken.









Newstweek versteht sich als symptomatisch für unsere zunehmend medial vermittelte und von Konzernen bestimmte Demokratie. Während Nachrichten immer häufiger digital gelesen werden, findet ihre Verbreitung nach wie vor nach einem traditionellen Top-down-Modell statt, was sie anfällig macht für die Einflussnahme von Politikern und Konzernen, die immer schon versucht haben, die öffentliche Meinung zu manipulieren. *Newstweek* greift in dieses Modell ein und bietet den Bürgern die Möglichkeit, ihrerseits die Medien zu manipulieren und ein wenig „an den Fakten zu drehen", wenn diese über ein Drahtlos-Netzwerk laufen. Insofern kann *Newstweek* als taktisches Instrument zur Veränderung der öffentlichen Realität auf Netzwerk-Ebene betrachtet werden.

Newstweek versteht sich auch als Warnung, dass eine prinzipiell mediendefinierte Realität immer auch manipulierbar ist. Heute, da digitale Geräte und die dazugehörigen Netzwerke zunehmend unseren Alltag durchdringen, wissen wir zugleich immer weniger, wie sie funktionieren, so dass der Manipulation von Fakten auf ihrem Weg von der Quelle zum Ziel (vom Server auf den Bildschirm) Tür und Tor geöffnet sind.

Mittels *Newstweek* manipulierbare Netzwerke sind z.B. Hotspots in Cafés, Bibliotheken, Hotels oder Universitäten, aber auch drahtlose Stadtnetze.

Newstweek emerges as a symptom of our increasingly corporatized and mediated democratic reality. While news is increasingly read digitally, it still follows a traditional, top-down distribution model and thus often falls victim to the same political and corporate interests that have always sought to manipulate public opinion. *Newstweek* intervenes in this model, providing an opportunity for citizens to have their turn at manipulating the media, "fixing facts" as they pass across a wireless network. In this way *Newstweek* can be seen as a tactical device for altering public reality on a per-network basis.

Newstweek also signals a word of caution, that a strictly media-defined reality is always a vulnerable reality. Today, as devices and their networks become ubiquitous, ignorance as to how they function increases, offering an opportunity for the manipulation of facts on their journey from source to destination (from server to screen).

Hotspots manipulable by *Newstweek* include cafes, libraries, hotels, universities and city-wide wireless networks.





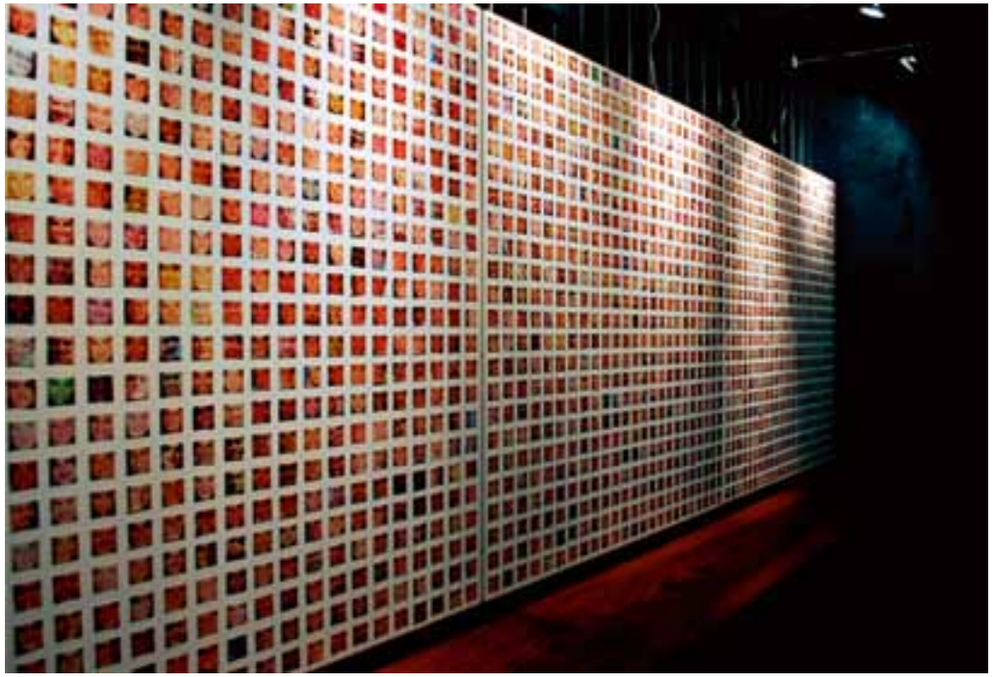
Julian Oliver (NZ) has been active in the critical intersection of art and technology since 1998. His projects and the occasional paper have been presented at many museums, international electronic-art events and conferences, including the Tate Modern, Transmediale, Ars Electronica and the Japan Media Arts Festival. He is a long-time advocate of the use of free software in artistic production, distribution and education. *http://julianoliver.com* **Danja Vasiliev** (RU). Working with diverse methods, technologies and materials Danja ridicules the contemporary love of digital life and questions the global tendency to cyborgination. The artist's works are often described as technological interventions, whether they are hardware, software or conceptual pieces. *http://k0a1a.net*

Julian Oliver (NZ) ist seit 1998 an der Schnittstelle von Kunst und Technik tätig. Seine Projekte und gelegentlichen Vorträge wurden in zahlreichen Museen, bei internationalen Veranstaltungen elektronischer Kunst und auf Konferenzen präsentiert, u.a. in der Tate Modern, auf der Transmediale, der Ars Electronica und dem Japan Media Arts Festival. Er setzt sich seit Langem für die Verwendung freier Software in der künstlerischen Produktion, Distribution und im Bildungswesen ein. *http://julianoliver.com*

Danja Vasiliev (RU) persifliert mit unterschiedlichen Methoden, Technologien und Materialien die aktuelle Begeisterung für das digitale Leben und hinterfragt die globale Tendenz zur „Cyborgisierung". Die Arbeiten des Künstlers werden oft als technische Interventionen beschrieben, sei es auf Hardware-, Software- oder Konzeptionsebene. *http://k0a1a.net*

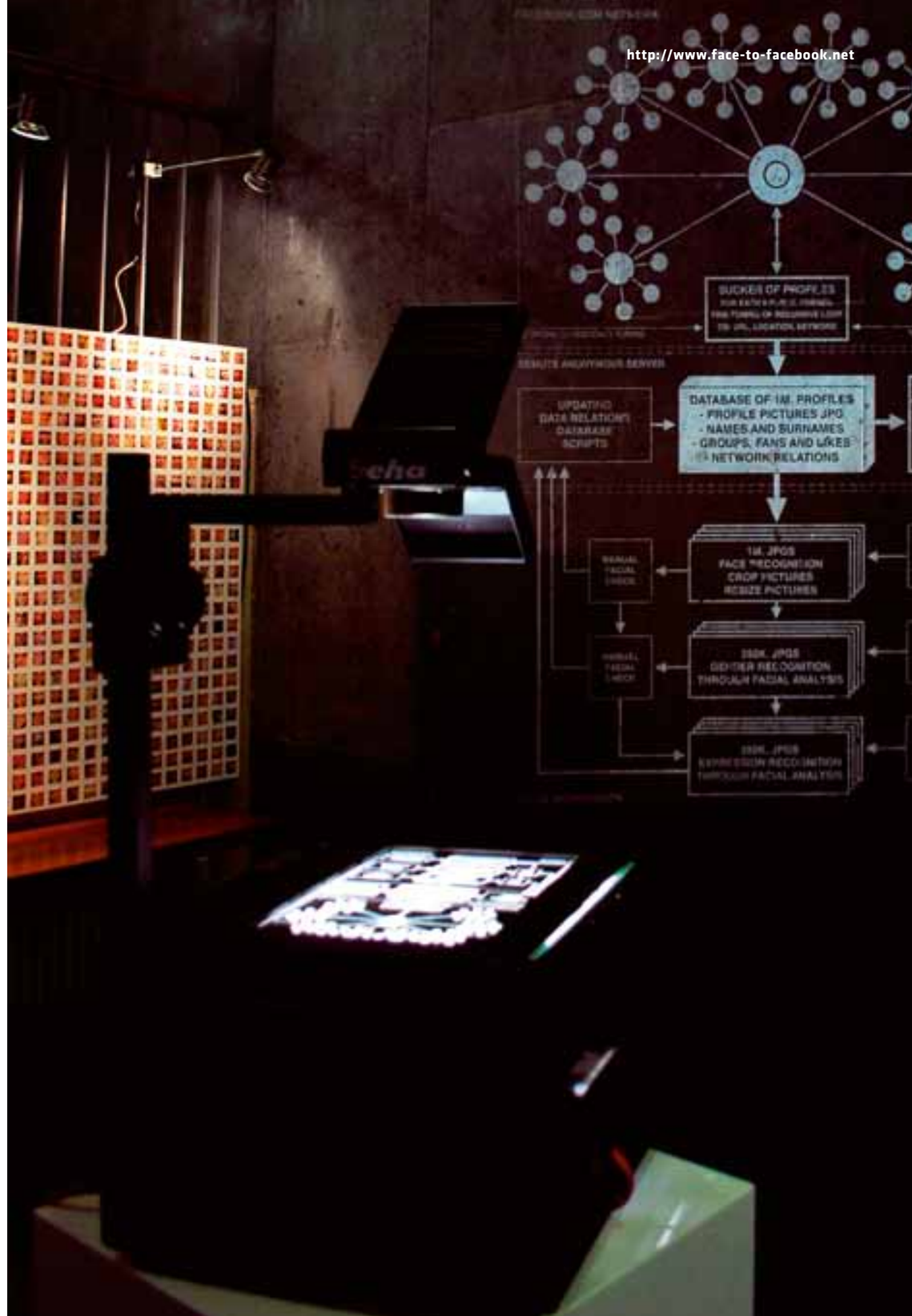
Face to Facebook – Hacking Monopolism Trilogy

Paolo Cirio, Alessandro Ludovico



Face to Facebook was a social experiment: stealing a million Facebook profiles, filtering them with face-recognition software and then posting them on a custom-built dating website, sorted by their facial expression characteristics. Our mission was to give all these virtual identities a new shared place to expose themselves freely, breaking Facebook's constraints and boring social rules. So we established a new website (*http://lovely-faces.com*) doing them justice and granting them the possibility of soon being face to face with anybody attracted by their facial expression and related data.

Face to Facebook war ein soziales Experiment: Wir klauten eine Million Facebook-Profile, filterten sie mit Gesichtserkennungssoftware, sortierten sie nach dem Gesichtsausdruck und bestückten damit eine eigens dafür eingerichtete Singlebörse. Unser Ziel war es, all diesen virtuellen Identitäten zur einer neuen Plattform zu verhelfen, auf der sie die Beschränkungen und spießigen Verhaltensregeln von Facebook hinter sich lassen und sich hemmungslos zur Schau stellen können. Die neu etablierte Website (*http://lovely-faces.com*) ließ ihnen endlich Gerechtigkeit widerfahren und bot ihnen Gelegenheit, schon bald leibhaftig mit jemand in Kontakt zu kommen, der sich von ihrem Gesichtsausdruck und den damit verknüpften Daten angezogen fühlt.





The action was set in five days of intense media coverage and thrilling, fast-paced events, which became a global mass-media hack performance. It has been defined as a performance since it happened after a long preparation as a unique live act over a short time span, and it involved the audience in a transformation through an evolving storyline. So far it has generated a few thousand reactions by people involved, triggered by the official website, the hundreds of tweets and more than 1000 press reactions *(http://www.face-to-facebook.net/press-coverage.php)*.
On a legal perspective, we received a cease-and-desist letter from Perkins Coie (the Facebook lawyers). The Facebook lawyers first asked us to take down the Lovely Faces dating website, which we did after a while, and now they are also pushing us to take down the Face to Facebook website, which hosts only the documentation about our artwork. We are fighting it on a legal basis, claiming that this an infringement of freedom of expression.
The project makes up the third piece in a series that began with *Google Will Eat Itself* and *Amazon Noir*. The trilogy is called "Hacking Monopolism". These works share a lot in terms of both methodologies and strategies.

Die Aktion ging in fünf spannenden, ereignisreichen Tagen mit massiver Medienberichterstattung über die Bühne, so dass sie zu einer Art globalen Massenmedien-Hack-Performance geriet. Zur Performance wurde sie durch den Umstand, dass sie nach langer Vorbereitungszeit in einem einmaligen Life-Act von beschränkter Dauer stattfand und das Publikum über die sich entfaltende Geschichte in einen Transformationsprozess verwickelte.
Ausgangspunkt des Projekts war der Versuch, die Serie, die mit *Google Will Eat Itself* und *Amazon Noir* begann, zur Trilogie „Hacking Monopolism" zu erweitern. Diese Arbeiten haben methodisch und strategisch Vieles gemeinsam. Bis dato hat das Projekt mit der offiziellen Website, seinen Hunderten von Tweets und mehr als Tausend Pressemeldungen und etlichen Tausend Reaktionen von betroffenen Personen hervorgerufen (*http://www.face-to-facebook.net/press-coverage.php*).
Was die rechtliche Seite betrifft, so erhielten wir eine Unterlassungsaufforderung von Perkins Coie (den Anwälten von Facebook). Die Facebook-Anwälte forderten uns zuerst auf, die *Lovely-Faces*-Website vom Netz zu nehmen, was wir schließlich taten, und nun drängen sie uns, auch die *Face-to-Facebook*-Website, die das Werk lediglich dokumentiert, offline zu stellen. Wir bekämpfen das auf dem Rechtsweg mit der Begründung, dass dies dem Recht auf freie Meinungsäußerung widerspricht.
Dieses Projekt bildet den dritten Teil einer Serie, die mit *Google Will Eat Itself* und *Amazon Noir* begann, eine Trilogie, die wir *Hacking Monopolism* nennen. Diese Arbeiten bauen auf ähnlichen Methodologien und Strategien auf.



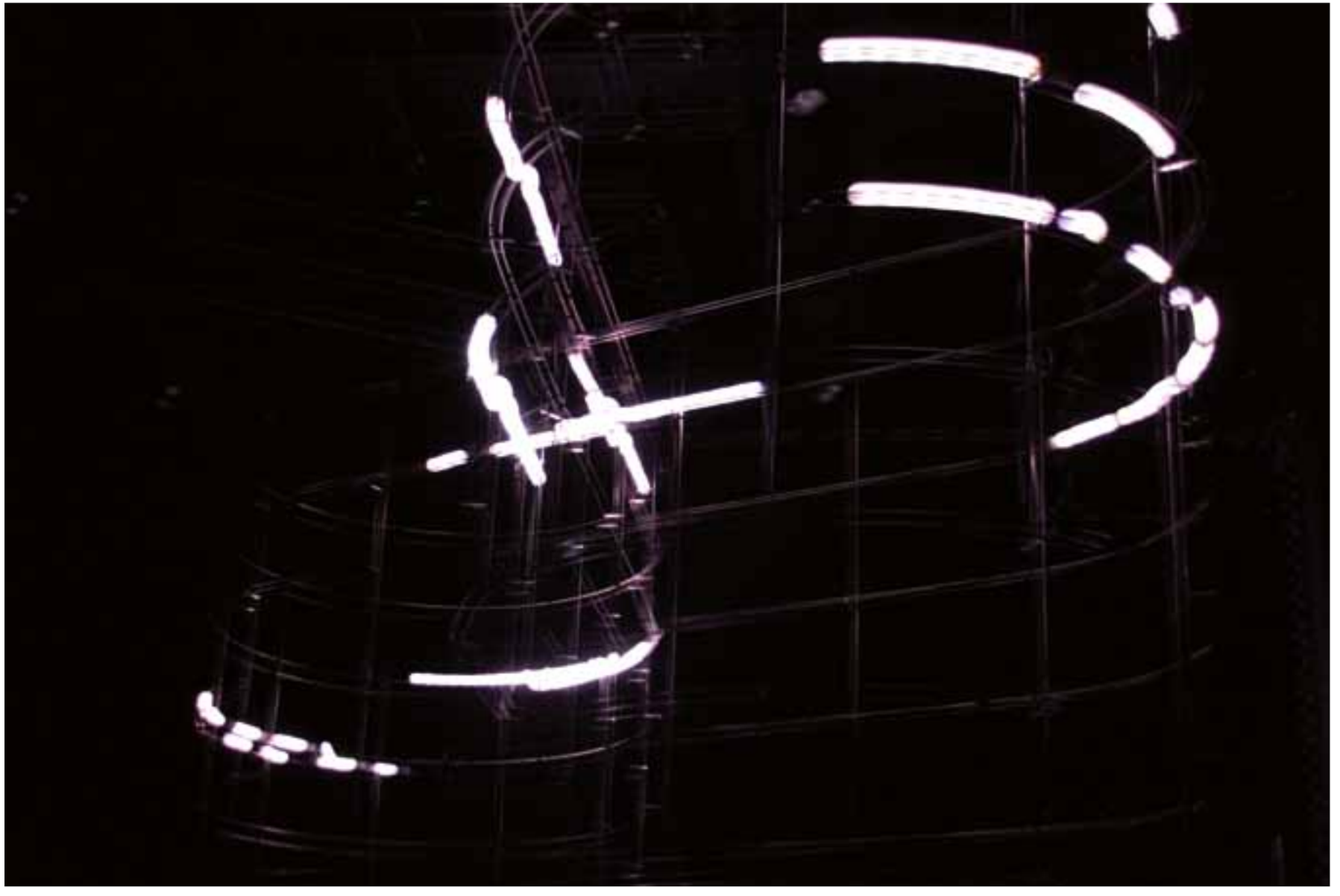


Paolo Cirio (IT) works as media artist in various fields: net-art, street-art, video-art, software-art and experimental fiction. He has won prestigious art awards and his controversial works have been sustained by research grants, collaborations and residencies. He has exhibited in museums and art institutions worldwide. **Alessandro Ludovico** (IT) is a media critic and has been editor in chief of *Neural* magazine since 1993. He is one of the founders of the *Mag.Net* (the electronic cultural publishers' organization). He also served as an advisor for the Documenta 12 magazine project. He teaches at the Academy of Art in Carrara. **Paolo Cirio** (IT) arbeitet als Medienkünstler in mehreren Bereichen: Net Art, Street Art, Videokunst, Softwarekunst und Experimentalliteratur. Seine kontroversen Arbeiten wurden mit renommierten Preisen ausgezeichnet und durch Forschungsstipendien, Zusammenarbeiten und Residenzen am Laufen gehalten. Er hat weltweit in Museen und anderen Kunstinstitutionen ausgestellt. **Alessandro Ludovico** (IT) ist Medienkritiker, Chefredakteur der seit 1993 erscheinenden Zeitschrift *Neural*, und Mitbegründer des *Mag.Net* (electronic cultural publishers). Beim Zeitschriftenprojekt der Documenta 12 war er als Berater tätig. Er lehrt an der Kunstakademie Carrara.

Particles

Motoi Ishibashi, Daito Manabe / Rhizomatiks and 4nchor5 La6

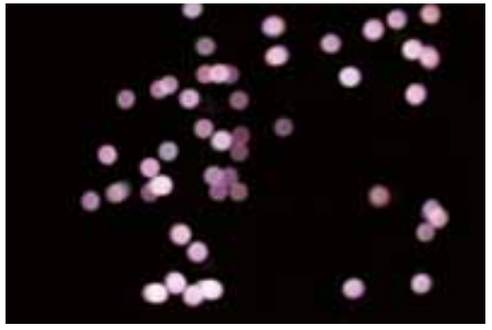
http://particles.ycam.jp/en/index.html













Particles is an illumination installation of seemingly floating lights that create a fantastic afterimage. The work centers around an organically spiral-shaped rail construction with a number of balls with built-in LEDs rolling along it while blinking at different intervals, resulting in spatial drawings of light particles in all kinds of shapes. The illumination's three-dimensional design, achieved through a fusion of the rail construction's characteristic features and communication control technology, takes on various appearances depending on the viewer's position.

One after another, balls with a built-in LED pass through the rail's "8-spiral shape." We see this phenomenon as "light particles floating around", because the balls radiate at various timings.

The position of each ball is determined by 17 control points on the rail. Whenever a ball passes through one of them its positional information is transmitted via a built-in infrared sensor. While the ball is traveling between control points its position is calculated based on its average speed. The data to regulate the balls' luminescence is divided by the control-point segments and switched whenever a ball passes a control point.

The audiences can select a shape from several patterns floating in aerial space using the display's interface. The activation of the virtual balls on the screen is determined by the time at which a ball passes through a check point on the rail and the speed, which is calculated by using average speed values.

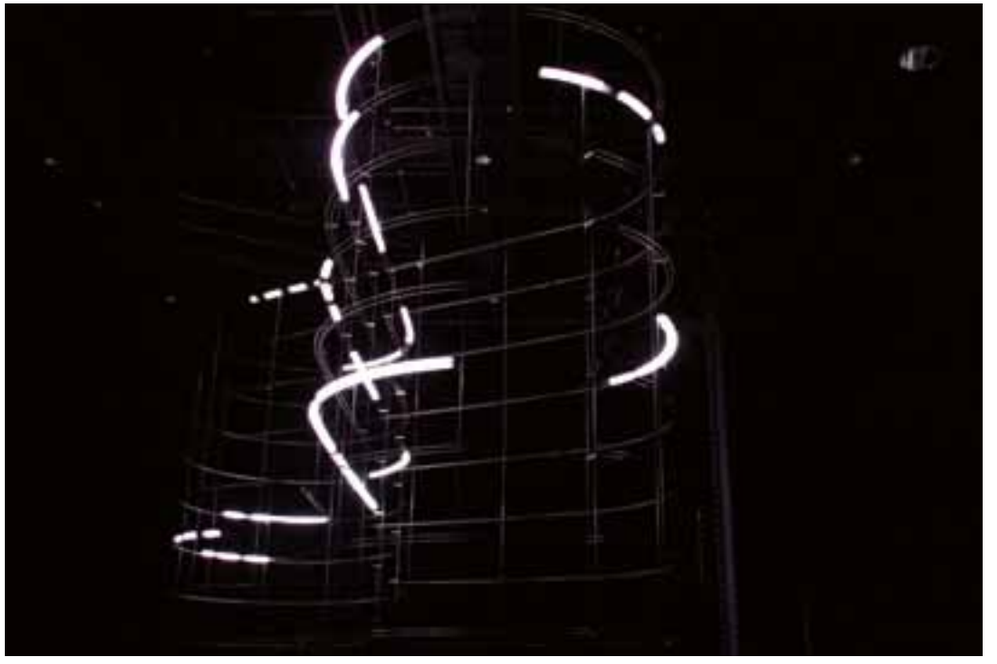
The sound is generated from the ball positions and the information from the LED flash pattern and is played through eight-channel speakers.

Particles ist eine Lichtinstallation aus scheinbar schwebenden Lichtquellen, die ein fantastisches Nachbild hervorrrufen. Auf einer organisch-spiralförmigen Schienenkonstruktion rollen Kugeln mit integrierten LEDs, die in unterschiedlichen Intervallen blinken und so räumliche Lichtpartikelzeichnungen in allen erdenklichen Formen generieren. Durch die Verbindung der spezifischen Gestalt der Schienenkonstruktion mit Techniken der Kommunikationssteuerung nimmt das dreidimensionale Lichtdesign je nach Betrachtungswinkel ein ganz anderes Aussehen an.

Da die LED-bestückten Kugeln, die nacheinander die aus acht Schlaufen bestehende Spiralbahn hinunterrollen, zu unterschiedlichen Zeiten aufleuchten, entsteht der Eindruck, als ob die „Lichtpartikel schwebten".

Mithilfe von insgesamt 17 Kontrollpunkten entlang der Schienen wird die jeweilige Position einer Kugel ermittelt und über einen eingebauten Infrarotsender übertragen. Die Position der Kugel zwischen den Kontrollpunkten wird anhand ihrer Durchschnittsgeschwindigkeit errechnet. Die Lumineszenz einer Kugel hängt von der Anzahl der passierten Kontrollpunktsegmente ab und wird jeweils beim Durchrollen eines Kontrollpunkts umgeschaltet. Auf einem Interface können Betrachter jeweils eines der im Raum schwebenden Muster auswählen. Die Anzeige der virtuellen Kugel am Bildschirm hängt vom Zeitpunkt, zu dem sie einen Kontrollpunkt entlang der Schienen passiert, sowie der errechneten Durchschnittsgeschwindigkeit der Kugel ab.

Der über acht Lautsprecherkanäle wiedergegebene Sound wird durch die Positionen der Kugeln und das Muster, in dem die LEDs aufleuchten, generiert.



Planning and software development: Daito Manabe (4nchor5 La6, Rhizomatiks); system design and hardware development: Motoi Ishibashi (4nchor5 La6, Rhizomatiks, DGN); rail structure design and production: Seiichi Saito (Rhizomatiks), Youichi Sakamoto (Rhizomatiks); ball design and development: Tomoaki Yanagisawa (4nchor5 La6); lift structure design and production: Yukio Akiba (Gadget); graphic design: Hiroyasu Kimura (Rhizomatiks), Megumi Shima (Rhizomatiks); document video filming and editing: Muryo Homma (Rhizomatiks); planning support: Ichiro Kojima (Rhizomatiks); onsite support: Kanta Horio (4nchor5 La6); production support: Kensuke Fujishiro (Rhizomatiks); technical support: YCAM InterLab; cooperation: Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM); supported by Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM). Special thanks : MIKIKO and poko



Motoi Ishibashi (JP), born 1975, studied control system engineering at the Tokyo Institute of Technology followed by mechanical engineering and image processing engineering at the International Academy of Media Arts and Science in Gifu (JP). Currently pursuing new artistic methods in embracing the visual environment as well as devising engineering solutions for art production and public interactive spaces. Began geek's laboratory "4nchor5 la6" with Daito Manabe in 2008. **Daito Manabe** (JP) is an artist, programmer and sound designer, working across different fields including art, design and research. Instead of using technologies to achieve an ever "higher-resolution" illusionistic reality, his works aim at rediscovering the beauty of transient events through careful observations and exploration of the basic properties of body, computer and computer programming. **Motoi Ishibashi** (JP), Jahrgang 1975, studierte zuerst Steuerungstechnik am Tokyo Institute of Technology und dann Maschinenbau und Bildverarbeitung an der International Academy of Media Arts and Science in Gifu. Zurzeit arbeitet er an neuen künstlerischen Methoden für visuelle Environments und entwickelt technische Lösungen für Kunstproduktionen und öffentliche interaktive Räume. Gründete 2008 mit Daito Manabe das 4nchor5 la6. **Daito Manabe** (JP) ist Künstler, Programmierer und Klangdesigner. Statt mit technischen Mitteln eine immer „höher aufgelöste" illusionistische Realität zu erzeugen, versucht er in seinen Arbeiten durch sorgfältige Beobachtung und Auslotung grundlegender Körper-, Computer- und Programmiereigenschaften die Schönheit flüchtiger Ereignisse wiederzuentdecken.

algorithmic search for love

Julian Palacz

http://palacz.at/algorithmic-search-for-love



In einer Zeit, die weitaus mehr digitale Kulturgüter als analoge bereitstellt, entstehen durch das einfach gewordene Sammeln und Tauschen große persönliche Kollektionen von Mediendaten (Musik, Filme, Serien etc.) Eine von Julian Palacz konzipierte und selbst entwickelte Suchmaschine ist in der Lage, in privaten Film- & Video-Archiven mittels Texteingabe gesprochene Sprache zu suchen. Seine Filmsammlung wird damit zur Datenbank von Schlagwörtern, wobei jedes im Archiv vorhandene gesprochene Wort bzw. jede Wortreihe zum Suchbegriff werden kann. Bei Eingabe eines Satzes, wie beispielsweise „I love her" werden nacheinander alle vorhandenen Film- bzw. Video-Ausschnitte gezeigt, die diese Wortsequenz enthalten. Eine Auswahl des Suchbegriffs bestimmt also den jeweiligen Prozess der Neusequenzierung von Bild und Ton des vorhandenen filmischen Materials. *algorithmic search for love* erzeugt einen Algorithmus, der BetrachterInnen neue Möglichkeiten audiovisueller Narrativität eröffnet.

In a time in which digital cultural assets far outweigh analog assets, the ease with which we can now amass and exchange material has resulted in large personal collections of media data (music, films, series and so on). Julian Palacz has devised and developed a search engine that can use text input to search personal film and video archives for spoken language. Thus his own collection of films has become a database of keywords, and any spoken word or phrase in it can serve as the basis for a search. If you enter a sentence, e.g. "I love her", the film or video footage containing this phrase is found and shown in sequence. Thus the selection of keywords is what determines the process of resequencing images and sound in the available film material. *algorithmic search for love* creates an algorithm that opens up new possibilities of audio-visual narratives for viewers.

Julian Palacz (AT) was born in Leoben in 1983. He lives and works in Vienna and Mürzzuschlag. From 2003 to 2007, he studied digital art under Peter Weibel and Tom Fürstner at the Vienna University of Applied Arts. From 2007 to 2010, he continued his studies of digital art there under Virgil Widrich, under whom he also graduated cum laude in 2010. **Julian Palacz** (AT), geb. 1983 in Leoben, lebt und arbeitet in Wien und Mürzzuschlag. 2003 bis 2007 Studium Digitale Kunst bei Peter Weibel und Tom Fürstner an der Universität für Angewandte Kunst. 2007 bis 2010 Studium Digitale Kunst bei Virgil Widrich an der Universität für Angewandte Kunst. 2010 Diplom mit Auszeichnung bei Virgil Widrich.



Android Theater

Hiroshi Ishiguro, Oriza Hirata

http://www.irc.atr.jp/Geminoid/index.html



Courtesy of Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM), Photo: Ryuichi Maruo (YCAM)

Where does the feeling of one's presence, such as the atmosphere or the authority of a person come from? How can it be captured, revived and transmitted? To tackle this mystery, we have developed a real-person-based android, "geminoid". A geminoid appears and behaves just like its source person.

Since artificial intelligence technology has still not reached the level of human behavior, robots can only respond in quite a simple manner. This was a major obstacle in conducting research on human-robot interaction. With the geminoid's remote-control facility, it is possible to avoid this problem and conduct various research into the implementation of high-level human interaction, including the study of human presence.

Research using geminoids takes two approaches: one is the engineering approach, such as the development of effective tele-operation interfaces or the generation of natural, humanoid motion. Another is on cognitive aspects, for the investigation on human presence. Through these two approaches, our goal is to realize an advanced robot that is close to human and, at the same time, give a new inside into the basis of human nature.

Hiroshi Ishiguro and Oriza Hirata have been co-developing a robot-human theater project, which combines theater with Ishiguro's research development in the cohabitation of humans and robots. The creation process and presentation becomes part of the research data, making the performance a groundbreaking collaboration of science and theater.

Ishiguro and Hirata's Android-human theater *Sayonara* is an innovative short play, played by Geminoid F, a humanoid robot developed by the Ishiguro Laboratory in 2010 that looks exactly like the woman it was modeled on, and a human actress. Examining the question: "What do life and death mean to humans and robots?" this piece will alter the audience's images of robots and humans and present a compelling fusion of theater arts and science.

Worin gründen die Präsenz, die Ausstrahlung und Autorität eines Menschen? Wie können diese Wesenszüge erfasst, simuliert und auf Roboter übertragen werden? Der von uns als Klon real existierender Menschen entwickelte Android *Geminoid* versucht diesen Fragen auf den Grund zu gehen. Ein Geminoid ist in Aussehen und Verhalten seinem menschlichen Vorbild nachempfunden. Der Technik der Künstlichen Intelligenz ist es bislang nicht gelungen, das menschliche Verhalten in all seiner Komplexität nachzubilden: Roboter geben beispielsweise nur einfache Antworten auf Fragen, wodurch der Erforschung der Mensch-Roboter-Interaktion klare Grenzen gesetzt sind. Dank einer komplexen Fernsteuerung des Geminoid konnte dieses Hindernis überwunden werden: Mensch-Roboter-Interaktionen können nun ebenso wie typisch menschliche Eigenschaften umfassend erforscht werden.

In der Geminoid-Forschung sind zwei grundlegende Ansätze zu erkennen: Zum einen konzentriert man sich auf die Entwicklung funktioneller Fernsteuerungsmechanismen und die Programmierung möglichst natürlich wirkender menschlicher Bewegungsmuster; und zum anderen auf kognitive Prozesse zur Untersuchung typisch menschlicher Eigenschaften und des Menschseins. Durch die Kombination beider Ansätze soll eine Generation hoch entwickelter Roboter entstehen, die dem Menschen stark ähneln und gleichzeitig neue Einblicke in die menschliche Natur gewähren.

Hiroshi Ishiguro und Oriza Hirata haben gemeinsam ein Theaterprojekt für Mensch und Roboter entwickelt, das Theater mit Ishiguros Studien zur Kohabitation der beiden verbindet. Der Prozess der Entstehung und Aufführung dient gleichzeitig als Datenbasis für Ishiguros Forschung – die Darbietung mutiert so zu einer innovativen Form der Zusammenarbeit zwischen Wissenschaft und Theater. Das Stück *Sayonara* ist ein innovatives kurzes Theaterstück für den Geminoiden F, einem 2010 im Ishiguro-Labor entwickelten, einer realen Frau nachgebildeten humanoiden Roboter, und für eine Schauspielerin, in dem es um die Frage geht: „Was bedeuten Leben und Tod für Menschen und Roboter?" Das Stück verändert die Vorstellungen des Publikums von Robotern und Menschen und ist ein fesselndes Beispiel für die Verknüpfung von Theater und Wissenschaft.





Hiroshi Ishiguro (JP), born in 1963, is currently group leader of Hiroshi Ishiguro Laboratory at the Advanced Telecommunications Research Institute (ATR), Japan, as well as a professor at the Graduate School of Engineering, Osaka University. He is world renowned as the five-times winner of the international RoboCup competition and has the highest rank in Japan for "Top 100 living geniuses" (Synetics 2007). **Oriza Hirata** (JP), born 1962. Playwright, director, artistic director of the Komaba Agora Theater, founder of the Seinendan Theater Company, professor at the Osaka University Center for the Study of Communication Design and special advisor to the cabinet. In 1995 he won the 39th Kishida Kunio Drama Award with *Tokyo Note*, which has been presented in many important theater festivals such as the 2008 Festival d'automne à Paris. He also received the Montblanc de la Culture Arts Patronage Award in 2006. **Hiroshi Ishiguro** (JP), Jahrgang 1963, ist derzeit Teamleiter des Hiroshi Ishiguro Labors am Advanced Telecommunications Research Institute (ATR) in Japan und Professor an der Graduate School of Engineering der Universität Osaka. Er ist ein weltweit geschätzter und bekannter Wissenschaftler, u. a. auch wegen des fünfmaligen Gewinns des RoboCup, eines internationalen Roboter-(Fußball-)Wettbewerbs. Außerdem führt er die Liste der „Top 100 living geniuses" (Synetics 2007) in Japan an. **Oriza Hirata** (JP), Jahrgang 1962, ist Theaterautor, Regisseur, künstlerischer Leiter des Komaba Agora Theatre, Gründer der Theatergruppe Seinendan, Professor am Center for the Study of Communication Design der Universität Osaka und Sonderberater des Kabinetts. 1995 erhielt er für *Tokyo Note* den 39. Kishida Kunio Preis, die wichtigste Theaterauszeichnung Japans. Das Stück wurde auf vielen wichtigen Theaterfestivals gezeigt, u.a. 2008 beim Pariser Festival d'automne. 2006 erhielt er den Montblanc de la Culture Arts Patronage Award.

A Tool to Deceive and Slaughter

Caleb Larsen

http://atooltodeceiveandslaughter.com





A Tool to Deceive and Slaughter is an eight-inch high-gloss black cube. Inside the hollow box is a small micro-controller and an Ethernet adapter. Like a pair of umbilical cords, the power cord and Ethernet cable, trail out of the box to the wall. Every ten minutes, a computer program running on the micro-controller contacts another program running on an Internet server, which checks whether it has an active auction on eBay. If there is no auction, then it creates a new listing for itself. As a result, the piece is constantly for sale. If it is purchased, the contract (which is included in the auction listing) stipulates that the work is to be packed up and transferred to the new owner, who then, also according to the contract, must connect it to the Internet. The sculpture automatically puts itself up for sale again and the cycle repeats.

Generally speaking, when a work of art is purchased it is for a collection. Art collections are often seen as investments. As with most investments, it is hoped that it will accrue value and may later be sold at a chosen time for a profit. *A Tool to Deceive and Slaughter* dematerializes the status of the art work as collectable. It undermines the ability of the collector to retain ownership of the piece for an indefinite period of time. Regardless of whose collection it is in, whether a private party or public institution, it is always for sale, and anyone can buy it at any time via the Internet.

A *Tool to Deceive and Slaughter* ist ein glänzender schwarzer Würfel mit 20 cm Kantenlänge, in dessen Inneren sich ein Mikrocontroller und ein Ethernetadapter befinden. Vom diesem Würfel führen – zwei Nabelschnüren gleich – ein Strom- und ein Ethernetkabel zur Wand. Alle zehn Minuten kontaktiert eine auf dem Mikrocontroller laufende Software ein Programm auf einem Internetserver, das prüft, ob eine aktive Auktion für das Objekt auf eBay läuft. Ist das nicht der Fall, stellt sich das Objekt neu bei eBay ein. Dadurch steht die Arbeit ständig zum Verkauf. Wird sie verkauft, muss der Besitzer sie laut Vertrag (der dem Angebot beigefügt ist) verpacken und an den neuen Besitzer schicken, der sie wiederum – ebenfalls durch den Vertrag gebunden – an das Internet anschließen muss. Die Skulptur bietet sich automatisch wieder zum Verkauf an und das Ganze wiederholt sich von vorne.

Im Allgemeinen werden Kunstwerke für eine Sammlung gekauft, und Kunstsammlungen werden oft als Investition betrachtet. Wie bei den meisten Investitionen ist damit die Hoffnung verbunden, dass das Objekt eine Wertsteigerung erfährt und zu einem selbst gewählten Zeitpunkt gewinnbringend wieder abgestoßen werden kann. *A Tool to Deceive and Slaughter* pulverisiert den Status des Kunstwerks als Sammlerstück. Die Arbeit beraubt den Sammler der Möglichkeit, auf unbestimmte Zeit im Besitz des Stücks zu bleiben. Egal in wessen Sammlung es sich befindet – ob in privater oder öffentlicher Hand –, es steht ständig zum Verkauf, und kann über Internet jederzeit von jedem erworben werden.



Caleb Larsen (US) received his MFA from the Rhode Island School of Design in 2009 and his BFA in Painting from Western Michigan University in 2003. Larsen's recent work has been exhibited at Ars Combinatoria in Orlando, the Los Angeles Center for Digital Art, Detroit International Video Festival, Flux Factory in New York, the 911 Media Arts Center in Seattle and the Tjaden Gallery at Cornell University. **Caleb Larsen** (US) studierte Bildende Kunst an der Rhode Island School of Design (MFA 2009) und Malerei an der Western Michigan University (BFA 2003). Larsens Arbeiten wurden zuletzt bei der Ars Combinatoria in Orlando, am Los Angeles Center for Digital Art, beim Detroit International Video Festival, in der Flux Factory in New York, am 911 Media Arts Center in Seattle und in der Tjaden Gallery an der Cornell Universität gezeigt.

empathetic heartbeat

Hideyuki Ando, Masahiko Sato, Junji Watanabe



Empathy is important for our society and individuals, because it is what facilitates our interactions and connections to the other people around us. Empathy is a foundation for building a supportive community and considering other people's feelings. The installation *empathetic heartbeat* aims to get the participant to empathize with people in movies by "misperceiving" his / her own heartbeat as if it is coming from the people.

Although the heart is indispensable to every human being, they cannot distinguish their own heartbeats from those of others. So the heartbeats can be anonymous and shared. We used the participant's heartbeat as a medium for feeling empathy.

Einfühlungsvermögen ist von höchster Bedeutung für Gesellschaft wie Individuum, weil es Interaktion und den Aufbau zwischenmenschlicher Beziehungen ermöglicht. Es ist die Grundlage für die Herausbildung einer sich gegenseitig stützenden Gemeinschaft und die Rücksichtnahme auf die Gefühle anderer.

Die Installation *empathetic heartbeat* versucht, ihre Nutzer dazu zu bewegen, sich in die Lage von Menschen in einem Film hineinzuversetzen, indem sie diesen fälschlich den eigenen Herzschlag zuschreiben.

Obwohl das Herz für den Menschen unentbehrlich ist, sind wir nicht imstande, den eigenen Herzschlag von dem eines anderen zu unterscheiden. Der Herzschlag ist also etwas Anonymes, das wir mit anderen teilen können. In der Installation dient uns der Herzschlag der Nutzer als Medium zur Stimulierung des Einfühlungsvermögens.

Der/die Nutzer/in setzt sich einen Kopfhörer auf und hält sich ein Stethoskop an die Brust, so dass er/sie den eigenen Herzschlag hört. Dazu werden Filme von Menschen in Stresssituationen – etwa einem Kind vor einem Wettlauf oder einem Soldaten auf einem Schlachtfeld – gezeigt, wobei die Lautstärke des Herzschlags entsprechend der Situation im Film zunimmt. Nach einer Weile lässt sich nicht mehr unterscheiden, ob der Ton von einem selbst oder von den Menschen im Film kommt. Der Herzschlag spielt eine wesentliche Rolle für die Einfühlung in andere. Glaubt man den Herzschlag des anderen zu hören, versetzt man sich auch in seine emotionalen Zustände.



The participants put on the headphones and attach the stethoscope to their chest. They can hear the sound of their own heartbeat. When they see movies of nervous people, such as a child about to start running or a soldier on battlefield, the volume changes according to the situation in the movie. Gradually they become unable to distinguish whether the sound is coming from their own body or from the people in the movie. The heartbeat plays a role in empathizing with others. Imagination with the heartbeats from the others leads to empathy with their emotional states.

This piece was created for exhibition "The Definition of Self", directed by Masahiko Sato at 21_21 DESIGN SIGHT, July 26 to Nov 3, 2010.





© TAKAHIRO



Hideyuki Ando (JP) received a PhD in Information Science and Technology from the University of Tokyo. From 2002 he was a research associate, and from 2007 a research specialist at NTT Communication Science Laboratories. He is currently an associate professor at the Graduate School of Information Science and Technology, Osaka University. **Masahiko Sato** (JP) is a communication designer. After working for DENTSU Inc., he became a professor at Keio University, Faculty of Environment and Information Studies in 1999. He has been a professor at Tokyo University of the Arts, Graduate School of Film and New Media since 2006. **Junji Watanabe** (JP) received a PhD in Information Science and Technology from the University of Tokyo in 2005. His fields of interests are visual and haptic perception and communications. His studies have been presented in international journals and international conferences (Siggraph 2006, 2007, 2008, 2009). **Hideyuki Ando** (JP) promovierte 2004 in Information Science and Technology an der Universität Tokio. Ab 2002 arbeitete er als wissenschaftlicher Mitarbeiter und ab 2007 als Research Specialist an den NTT Communication Science Laboratories. Zurzeit ist er außerordentlicher Professor an der Graduate School of Information Science and Technology der Universität Osaka. **Masahiko Sato** (JP) ist Kommunikationsdesigner. Nach seiner Tätigkeit bei der Werbeagentur DENTSU lehrte er ab 1999 als Professor an der Keio Universität, Faculty of Environment and Information Studies. Seit 2006 ist er Professor an der Graduate School of Film and New Media, Kunstuniversität Tokio. **Junji Watanabe** (JP) promovierte 2005 in Information Science and Technology an der Universität Tokio. Seine Spezialgebiete sind visuelle und haptische Wahrnehmung und Kommunikation. Seine Studien erschienen in internationalen Zeitschriften und wurden auf internationalen Konferenzen (Siggraph 2006, 2007, 2008, 2009) präsentiert.

Gambiocycle

Gambiologia Collective–Fred Paulino, Lucas Mafra and "The Goose"

http://www.gambiologia.net















Das *Gambiocycle* ist eine mobile Sendeeinheit – ein Dreirad, das mit dem gesamten Equipment für die Projektion interaktiver Videos und digitaler Graffiti im öffentlichen Raum ausgestattet ist. Als Vorbild für die Konstruktion dienten die typischen Karren brasilianischer Straßenhändler.

Das *Gambiocycle* wurde im Rahmen der Open-Source-Kunstbewegung Gambiologia entwickelt, die, wie der Name bereits andeutet, eine Verbindung von Technologie und *gambiarra* anstrebt: der in Brasilien verbreiteten kulturellen Praxis, im Do-it-yourself-Verfahren improvisierte Problemlösungen zu finden oder Objekte kreativ umzufunktionieren.

Die „Gambiologen" organisieren und beteiligen sich an Ausstellungen, urbanen Interventionen und kostenlosen Workshops zu den Themen Lowtech-Elektronik, Design aus Abfall und Objekt-Hacking. Gambiologia ist offen für alle, die an kritischer, kreativer und nachhaltiger Verwendung von Technik und Medien interessiert sind.

The *Gambiocycle* is a mobile broadcast unit–a tricycle fully equipped to project interactive video and digital graffiti into public space. Its construction is inspired by typical Brazilian street salesmen's trolleys.

The *Gambiocycle* was developed as part of Gambiologia, which is an open-source art movement based on the fusion between technology and "gambiarras": the Brazilian cultural do-it-yourself practice of solving problems in alternative ways or giving unusual functions to objects.

The Gambiologists organize and participate in exhibitions, urban interventions and free workshops on low-tech electronics, waste-made design and object-hacking. Gambiologia is open to anyone interested in the critical, creative and sustainable use of technology and media.

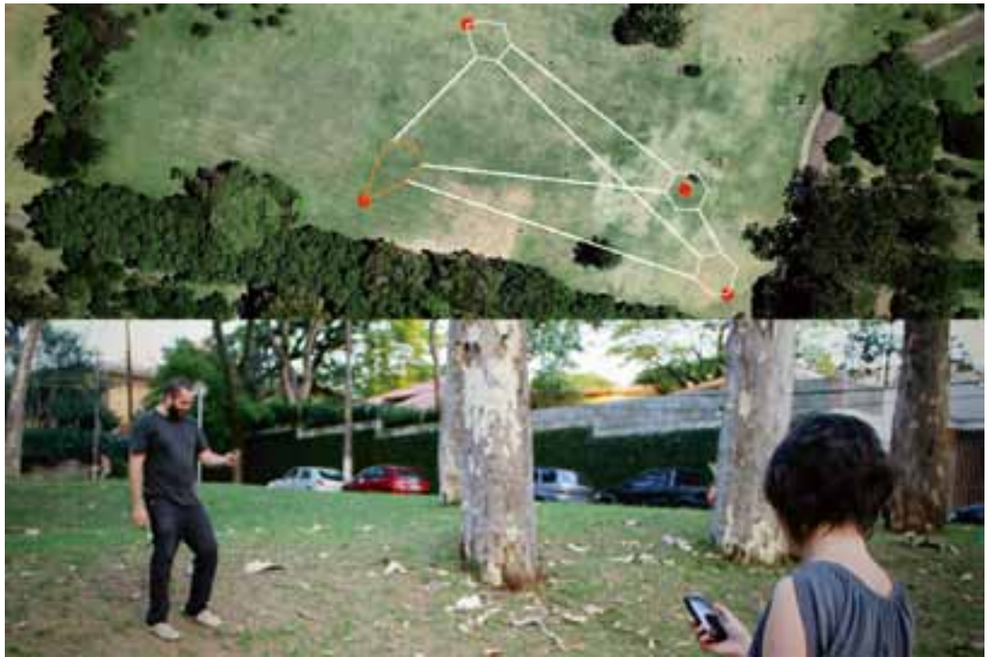
Gambiologia (BR) is a project for of constructing electronic objects–technological kludges–made by the artists Fred Paulino and Lucas Mafra, with the collaboration of the designer Paulo Henrique "The Goose" Pessoa. Gambiologia is a collaborative project with Graffiti Research Lab Brasil. **Gambiologia** (BR) ist ein von den Künstlern Fred Paulino und Lucas Mafra in Zusammenarbeit mit dem Designer Paulo Henrique „The Goose" Pessoa betriebenes Projekt zur Konstruktion elektronischer Objekte – improvisierter technischer Behelfslösungen. Gambiologia entstand in Kooperation mit dem Graffiti Research Lab Brasil.

Redes Vestíveis / Wearable Nets

Claudio Bueno

http://redesvestiveis.net/en/doc





Imagine the web of an elastic network ... Now put yourself under it with at least one friend (either in Linz, São Paulo, Moscow etc.).
Each friend will occupy a hole in the net.
Now move, and don't let your node break!
Wearable Nets (Redes Vestíveis) is a collective performance based on a virtual elastic net. Through an online and geo-localized application installed on mobile phones, two or more people are connected to a virtual network graphically represented on the phone screen by an elastic net. With each new participant, a new node is added to the weft, tensioned by movements and physical displacements in nearby and distant places. The body that moves inside the virtual net stimulates the others to move too; if they don't, the nodes in the network are shredded and break, disconnecting the participant from the work. The information takes over the body, moving it in a relational mode.
It is intended to suggest new experiences for this spatially located body, which performs against what it doesn't see, but is nevertheless able to feel, somewhere between corporeal and incorporeal.

Stell dir das Web als elastisches Netz vor ... Und schlüpf dann mit mindestens einem Freund (in Linz, São Paulo, Moskau etc.) darunter.
Jeder Freund besetzt ein Loch im Netz.
Und nun setzt dich in Bewegung, aber pass auf, dass dein Knoten nicht reißt.
Wearable Nets (Redes Vestíveis) ist eine Gemeinschaftsperformance mit einem virtuellen elastischen Netz. Eine geolokalisierte Online-Applikation für Mobiltelefone verbindet zwei oder mehr Menschen zu einem virtuellen Netzwerk, das am Display des Mobiltelefons als elastisches Netz dargestellt wird. Mit jedem neuen Mitspieler wird dem Geflecht ein weiterer Knoten hinzugefügt. Durch die Positionsänderungen der Teilnehmer von nah und fern steht es ständig unter Zug. Jeder Schritt innerhalb des Netzes veranlasst die anderen, sich ebenfalls zu bewegen. Tun sie es nicht, wird ihr Knoten überdehnt, reißt und die Verbindung zum Netzwerk wird aufgelöst. Die Information übernimmt die Kontrolle über den Körper und bewegt diesen in einem relationalen System.
Die Idee ist, dem räumlich positionierten Körper neue Erfahrungen zu vermitteln, indem er auf etwas reagieren muss, was er nicht sieht – aber dennoch irgendwo zwischen körperlich und nicht-körperlich wahrnimmt. Nicht zuletzt möchte diese Arbeit auch auf die Widerstandsfähigkeit und Zerbrechlichkeit von menschlichen und indirekten Netzwerken aufmerksam machen.
Die Applikation kann über den Apple Store (für iPhones) oder über Market (für Android-Handies) herunter geladen und in Gruppen bis zu zehn Teilnehmern gespielt werden. Ist eine Gruppe voll, wird automatisch eine weitere generiert.

Finally, perhaps the work points to the resistance and the fragility of human and mediated networks. The application is available for download at Apple Store (for iPhones) and Market (for Android phones) to be played in groups of up to ten people. Whenever a group is full, a new one will be created automatically.

Programmer: Roger Sodré
Commissioned by Vivo Arte.Mov Festival 2010



Claudio Bueno (BR), artist, studying visual arts in a PhD program at the University of Sao Paulo. Was resident at LabMIS (MediaLab from Museum of Image and Sound of Sao Paulo), winner of the Rumos prize for cyber art from the Itaú Cultural Institute, winner of the locative media prize from Arte.Mov Festival. With LAT-23 group, joined the Transitio_MX in Mexico, in the Connecting Urban Spaces exhibition in the Philippines and won the Rumos of Webdocumentary from the Itaú Cultural Institute. **Claudio Bueno** (BR) ist Künstler und studiert Visual Arts im Rahmen eines PhD-Programms an der Universität São Paulo. Er war Artist-in-Residence am LABMIS (MediaLab des Museu da Imagem e do Som in São Paulo), Gewinner des Cybernetic-Rumos des Instituts Itaú Cultural und Gewinner in der Kategorie Lokative Medien des Arte.Mov-Festivals. Mit der Gruppe LAT-23 war er auf der Transitio_MX in Mexiko und bei der Ausstellung „connecting urban spaces" auf den Philippinen vertreten und gewann den Webdocumentary-Rumos des Instituts Itaú Cultural.

Safe Cuddling

Helge Fischer

http://www.hfischer.info/safecuddling.html







Seventy-seven percent of people in the UK think the world has become more frightening in the last ten years, though people in the Western world arguably live in the safest environment ever experienced. Epidemics, crises, plagues, terror, syndromes, traumas: our cultural environment fuels fear and alters the way we experience and manage it at a societal level.

Exploring this "culture of fear", we can see how it furthers feelings of vulnerability, mistrust and isolation, how it substantially alters the ways in which we relate to one another, to ourselves, and to our children.

The *Safe Cuddling* suit permits the innocent cuddling of children by helping adults to maintain their integrity. When the child wearing the suit is touched for too long or in inappropriate areas an alarm goes off, first gently hinting at potential ambiguities, finally assertively reminding the parent or carer and others around of their responsibility.

When I showed the design proposal to parents, child minders and a child protection professional, what was originally intended as an ironic comment became a lot more complex. The suit acted as a tool to spark debate about rational and irrational fears, about risks, technology, the media and attitudes within society towards children's safety.

Does our desire to eliminate uncertainties and avoid risk lead us to become even more fearful? Can humor be an appropriate tool for challenging dark and uncomfortable social issues?

Die Welt sei in den letzten zehn Jahren furchteinflößender geworden, meinen 77 Prozent der britischen Bevölkerung, auch wenn die Menschen in der westlichen Welt in der wohl sichersten Umgebung seit Menschengedenken leben. Epidemien, Krisen, Krankheiten, Terror, Traumata: Unsere kulturelle Umwelt nährt Ängste und verändert die Art, wie wir sie auf gesellschaftlicher Ebene wahrnehmen und mit ihnen umgehen.

Beschäftigt man sich näher mit dieser „Kultur der Angst", erkennt man, wie sehr sie Verletzlichkeit, Misstrauen und Isolation fördert und unsere Beziehung zueinander, zu uns selbst und unseren Kindern von Grund auf verändert. Der *Safe Cuddling*-Anzug ermöglicht ein unschuldiges Liebkosen von Kindern, indem er Erwachsenen dabei hilft, deren Integrität zu wahren. Berührt man ein Kind, das diesen Anzug trägt, zu lange oder an unpassenden Stellen, geht ein Alarm los – zuerst sanft, um auf mögliche Zweideutigkeiten hinzuweisen, dann richtig nachdrücklich, um Eltern, Aufpasser und andere in der Nähe befindliche Personen an ihre Verantwortung zu erinnern. Was ursprünglich als ironischer Kommentar gedacht war, wurde rasch zu einer sehr viel komplexeren Angelegenheit, als ich den Entwurf Eltern, Tagesmüttern und einem Kinderschutzexperten vorstellte. Der Anzug entfachte hitzige Debatten über rationale und irrationale Ängste, über Risiken, Technik, Medien und die Einstellung der Gesellschaft zum Schutz von Kindern.

Macht uns unser Wunsch, Unsicherheiten zu eliminieren und Risiken zu vermeiden, nur noch ängstlicher? Ist Humor ein geeignetes Mittel, um dunkle und unangenehme soziale Fragen anzupacken?

Photos: Ann-Kristina Simon *(www.duk-duk.com)*
Interviews: Charlotte Jarvis
Thanks to Milan Metthey, James Auger, John Thomson
Supported by the Royal College of Art, Design Interactions Department



Helge Fischer (DE) is a Berlin-based interaction designer working as a research fellow at the FHP Interaction Design Research Lab (IDL) and as a freelance designer. In summer 2010 he graduated from the Royal College of Art, London, with a MA in Design Interactions and holds a BA in Digital Media Design from the University of the Arts, Bremen. **Helge Fischer** (DE) lebt als Interaktionsdesigner in Berlin, ist Forschungsstipendiat des Interaction Design Research Lab (IDL) der FH Potsdam und freiberuflicher Designer. Im Sommer 2010 schloss er ein Masterstudium in Media Design Interactions am Royal College of Art in London ab; davor absolvierte er ein Bachelorstudium im Fach Digitale Medien an der Hochschule für Künste Bremen.

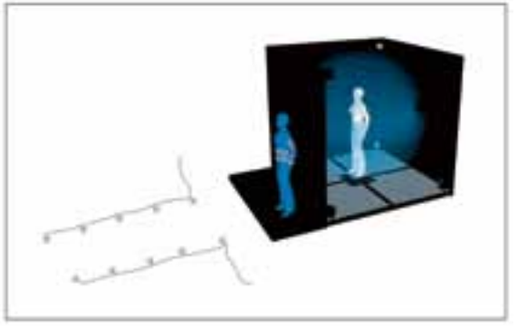
Sensitive to Pleasure

Sonia Cillari



Sensitive to Pleasure is a conflicting work, an intimate piece in which I emphasize the controversial relationship with my own work in front of the public over time.
I'm standing still outside the door of a dark ambisonic cube; I let in only one visitor at a time. Inside the ambisonic cube there is my work, a naked human female (which I call the creature), which is capable of revealing the sound of her body when in contact with other human beings. The physical interaction between the creature and the visitor is played back into my body through electrical pulses, provoking a strong physical experience in me, which is recognized as painful but which might be also pleasant. I use the visitor to gain a physical experience from my work.
The intimacy between the visitor and the creature inside the ambisonic cube will not be documented, so as to give the visitor the possibility of fully experiencing it through involvement and exposure. I'm interested in exploring the way visitors may interact with the creature knowing that their behavior is provoking a strong physical reaction in my body outside; at same time I'm exploring the idea of the public being in a voyeuristic situation looking at me experiencing the piece.
A restricted path of lights on the floor guides the visitor to the entrance to the ambisonic cube; the subtle changes the lights reflect the encounters between the visitor and the creature, enhancing the sensuality of the piece, as well as implying one's own perceptions of my physical experience on stage.
With a homage to Pygmalion (Ovid's *Metamorphoses*), the sculptor who falls in love with a statue he has made, this piece deals with an inverted relationship of control between the creator and his own creation.

Sensitive to Pleasure ist eine konfrontative intime Arbeit, in der ich öffentlich mein gespanntes Verhältnis zum eigenen Werk über eine bestimmte Dauer zur Schau stelle. Ich stehe vor dem Eingang zu einem schwach beleuchteten ambisonischen Kubus, in den ich jeweils nur einen Besucher einlasse. In diesem Kubus befindet sich mein Werk, eine nackte Frau, die ich als „Geschöpf" bezeichne und die – bei Kontakt mit einem anderen Menschen – in der Lage ist, ihren Körperklang hörbar zu machen. Die physische Interaktion zwischen Geschöpf und Besucher wird in Form von Stromstößen in meinen Körper übertragen und löst so in mir heftige Körperreaktionen aus, die gewöhnlich als schmerzhaft angesehen werden, aber durchaus auch angenehm sein können. Ich benutze also die Besucher dazu, mein Werk körperlich zu erleben.





Der intime Kontakt zwischen Besucher und Geschöpf im ambisonischen Kubus wird nicht dokumentiert, so dass der Besucher oder die Besucherin sich ihm ungehemmt aussetzen und hingeben können. Mich interessiert, wie sie mit dem Geschöpf interagieren, wenn sie wissen, dass ihr Verhalten eine starke physische Reaktion bei mir hervorruft; gleichzeitig interessiert mich aber auch die voyeuristische Situation des Publikums, wenn es mir dabei zusieht, wie ich das alles körperlich erlebe.
Ein mit Scheinwerfern abgegrenzter Weg leitet das Publikum zum Eingang des ambisonischen Kubus, wobei feine Lichtschwankungen die Begegnung zwischen Besucher und Geschöpf in seinem Inneren widerspiegeln. Das trägt zur Sinnlichkeit der Arbeit bei, impliziert aber auch die Wahrnehmung meiner Körperreaktionen durch das Publikum. In einer Hommage an Pygmalion, den sich in sein Werk verliebenden Bildhauer aus Ovids *Metamorphosen*, thematisiert die Arbeit eine Kontrollumkehrung zwischen Schöpfer und Geschöpf.

Co-produced by STEIM: Studio for Electro-Instrumental Music, Netherlands Media Art Institute/NIMK (Amsterdam, NL) and Claudio Buziol Foundation (Venice, IT).
Supported by Fonds BKVB and Optofonica Laboratory for Immersive ArtScience (Amsterdam). Distributed by Netherlands Media Art Institute/NIMK, *www.nimk.nl*



Sonia Cillari (IT/NL) is a media artist and architect, lives and works in Amsterdam (NL). Her work involves the creation of sensorial and perceptual mechanisms in immersive and augmented environments. In recent years she has been specifically interested in a field of research concerning the "Body as Interface". Since 2010 she has been a core group member at Optofonica Laboratory for Immersive ArtScience (Amsterdam). **Sonia Cillari** (IT/NL) lebt und arbeitet als Medienkünstlerin und Architektin in Amsterdam (NL). In ihren Arbeiten geht es oft um die Schaffung sinnlicher Wahrnehmungsmechanismen in immersiven und erweiterten Umgebungen. In den letzten Jahren interessierte sie sich besonders für „den Körper als Interface". Seit 2010 gehört sie zur Kerngruppe des Optofonica Laboratory for Immersive ArtScience (Amsterdam).

Sentient City Survival Kit

Mark Shepard

http://survival.sentientcity.net







The *Sentient City Survival Kit* explores the social, cultural and political implications of ubiquitous computing for urban environments. The project consists of a collection of artifacts, spaces and media for "survival" in the near-future "sentient" city.

Der *Sentient City Survival Kit* erforscht die sozialen, kulturellen und politischen Auswirkungen des *ubiquitous computing* auf urbane Umgebungen. Das Projekt besteht aus einer Sammlung von Artefakten, Räumen und Medien für das „Überleben" in der „empfindsamen" Stadt der unmittelbaren Zukunft.

The Sentient City Survival Kit was developed at V2_ Institute for the Unstable Media as part of a joint artist residency with Eyebeam Art+Technology Center. It is a project of Creative Capital and is sponsored by the New York State Council on the Arts (NYSCA) and the Office of the Vice-President for Research at the University at Buffalo. Additional support provided by the Network Architecture Lab @ Columbia University's Graduate School of Architecture, Planning and Preservation.

Mit der Verlagerung der Arbeit mit dem Computer weg vom Schreibtisch und hinaus auf Gehwege, Straßen und öffentliche Plätze wird die Informationsverarbeitung zum fixen Bestandteil im materiellen Gefüge des städtischen Alltags. Verfechter des *ubiquitous computing* kündigen ein Zeitalter urbaner Informationssysteme an, die in der Lage sind, die Ereignisse um sie herum wahrzunehmen und auf sie zu reagieren. Ausgestattet mit der Fähigkeit, sich zu erinnern, Beziehungen herzustellen und Dinge vorauszuahnen, wird diese „empfindsame" Stadt – so ihre Vorhersage – reflexiv unser Verhalten überwachen und aktiv in unser tägliches Leben eingreifen können.
Kaum einer wird meckern, wenn „intelligente" Verkehrsleitsysteme eingesetzt werden, um die unregelmäßigen Ströme der Laster, Autos und Busse auf unseren Straßen effizienter zu regulieren. Einige werden sich wundern, wenn sie Gutscheine für ihren Lieblingsespresso auf ihr Handy gesendet bekommen, wenn sie an einem Starbucks vorbeigehen. Und viele werden vermutlich protestieren, wenn ihnen der Durchgang durchs Drehkreuz der U-Bahn verwehrt wird, weil das System sie aufgrund ihres Einkaufverhaltens, ihres Bewegungsmusters und ihrer aktuellen elektrodermalen Aktivitätswerte (EDA) als Terroristen „einstuft".
Das Projekt möchte das Bewusstsein für die Auswirkungen einer derart aufmerksamen, immer effizienter werdenden und übercodierten Stadt auf Privatsphäre, Autonomie, Vertrauen und glückliche Zufälle schärfen.



As computing leaves the desktop and spills out onto the sidewalks, streets and public spaces of the city, information processing becomes embedded in and distributed throughout the material fabric of everyday urban space. Pervasive/ubiquitous computing evangelists herald a coming age of urban information systems capable of sensing and responding to the events and activities transpiring around them. Imbued with the capacity to remember, correlate and anticipate, this "sentient" city is envisioned as being capable of reflexively monitoring our behavior within it and becoming an active agent in the organization of our daily lives.
Few may quibble about "smart" traffic light control systems that more efficiently manage the ebbs and flows of trucks, cars and buses on our city streets. Some may be irritated when discount coupons for their favorite espresso drink are beamed to their mobile phone as they pass by Starbucks. Many are likely to protest when they are denied passage through a subway turnstile because the system "senses" that their purchasing habits, mobility patterns and current galvanic skin response (GSR) reading happens to match the profile of a terrorist.
The project aims to raise awareness of the implications for privacy, autonomy, trust and serendipity in this highly observant, ever-more efficient and over-coded city.

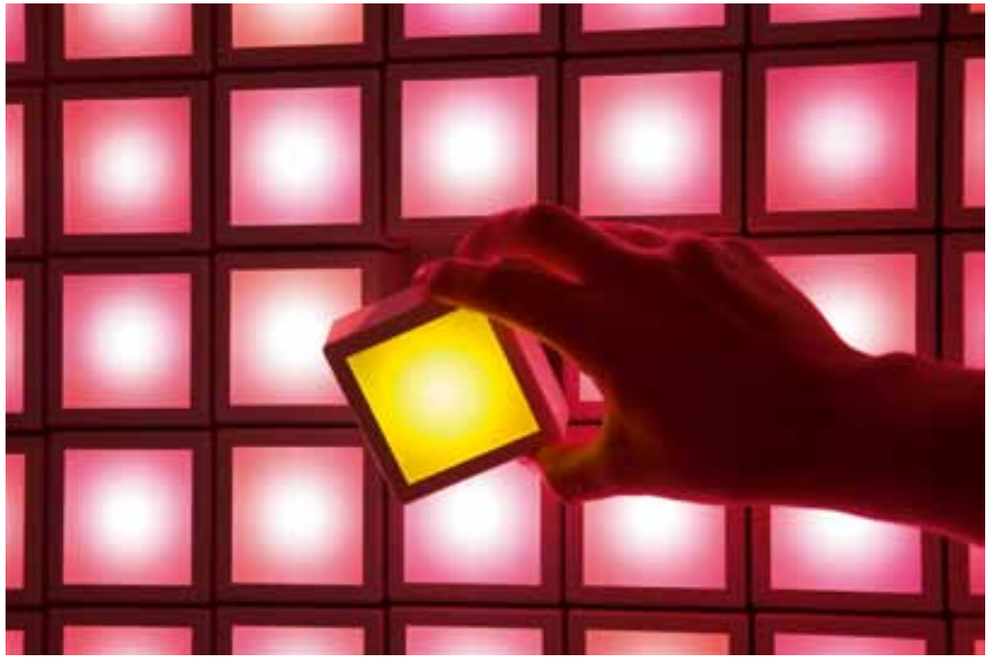


Mark Shepard (US) is an artist, architect and researcher. His current research investigates the implications of mobile and pervasive media, communication and information technologies for architecture and urbanism. His recent book, *Sentient City: ubiquitous computing, architecture and the future of urban space*, is published by the Architectural League of New York and MIT Press. He is an assistant professor at the University at Buffalo, State University of New York. **Mark Shepard** (US) ist Künstler, Architekt und Forscher. Aktuell erforscht er die Auswirkungen von mobilen und pervasiven Medien sowie von Kommunikations- und Informationstechnologien auf Architektur und Stadtentwicklung. Sein Buch, *Sentient City: ubiquitous computing, architecture and the future of urban space* erschien soeben bei der Architectural League of New York und MIT Press. Er ist Dozent an der State University of New York in Buffalo.

Six-Forty by Four-Eighty

Marcelo Coelho, Jamie Zigelbaum

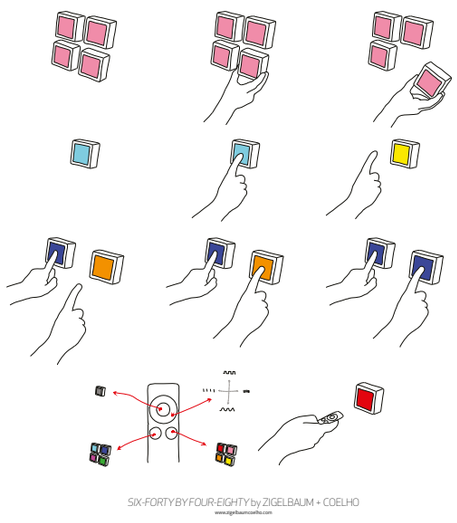
http://www.six-forty-by-four-eighty.com



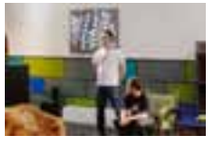


Photos: James Harris

Six-Forty by Four-Eighty is a multidisciplinary, interactive lighting installation composed of magnetic, physical pixels, stainless steel and remote controllers. The pixels change color in response to touch and communicate with each other using the human body as a conduit for digital information. The pixels can be reconfigured in space and animated in time to customize our luminous environment. By transposing the pixel from the confines of the screen and into the physical world, focus is drawn to the materiality of computation and new forms for design emerge.



Six-Forty by Four-Eighty ist eine interdisziplinäre, interaktive Lichtinstallation, die aus magnetisch-haftenden Pixelbausteinen, Edelstahl und Fernbedienungen besteht. Die „Pixel" reagieren auf Berührung, sie wechseln die Farbe und kommunizieren miteinander, indem sie den menschlichen Körper als Leitmedium für digitale Informationen verwenden. Sie lassen sich räumlich neu ordnen und zeitlich in einen Ablauf bringen, sodass man Lichtsituationen nach eigenen Bedürfnissen gestalten kann. Mit der Überführung des Pixels vom Bildschirm in den physischen Raum wird das Augenmerk auf die Materialität von Rechenprozessen gelenkt und es entstehen neue Gestaltungsmöglichkeiten.



Marcelo Coelho (US) is a designer whose work dwells in the intersection of human-computer interaction, materials science and design. He is an inventor of paper computers, shape changing composites, interactive garments, and edible circuits. **Jamie Zigelbaum** (US) builds and studies next generation computer interfaces, augmented objects and human experiences. His work is multidisciplinary, straddling design, human-computer interaction, media theory and cognitive science. **Marcelo Coelho** (US) ist ein Designer, der am Schnittpunkt von Mensch-Computer-Interaktion, Materialwissenschaft und Design arbeitet. Er erfand Papiercomputer, formvariable Komposite, interaktive Bekleidung und essbare Schaltkreise. **Jamie Zigelbaum** (US) konstruiert und erforscht Schnittstellen für die nächste Computergeneration, erweiterte Objekte und menschliche Erfahrungen. Seine interdisziplinäre Arbeit umfasst die Bereiche Design, die Interaktion von Mensch und Computer, Medientheorie und Kognitionswissenschaft.

SOUR/MIRROR

Masashi Kawamura, Tomohiko Koyama, Hiroki Ono, Qanta Shimizu

http://sour-mirror.jp










Director: Masashi Kawamura + Qanta Shimizu + Saqoosha + Hiroki Ono; creative director: Masashi Kawamura; technical director: Qanta Shimizu; programmer: Qanta Shimizu, Saqoosha, Yuma Murakami, Jun Kuriyama (S2 Factory), Shu Takano (S2 Factory); designer: Masashi Kawamura; digital production: Qanta Shimizu, AID-DCC Inc., Katamari Inc.; film producer: Yasuhito Nakae, Hisaya Kato, film project manager: Hidetoshi Nagamine; film production: Aoi Promotion; music: SOUR 映し鏡/Utsushi Kagami (Mirror); composed by SOUR / Lyrics by hoshijima; SOUR: hoshijima, Sohey, 高橋ケ無; record label: Zenith Co.,ltd. Special thanks: Mariko Nishimura, Yasutaka Kageyama, Jeff Lieberman, Kaori Ando, Naonori Kuwata, Teiichi Ota, Yusuke Iwai, Jackie Tran, Studio Kudos, Yuki Yoshida, Suta Shimizu, Wieden + Kennedy New York, everyone else who supported us on Kickstarter, and all the SOUR fans!

SOUR/MIRROR ist ein interaktives Musikvideo für die japanische Band SOUR. Es sammelt via Facebook und Twitter persönliche Daten und personalisiert die Animation für jeden einzelnen Betrachter.
Der Song *Mirror* handelt davon, dass alle uns umgebenden Dinge und Menschen Spiegel sind, die einem zeigen, wer man ist; dass man durch die Spiegelung in anderen etwas über sich selbst erfährt. Der Text des Songs inspirierte uns zu einer virtuellen Selbstfindungsreise durch die eigenen Online-Verbindungen und Online-Freundschaften.
Ausgehend von dieser Idee entwickelten wir ein interaktives Musikvideo, für das wir unterschiedliche Daten auf sozialen Netzwerken sammeln und diese als Plattform für ein Unterhaltungsprogramm verwenden. Das Ganze beginnt auf dem Browser und verwandelt den Desktop in weiterer Folge in eine Performance-Bühne.
Durch eine Verbindung mit Facebook, Twitter und Webcam wird in diesem Video jedes Multimedia-Ereignis an den Status des jeweiligen Users im sozialen Netzwerk angepasst. Der Betrachter wird auf eine persönliche Reise mit der Band mitgenommen, die ihn zu all den verschiedenen Websites führt, die er Tag für Tag besucht: Google-Suche, Google Maps, Twitter, YouTube, Facebook etc. Um Fans zu gewinnen und von Anfang an intensiv zur Teilnahme zu motivieren, haben wir das Produktionsbudget mithilfe der Funding-Plattform Kickstarter erhöht und auch den Twitter-Fans von @SOUR_official ermöglicht, im aktuellen Film mitzuwirken.
Die Website hatte bereits in den ersten drei Tagen mehr als 150.000 Besucher. Die meisten verbrachten mehr als drei Minuten auf der Seite, was für eine Microsite sehr lange ist. Zwei Drittel der Besucher griffen von außerhalb Japans zu, was beweist, dass dieses Video rund um die Welt ging: ein Riesenerfolg für eine japanische Indie-Band.

SOUR/MIRROR is an interactive music video for the Japanese band SOUR. It collects your personal data through Facebook and Twitter and personalizes the animation to each different viewer.
The song *Mirror* is about the fact that everything and everyone around you is a mirror that reflects who you are. You can find out who you are in those reflections of others. This lyric gave us an idea of a journey to find yourself through your connections with the friends and people online.
We developed this idea of creating an interactive music video by collecting all the different data on your social networking sites and using them as a platform of entertainment. The experience begins on your browser and transforms your desktop into a performance stage.
In this video, by connecting to your Facebook, Twitter and the webcam, every viewing experience will be customized based on your social network status. You will be taken on a personal journey with the band, through all the different day-to-day sites you visit, such as Google Search, Google Maps, Twitter, YouTube, Facebook and more. In order to engage fans and increase their participation from an early phase, we successfully raised the production budget through Kickstarter and also allowed the Twitter followers of @SOUR_official to automatically become a part of the color pixel in the actual film.
When the site was launched, it gained over 150,000 viewers in just the first three days. Most users spent more than three minutes on the site, which is an amazing number for a microsite. Two thirds of the visitors were accessing from outside Japan, proving that this video has created buzz around the world, which is a big achievement for a Japanese indie band.

Masashi Kawamura (JP) currently works as a creative director at Wieden + Kennedy New York, and as a film director represented by Stink. **Tomohiko Koyama** (Saqoosha) (JP) is CTO, Flash developer of Katamari Inc., Japan. He won the grand prix of the 14th Japan Media Arts Festival and several other awards. **Hiroki Ono** (JP) joined AOI Advertising Promotion as a creative coordinator in 2009. In the same year, he won the grand prix at the MOFILM competition at the Cannes Lions advertising festival with his very first commercial for Nokia. **Qanta Shimizu** (JP) joined IMG SRC inc./NON-GRID inc. in December 2005 and focuses on interactive production. In November 2009, he became member of the officer of executive committee at IMG SRC. **Masashi Kawamura** (JP) arbeitet derzeit als Creative Director bei Wieden + Kennedy New York und ist als Regisseur bei Stink London vertreten. **Tomohiko Koyama** (Saqoosha) (JP) ist als Technischer Direktor und Flash-Entwickler bei Katamari Inc., Japan, tätig. Er gewann den ersten Preis beim 14. Japan Media Arts Festival sowie viele weitere Auszeichnungen. **Hiroki Ono** (JP) ist seit 2009 Creative Coordinator bei AOI Advertising Promotion. Im selben Jahr gewann er mit seinem ersten Werbespot für Nokia den ersten Preis der MOFILM Competition beim Cannes Lions Advertising Festival. **Qanta Shimizu** (JP) arbeitet seit Dezember 2005 bei IMG SRC inc./NON-GRID inc. und beschäftigt sich mit interaktiver Produktion. Im November 2009 wurde er Vorstandsmitglied der IMG SRC.

Tunnel

Rejane Cantoni, Leonardo Crescenti





Tunnel is a kinetic, immersive and interactive sculpture composed of 92 porticos that become disordered as a function of the position and body mass of the interactor. Interactors influence the machine via their position and weight.
As an example of interaction: you enter the *Tunnel* and stand at the center. From this perspective, the aligned porticos fuse and, in your perception, they form walls. Another example: you go into the *Tunnel* and stand by one of the side walls. In this case, the relative position and the gravitational force of your body provokes variations in the floor height. The floor inclines up to 5°, the associated porticos progressively rotate in the corresponding direction and angle, and this spreads undulating movements throughout the entire installation. For the outside observer, the internal movement or your displacement in relation to the installation produces kinetic optic effects.

Tunnel ist eine aus 92 Portalen bestehende immersive kinetische Skulptur, die in Abhängigkeit von der Position und Körpermasse der mit ihr interagierenden Personen in Unordnung gerät. Die Arbeit kann von mehreren Personen gleichzeitig betreten werden und wird durch deren Gewicht und Position verändert.
Stellt man sich zum Beispiel in die Mitte des Tunnels, so verschmelzen die miteinander verbundenen Portale und erscheinen aus der Perspektive des Betrachters wie Wände. Stellt man sich hingegen an eine der Seitenwände, so hebt sich durch die Gewichtsverlagerung der bis zu 5 Grad schwenkbare Boden und lässt die miteinander verbundenen Portale nach und nach in die gleiche Richtung kippen, so dass eine die gesamte Installation durchströmende Wellenbewegung entsteht. Für außenstehende Beobachter äußert sich diese innere Bewegung bzw. die Positionsverlagerungen innerhalb der Installation als kinetisch-optischer Effekt.





Authors: Rejane Cantoni and Leonardo Crescenti; special effects technician: Guilherme Steger; metal work: Carlos Luiz Pissaldo, Luiz Carlos da Silva; curators: Denise Mattar, Christine Mello; production: Guilherme Isnard, Alexandre Renar. *Tunnel* was commissioned by the Armando Alvares Penteado Foundation (FAAP) for the exhibition Tékhne, São Paulo, Brazil, 2010.

Rejane Cantoni (BR) is an artist and new-technology researcher who develops human-machine interfaces within immersive interactive environments. She holds a Post-PhD from the Program on Film, Radio and TV (University of São Paulo), a PhD and Masters in Communication and Semiotics (Catholic University of São Paulo), and from the Program of Études Supérieures des Systèmes d'Information (Geneva University). She was assistant dean and professor of the Mathematics, Physics and Technology Faculty of the Catholic University of São Paulo. **Leonardo Crescenti** (BR) is an artist and architect graduate of the University of São Paulo (1978). Researches and develops projects in new media and, since 1985, has been working as director of photography in commercials and shorts. As a director of photography he has directed 13 short films since 1978, winning 21 prizes in Brazil and 14 prizes elsewhere, with three showings at the Cannes Festival. **Rejane Cantoni** (BR) ist Künstlerin und beschäftigt sich wissenschaftlich mit neuen Technologien, vor allem der Entwicklung von Mensch-Maschine-Interfaces für immersive, interaktive Environments. Assistenzdekanin und Professorin an der Fakultät für Mathematik, Physik und Technologie der Päpstlich-Katholischen Universität von São Paulo. **Leonardo Crescenti** (BR), Künstler und Architekt, Studium an der Universität von São Paulo (Abschluss 1978). Forscht und entwickelt Projekte im Bereich neue Medien und ist seit 1985 als Director of Photography für Werbe- und Kurzfilme tätig. Er zeichnet für die Kamera in 13 Kurzfilmen verantwortlich, die insgesamt 21 brasilianische und 14 internationale Preise gewannen und von denen drei nach Cannes eingeladen wurden.

DIGITAL COMMUNITIES

Guinea Pigs and Apples / Äpfel und Birnen

Beatrice Achaleke, Graham Harwood, Aaron Koblin, Liu Yan, Tiago Peixoto

May 2011: The jury's few days spent together in Linz felt a lot like comparing apples and guinea pigs without speaking the language of either. How could we begin to formulate a critical framework, create a criteria of comparison between Chilean civic hackers, SMS safety networks for Brazilian sex workers in London and transcribing the words of Jeremy Bentham, famed as the creator of the Panopticon, now sitting mummified, occasionally brought out for a meeting of the University of London College Council. The jury repeatedly tried to jump the language and cultural hurdles, only to fall again and again, until we resolved it would be impossible to fully comprehend either the context, language and culture from which every project emerged or the change and impact the projects will have or have had.

From the projects that strayed into the searchlight of Prix Ars Electronica, the jury wanted to understand what digital communities might be in the context of a digital culture and art prize today—not tomorrow or yesterday.

Having established a time frame, how then does the digital develop our notion of community, open it up to the lens of a network or provoke notions of distributed intelligence. The submissions acted on the jury like scalpels, de-constructing the category, pushing us toward trying to understand each project within the political, social, cultural and technological context in which it arose.

It would have been justified and inclusive if the top three selected works had included a clear, unequivocal artwork, if such a thing exists. A work that would playfully speculate on what digital communities are or might be. The *Dead Drops* project, a key candidate for a top slot, asked us to imagine data cemented into the walls that surround us, to rethink security, perform data and our vulnerability as we exchange information in the urban environment. *Dead Drops* resonates within artistic and intellectual communities that revolve around digital debates, net politics and self-reflectivity. While *Dead Drops* is full of conceptual elegance it is unclear how much impact it will have within the context from which it emerged or what systems of power it will change.

Mai 2011: Während der Tage, die die Jury gemeinsam in Linz verbrachte, hatten wir oft das Gefühl, Äpfel mit Birnen vergleichen zu müssen: Wie ist es möglich, einen kritischen Beurteilungsrahmen zu definieren und Kriterien zum Vergleich von so unterschiedlichen Projekten zu entwickeln wie einem chilenischen Portal für Bürger-Hacker, einem SMS-Sicherheitsnetzwerk für brasilianische Sexarbeiterinnen in London und einem Archivprojekt zur Transkription der Worte von Jeremy Bentham, dem Erfinder des Panoptikum, dessen Mumie manchmal für ein Meeting am University of London College Council hervorgeholt wird? Die Jury versuchte, die sprachlichen und kulturellen Hürden zu überwinden, scheiterte dabei aber immer wieder – bis wir erkannten, dass es schlicht unmöglich ist, den Kontext, die Sprachen und Kulturen, die die Projekte formten, voll zu verstehen, genauso wie den Impact, den sie hatten oder noch haben würden.

Anhand der Projekte, die der Suchscheinwerfer des Prix Ars Electronica erfasste, versuchte die Jury zu verstehen, welche Bedeutung Digital Communities *heute* im Kontext eines Preises für digitale Kultur haben könnten – und nicht gestern oder morgen.

Nachdem wir uns eine solche temporäre Arbeitsumgebung geschaffen hatten, fragten wir uns, wie das Digitale unser Verständnis von Gemeinschaft formt, wie es eine Gemeinschaft zu einem Netzwerk wachsen oder so etwas wie eine verteilte Intelligenz entstehen lässt. Die Einreichungen fungierten für die Jury wie ein Skalpell zur Dekonstruktion der Kategorie, sie zwangen uns, jedes Projekt so gut wie möglich innerhalb seines politischen, sozialen, kulturellen und technologischen Kontextes, in dem es entstanden war, zu erfassen.

Eigentlich wäre es nur gerechtfertigt gewesen und hätte auch die ganze Bandbreite an Projekten widergespiegelt, wenn unter die ersten drei Preisträgerprojekte auch eine eindeutig künstlerische Arbeit gekommen wäre – sofern es so etwas überhaupt gibt: eine Arbeit, die mit dem, was Digital Communities sind oder sein können, spielerisch und spekulativ umgeht. Das Projekt *Dead Drops* wäre ein Kandidat für einen Gewinner gewesen: Es verlangt von uns, uns vorzustellen, dass Daten in Wände zementiert werden; es zwingt uns darüber nachzudenken, wie verwundbar und unsicher wir uns machen, wenn wir Information in einem urbanen Umfeld austauschen. *Dead Drops* entfaltet sich innerhalb künstlerischer und intellektueller Gemeinschaften, die sich rund um digitale Debatten über Netzpolitik und Selbstreflektivität bilden. Es ist ein konzeptuell sehr ansprechendes Projekt, aber es ist unklar, wie groß sein Impact innerhalb des Kontextes, in dem es entstanden ist, tatsächlich sein kann oder welche Machtsysteme es verändern könnte.

Boskoi ist eine Applikation, die die „Futtersuche" im städtischen Kontext unterstützt. Sie verwandelt Communities in Gemeinschaften von Jägern und Sammlern und ermöglicht ihnen, strategische Allianzen auf dem Weg zu einer selbst auferlegten Kargheit einzugehen. *Boskoi* ist eine subtile Kritik am Mapping und hinterfragt, was wir dem Blick der Netzwerke preisgeben und was wir besser versteckt halten sollen. *Boskoi* zeigt sehr gut, wie eine Community sich auf eine technologische Produktion einlassen kann, bei der auch ein selbstkritischer Aspekt enthalten ist.

Am Ende unserer Überlegungen beschlossen wir, weder diese noch andere ähnliche Projekte ins Zentrum der Suchscheinwerfers des Prix Ars Electronica zu stellen, sondern sie ins Halbdunkel zu verbannen (sehr zum Leidwesen eines Jurymitglieds).

Unter den Jurymitgliedern gab es überlappende Interessen und Ansichten, aber wir hatten auch unsere blinden Flecken, wir sprachen Englisch miteinander, während die Mehrzahl der Einreichungen und der Jurymitglieder keinen englischsprachigen Background hatten. Wir gingen mehrere Male durch die Einreichungen und wählten 15 aus, indem jeder von uns Punkte vergab, bevor wir die Stärken der einzelnen Projekte diskutierten. Wir glaubten bereits zu wissen, wer die drei Geldpreise bekommen würde – bis wir eine Nacht darüber schliefen. Nach einer unruhigen Nacht, in der wir uns fragten, ob wir den Projekten tatsächlich die gebührende Anerkennung zu teil werden lassen, formulierten wir einige Grundkriterien: Konnten wir argumentieren, warum wir die Projekte so gereiht hatten, wie wir es taten, und warum andere aus dem Fokus verschwanden?

Anhand dieser Kriterien, die sich aus unseren Diskussionen untereinander und aus früheren Konversationen ergaben, überprüften unsere Auswahl dementsprechend:

- Welchen Impact hat das Projekt jetzt bzw. in Zukunft innerhalb des Kontexts, in dem es entstanden ist?
- Wie wird ein Geldpreis das Projekt bzw. den Kontext, in dem es entstand, beeinflussen?
- Wie sehr repräsentiert ein Projekt sich abzeichnende Trends und wie wirkt sich dies auf Ars Electronica aus?

The *Boskoi* project created an app to forage for food in the urban context, creating and re-creating communities into hunter gatherers creating strategic alliances on the road to self-constructed scarcity. *Boskoi* afforded a subtle critique of mapping, what we should make visible and what we should keep invisible from the gaze of networks. It clearly demonstrated how a community could be involved in technological production that also afforded self-criticism.

At the end of our deliberation, we did not place either of these works or the many others like them in the central beam of the Prix Ars searchlight, instead banishing them to the half light (much to the chagrin and dismay of one of the jury members).

The jury had overlapping domains of interest and understandings as well as blind spots of ignorance; we spoke English together yet the majority of candidates and jury members were not native speakers. We processed and reviewed submissions and selected 15 by awarding them points before debating the merits of each. Several times we thought we had selected the top three before sleeping on it. After a restless night worrying whether we had given full attention to the projects, we began to formulate basic criteria and to criticise ourselves. Could we argue why we had placed the projects in the order we had and why had others moved out of the main beam.

- We constructed basic criteria from those in the room and based on former conversations that could be used to re-examine the selection?
- What impact will the project create / has it created within the specific context from which it emerged?
- How will an award affect the project and the context from which it emerged?
- How will the project represent the best of the emerging trends and how does this reflect on Ars Electronica?
- What is the project's potential to remake and reflect on that community and its relations to other forms of power?
- How critical and innovative were the modes of production, distribution and scalability of the project with the context from which it emerged?

- How does the community become involved in technological design and production that enables contributions, participation and communication

The jury also attempted to balance the ratio of projects coming from developed and developing countries in order for Prix Ars Electronica to gain more attention and participation from a diversity of countries and cultures.

DISTINCTIONS

x_msg

The *x_msg* project achieved distinction by being assembled by two smart technological tinkerers working with cheap, open and available technologies and a commitment to seeing what they could do. Primarily it is about sex-work activism, social telephony and rewired technology creating a DIY SMS system for women involved with the sex industry to set up networks for themselves.

The premise of the *x_msg* system is simple: a piece of amateur-coded open-source software that redirects text messages to its networks of sex-work activists while only costing them the price of a single text message. The system operates via a cheap DIY telephony server and uses a second-hand mobile phone with an O2 pay-as-you-go "unlimited" text service. The phone is connected via a USB cable to a recycled computer that operates the server.

One of the many innovative statements this project makes is that it is developed in consultation and collaboration with the London-based sex-worker-led collective x:talk.

Software is always constructed for interest groups, but that usually means wealthy people living in metropolitan domains. *x_msg* is aimed at a small number of women involved in the sex industry who would never have been able to have a hand in a Microsoft or Adobe product. The system that the *x_msg* team developed responds through critical thinking to the most prominent social problems that the women in the industry face. It meets the need for anonymity, considers language barriers and uses the most common, but private, technology: the mobile phone.

- Wie sehr kann ein Projekt die Community selbst und ihre Beziehungen zu anderen Machtformen neu erfinden und reflektieren?
- Wie kritisch und innovativ sind die Produktions-, Distributions- und Skalierungsmodi des Projekts innerhalb des Kontexts, in dem es entstanden ist?
- Wie sehr ist die Community ins technologische Design und in die Produktion einbezogen? Wie sehr ermöglichen diese Partizipiation, Kommunikation und Teilnahme?

Die Jury versuchte auch, ein Gleichgewicht zwischen Projekten aus entwickelten Ländern und Entwicklungsländern zu finden, damit der Prix Ars Electronica in Zukunft in einem breiteren kulturellen und geografischen Spektrum Beachtung finden kann.

AUSZEICHNUNGEN

x_msg

Das Projekt *x_msg* erhält eine Auszeichnung, weil es von zwei cleveren Technik-Tüftlern stammt, die mit billigen, offenen und verfügbaren Technologien arbeiten und daraus das Beste machen. In erster Linie ist es ein Projekt über Aktivismus in der Sexarbeit, über soziale Telefonie und die Umnutzung von Technologie. Das Ergebnis ist ein DIY-SMS-System für Frauen in der Sexindustrie, mit dem sie ihr eigenes Netzwerk aufsetzen können.

Die Grundannahme des *x_msg*-Systems ist simpel: Eine von Amateuren geschriebene Open-Source-Software leitet Textbotschaften an Netzwerke von Sexarbeit-Aktivistinnen weiter, wobei jedoch nur die Kosten für eine einzige SMS anfallen. Das System funktioniert mit einem billigen DIY-Server und einem gebrauchten Mobiltelefon mit einer O2 PayAsYouGo-Wertkarte mit unbegrenzter SMS-Nutzung. Das Telefon wird via USB-Kabel mit einem gebrauchten Computer verbunden, der als Server fungiert.

Dieses Projekt ist unter anderem deswegen innovativ und kritisch, weil es in Zusammenarbeit und im Austausch mit x:talk, einem in London ansässigen Kollektiv von Sexarbeiterinnen, entstanden ist. Software wird immer für Gruppen mit gemeinsamen Interessen geschrieben, aber normalerweise sind das reiche Menschen, die in urbaner Umgebung leben. *x_msg* jedoch wurde für eine kleine Gruppen von Frauen entwickelt, die in der Sexindustrie arbeiten und sich niemals ein Produkt von Microsoft oder Adobe leisten könnten. Das System, das das Team von *x_msg* im Zuge der kritischen Auseinandersetzung mit der Zielgruppe entwickelt hat, reagiert auf eines der drängendsten sozialen Probleme dieser Frauen: Es befriedigt das Bedürfnis nach Anonymität, es berücksichtigt Sprachbarrieren und bedient sich der verbreitetsten, aber gleichzeitig privatesten Technologie: des Mobiltelefons.

x_msg ist eine Kritik am Einsatz mächtiger Technologien, es baut ein Bottom-up-Netzwerk, das die Machtstrukturen hinterfragt und aufdeckt, innerhalb derer die Teilnehmerinnen agieren. *x_msg* schafft einen kritischer Raum für Reflexion, der neue Formen der Softwareproduktion eröffnet. Das Projekt *x_msg* verdient eine Auszeichnung, weil es in zweierlei Hinsicht innovativ ist:

- Es ist ein offener, adaptierbarer Ansatz für das Design von Software und Systemen mittels kollaborativem Austausch von Wissen über die Community.
- Die umgenutzte Technologie birgt großes Skalierpotenzial für diese spezielle, leicht angreifbare Gruppe, weil sie leicht zu bedienen, flexibel und leistbar ist.

Transcribe Bentham

Im Kontext des immer größeren finanziellen und ideologischen Drucks auf akademische Institutionen stellt *Transcribe Bentham* einen einsamen Lichtblick dar.

Der Klub der Unterstützer von Jeremy Bentham mag nicht ganz so groß sein wie der von Manchester United, aber Jeremy Bentham war ein äußerst einflussreicher Philosoph, Jurist und Reformer, der im Medienkunstkontext als Erfinder des Konzepts des Panoptikums bekannt ist.

Das Projekt verwandelt eine akademische Minderheiten-Praxis in ein innovatives Projekt: Ein Archiv wird mittels Crowdsourcing transkribiert, mit der Absicht, die umfangreiche Sammlung von Manuskripten von Bentham, die sich im Besitz des University College London befindet, online verfügbar zu machen.

Während der ersten zwölf Monate des Projekts werden an die 20.000 Manuskripte digitalisiert und über eine speziell entwickelte Webseite verfügbar gemacht. Jeder, der Interesse hat, kann sich registrieren und am Projekt teilnehmen, indem er Material transkribiert. Dieser innovative Prozess bindet das Publikum in den Produktionsprozess ein und trägt das Archiv in das Leben vieler Menschen hinein – was hoffentlich die akademischen Wissenshierarchien dahin gehend beeinflussen kann, *x_msg* acts on us in several ways: it critiques the use of big technologies and it creates a bottom-up network that explores and exposes the power structures that operate on its participants. *x_msg* is a critical reflective space that opens up modes of software production.

The *x_msg* project deserves this distinctive recognition due to its innovation in two areas:

- An open and adaptive approach to designing software and systems through collaborative knowledge exchanges about the community.
- The scalability potential of this re-designed technology for this specific vulnerable group, because it is easy, flexible and affordable

Transcribe Bentham

Transcribe Bentham is a ray of light in the context of the increasingly dark financial and ideological pressure on academic education.

The Jeremy Bentham supporters' club might not rank along side Manchester United Football Club, but Jeremy Bentham was a hugely influential philosopher, jurist, and reformer, best known in the media art context as the producer of the Panopticon.

The project opens up a geeky academic practice to an innovative and pioneering archival crowdsourcing transcription project, which will eventually make available online the vast collection of manuscripts left by Jeremy Bentham that are held by University College London.

During the first twelve months the project will digitize around 20,000 manuscripts and make them available via a specially designed website, so that anyone interested can register an account and assist the project by transcribing material. This innovative process will involve the public in the production process and disperse the archive into many lives, returning hopefully to nudge the academic knowledge hierarchies toward producing and managing learning ecologies in which we can all participate.

The *Transcribe Bentham* project deserves this distinctive recognition due to its innovation in two areas:

- Its potential to become a standard tool for scholarly crowdsourcing projects, as it has the flexibility to be customized to meet an individual project's needs and requirements.
- Its potential to create the legacy of participatory education and the preservation of heritage or an endangered culture.

GOLDEN NICA

Fundación Ciudadano Inteligente (Smart Citizen Foundation)

Fundación Ciudadano Inteligente (Smart Citizen Foundation) is a non-profit social organization based in Chile that promotes transparency and encourages active citizen participation through the web and other information technologies. Its goal is to reduce the information asymmetries in Latin America that currently produce a gap in citizens' relationship with politics, the market and other social encounters. The organization conceives web technologies as a key tool for gathering, organizing, illustrating and sharing information through the social web, with the aim of promoting informed citizen actions and accountability.

Their web platform hosts different apps that are used as citizen tools to promote transparency and citizen participation; for example, there is an online congress accountability website that acts as a watchdog to monitor congress information, which tracks every bill being debated, providing updated information about the content and the parliamentarians who support it (or not), the debate in both plenary and committee levels and the potential interests behind the legislative work. It also has a Profiles section, where web users can track each member of congress individually. There is also a blogging space for citizens who aim to publish information, opinions or columns related to issues of political accountability and transparency. Another example is a web application that allows citizens to request public information from any

dass letztendlich Lern-Ökologien entstehen, an denen wir alle teilhaben können.

Transcribe Bentham verdient eine Auszeichnung, weil es in zweierlei Hinsicht innovativ ist:

- Es hat das Potenzial, ein Standard-Tool für akademische Crowdsourcing-Projekte zu werden, da es an die Anforderungen unterschiedlicher Projekte angepasst werden kann.
- Es hat das Potenzial, einen Pool partizipatorischer Projekte im Bereich Bildung und Erhaltung von (bedrohtem) Kulturerbe zu schaffen.

GOLDENE NICA

Fundación Ciudadano Inteligente (Smart Citizen Foundation)

Fundación Ciudadano Inteligente (Smart Citizen Foundation) aus Chile ist eine sozial ausgerichtete Non-Profit-Organisation, die für Transparenz eintritt und durch das Web und andere Informationstechnologien eine aktive Bürgerbeteiligung fördert. Ihr Ziel ist es, die in Lateinamerika bestehenden Informationsasymmetrien zu beseitigen, die zurzeit zwischen Bürgern, Politik, Markt und andren gesellschaftlichen Kräften bestehen. Für sie ist das soziale Web eine Schlüsseltechnologie, wenn es darum geht, Informationen zu sammeln, zu kategorisieren, zu kommentieren und zu teilen. Das Projekt setzt es sich zum Ziel, sowohl fundierte Bürgeraktivitäten als auch Verantwortlichkeit zu stärken.

Auf der Web-Plattform findet man verschiedene Applikationen, die als Tools für die Bürger Chiles entwickelt wurden und Transparenz und Partizipation fördern. Zum Beispiel findet man eine Accountability-Webseite, die als „Aufpasser" fungiert und Informationen aus dem Nationalkongress verfolgt. Hier werden alle Gesetzesvorschläge, über die beraten wird, mitverfolgt und Informationen über den Inhalt und die Parlamentarier, die einen Entwurf unterstützen (oder nicht) veröffentlicht. Es wird über die Debatten im Plenum und in den Komitees berichtet und es werden mögliche Interessen hinter der legislativen Arbeit aufgedeckt. Die Webseite verfügt über eine Rubrik „Profil", wo Web-User die Arbeit

eines jeden einzelnen Mitglieds des Nationalkongresses verfolgen können. Es gibt auch einen Blogging-Space für Bürger, wo Informationen, Meinungen oder Kolumnen zu Fragen politischer Accountability und Transparenz veröffentlicht werden können.

Ein anderes Tool ist eine Web-Applikation, die es den Bürgern ermöglicht, öffentliche Informationen zu jeder Regierungsagentur abzufragen, und das aus einem einzigen Fenster heraus, das als One-Stop-Shop fungiert und sich automatisch mit den Online-Formularen der jeweiligen Institution verbindet. Die Antworten werden als durchsuchbare Datenbank publiziert, außerdem wird eine Statistik über alle Anfragen angelegt.

Dieser Ansatz des Civic Hacking unterscheidet das Konzept der Transparenz von dem der Offenen Daten und macht die Divergenz zwischen dem chilenischen Begriff der Transparenz und der Interpretation von Open Data in Europa deutlich, wo Open Data immer mehr Objekt unternehmerischen Investments im Sinne der britischen „Big Society" werden. Die Jury entschied, diesem Projekt die Goldene Nica zu verleihen, weil es einen substanziellen Beitrag dafür liefert, wie Technologie Civic Hacking fördern und demokratische Prozesse eröffnen kann. Diese Entwicklungen haben nicht nur eine Wirkung auf die Gesellschaft, sondern stehen im Dienste der Gesellschaft.

SCHLUSSBEMERKUNGEN

Die Projekte, die dieses Jahr eingereicht wurden, ließen verschiedene Trends erkennen. Einer davon ist Crowdfunding und Crowdmapping, doch wollte die Jury sich auf Software konzentrieren, die bottom-up entwickelt wird, an die Bedürfnisse der Communities angepasst werden kann und ihnen erlauben, ihre Stimmen zu koordinieren. Außerdem wollte die Jury zwischen kleinen Communities mit mächtiger Stimme und großen Communities mit kurzer Aufmerksamkeitsspanne unterscheiden. Bedrohte Kulturen oder neu entstehende Kulturen werden oft nicht berücksichtigt, wenn Technologie sich für soziale Systeme stark macht. Teure Softwareproduktion macht es Minderheitssprachen unmöglich, in der digitalen Zukunft, die uns zu überrollen droht, ihre Stimme zu erheben.

government-dependent agency, all from a single window that acts as a one-stop shop. It connects automatically with each public agency's online form, it publishes answers as searchable databases, and it keeps statistical information of all requests.

Transparency was sliced away from open-data in the domain of civic hacking revealing a chasm between Chilean notions of transparency and a European open-data reading of itself for entrepreneurial investment and big society. The jury decided to give the Golden Nica to this project because of its substantial contribution to how technology can serve civic hacking in Chile and help open up democratic processes. Its development does not just impact on society but also serves it.

FINAL NOTES

There were several emerging themes in this year's submissions. The jury discovered a major trend of crowd-funding and crowd-mapping projects; however, the jury wanted to focus on software built from the bottom up, enabling communities of interest to scale and create coordinated voices. Meanwhile, the jury wanted to distinguish between small communities with large voices and large communities with short attention spans. As technology advances social systems, endangered cultures and emerging cultures are little catered for. Expensive software production excludes minority languages from gaining a foothold in the digital future that is rapidly overtaking us all.

Fundación Ciudadano Inteligente

http://ciudadanointeligente.cl



Fundación Ciudadano Inteligente (Smart Citizen Foundation) is a non-profit social organization based in Chile that promotes transparency and encourages active citizen participation through the web and other information technologies. Its goal is to reduce information asymmetries in Latin America that currently produce a gap in citizens' relations with politics, the market and other social encounters. The organization conceives web technologies as a key tool for gathering, organizing, illustrating and sharing information through the social web, with the aim of promoting informed citizen actions and accountability.

Fundación Ciudadano Inteligente (Smart Citizen Foundation) ist eine sozial ausgerichtete Non-Profit-Organisation in Chile, die für Transparenz eintritt und durch das Web und andere Informationstechnologien eine aktive Bürgerbeteiligung fördert. Ihr Ziel ist es, die in Lateinamerika bestehenden Informationsasymmetrien zu beseitigen, die zurzeit zwischen Bürgern, Politik, Markt und anderen gesellschaftlichen Kräften bestehen. Für uns ist das soziale Web eine Schlüsseltechnologie, wenn es darum geht, Informationen zu sammeln, zu kategorisieren, zu kommentieren und zu teilen. Unser Ziel ist es, sowohl fundierte Bürgeraktivitäten als auch Verantwortlichkeit zu stärken.

Unsere Web-Plattform *www.ciudadanointeligente.cl* stellt Bürgern verschiedene Applikationen zur Verfügung, die Transparenz und Partizipation fördern: *www.votainteligente.cl*: Eine Webseite zur Accountability des Nationalkongresses, die als Aufpasser fungiert und Informationen aus dem Nationalkongress verfolgt. Hier werden alle Gesetzesvorschläge, über die beraten wird, mitverfolgt, und Informationen über den Inhalt und die Parlamentarier, die einen Entwurf unterstützen (oder nicht) veröffentlicht. Es wird über die Debatten im Plenum und in den Komitees berichtet und es werden mögliche Interessen hinter der legislativen Arbeit aufgedeckt. Die Webseite verfügt über eine Rubrik „Profil", wo Web-User die Arbeit eines jeden einzelnen Mitglieds des Nationalkongresses verfolgen können. *Votainteligente* ist aber auch eine Blogging-Plattform für Bürger, die Informationen, Meinungen oder Artikel zu den Themen politische Accountability und Transparenz veröffentlichen wollen.
www.aeccesointeligente.cl ist eine Web-Applikation, die es Bürgern ermöglicht, öffentliche Informationen über alle regierungsabhängigen Organismen abzufragen – alles aus einer Webseite heraus, die als One-Stop-Shop fungiert. Sie stellt automatisch eine Verbindung zu den Online-Formularen der verschiedenen öffentlichen Einrichtungen her und veröffentlicht die Antworten als durchsuchbare Datenbank und legt eine Statistik über alle Anfragen an.
www.donar.cl ist eine Webseite, die Bürgern hilft, die richtige Organisation für ihre Spenden zu finden. Es handelt sich um einen Katalog von NGOs, der auf den von den Institutionen bereitgestellten Informationen aufbaut und den Grad an Transparenz im Budgetmanagement und in der Leistung berücksichtigt.
Fundación Ciudadano Inteligente wurde 2009, vor den Präsidentschaftswahlen in Chile gegründet. Die Plattform war der Startpunkt, wenn man Informationen über die Kandidaten finden wollte: Lebensläufe, Stellungnahmen, Aussagen zu bestimmten Themen usw. Eine Hilfe im Entscheidungsprozess bot eine spezielle Applikation, dank der die User die Positionen der einzelnen Kandidaten miteinander vergleichen konnten.

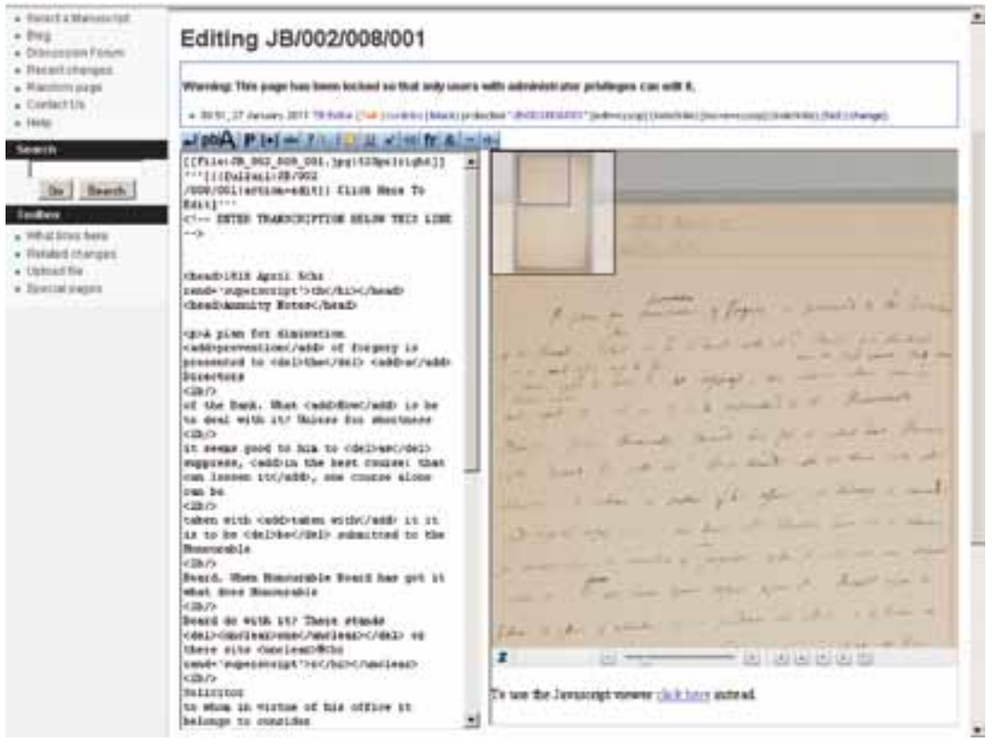
Our web platform *http://www.ciudadanointeligente.cl* hosts various apps that are used as citizen tools to promote transparency and citizen participation:
www.votainteligente.cl: the online congress accountability website that acts as a watchdog to monitor congress information. It tracks every bill being debated, providing updated information about the contents and the parliamentarians who support them (or not), the debate, both at plenary and committee levels, and the potential interests behind the legislative work. It also has a Profiles section, where web users can track each member of congress individually. *Votainteligente* is also a blogging space for citizens who aim to publish information, opinions or columns related to issues of political accountability and transparency.
www.accesointeligente.cl is a web application that allows citizens to request public information from any government-dependent agency, all from a single window that acts as a one stop shop. It connects automatically with each public agency's online form, it publishes answers as searchable data-bases, and it keeps statistical information of all requests.
www.donar.cl is a website that helps citizens find the right organization to make a donation to. It is a catalog of NGOs based on institutional information about organizations and on the transparency of budget-management information and performance.
Fundación Ciudadano Inteligente was born in 2009, before Chile's presidential election. The platform started out as a unique place to find all the information about each candidate: CVs, stances, views on subjects, etc. Users could compare the candidates' positions side by side, through the sites' candidate comparison app, which served as a resource in the decision-making process.

Fundación Ciudadano Inteligente (CL) was founded by Felipe Heusser, a lawyer from the Pontificia Universidad Católica de Chile. It has a solid team of people, all young professionals from different fields: lawyers, political scientists, journalists, sociologists and researchers, together with a large group of interns who help us with our investigations and legislative monitoring. **Fundación Ciudadano Inteligente** (CL) wurde von Felipe Heusser gegründet, einem Juristen der Pontificia Universidad Católica de Chile. Das Team besteht aus jungen Spezialisten aus den verschiedensten Bereichen: Juristen, Politikwissenschaftlern, Journalisten, Soziologen und Researchern sowie einer großen Gruppe von PraktikantInnen, die uns bei der Recherche und dem Monitoring der Legislative unterstützen.

Transcribe Bentham

Bentham Papers Transcription Initiative

http://www.transcribe-bentham.da.ulcc.ac.uk/td/Transcribe_Bentham



Transcribe Bentham is an innovative and pioneering archival crowdsourcing transcription project, which is making available online the vast collection of manuscripts written by Jeremy Bentham (1748–1832)—the hugely influential philosopher, jurist, and reformer—held by University College London's Special Collections.

Transcribe Bentham has its origins in the Bentham Papers Database Catalogue, compiled between 2003 and 2006. This has proven to be an invaluable resource for Bentham scholars as a finding aid, but is of little practical use to general researchers in finding out in detail what the manuscripts contain.

A solution that could meet a number of criteria was required: to increase access and therefore engagement with the collection; to ensure the Bentham Papers' long-term preservation, and to create a fully searchable online Bentham Papers collection. During the first twelve months of the project, around 20,000 manuscripts are being digitized and made available via a specially designed website, so that anyone interested in the project can register an account and assist us by transcribing material and encoding it in Text-Encoding-Initiative-compliant XML.

Transcribe Bentham ist ein innovatives Projekt zum Crowdsourcen der Transkription von Archivmaterialien. Es will die umfangreiche Sammlung von Manuskripten des bedeutenden Philosophen, Juristen und Reformers Jeremy Bentham (1748 – 1832) in der Special Collection des University College London zugänglich machen.

Transcribe Bentham baut auf dem *Bentham Papers Database Catalogue* auf, der zwischen 2003 und 2006 angelegt wurde. Diese Datenbank ist inzwischen als Suchwerkzeug für Wissenschaftler nicht mehr wegzudenken, ist aber für weniger spezialisierte Forscher, denen es um den detaillierten Inhalt der Manuskripte selbst geht, nicht wirklich geeignet.

Es war also eine Lösung gefragt, die mehrere Kriterien erfüllt: die Zugänglichkeit der Sammlung zu verbessern; die Langzeitarchivierung sicherstellen; eine im Volltext durchsuchbare Online-Sammlung der Bentham Papers zu schaffen.

Während der ersten zwölf Monate des Projekts werden ungefähr 20.000 Manuskripte digitalisiert und über eine spezielle Website zugänglich gemacht, sodass jeder, der sich für das Projekt interessiert, einen Account anlegen und uns bei der Transkription der Materialien bzw. beim Kodieren in XML nach den Standards der Text Encoding Initiative helfen kann.

The project, in the first instance, is of great importance to UCL's Bentham Project, which is in the process of producing a new edition of *The Collected Works of Jeremy Bentham*. Project editors will thus be provided with a draft transcript and the work of amateur transcribers will feed directly into the *Collected Works*. This is exciting for the transcribers, who will not merely receive the fruits of humanities research but also assist in the very creation of it.

Transcripts produced by the project also contribute to the long-term preservation of the *Bentham Papers*, and will be made available as a fully searchable database via UCL's Digital Collections.

Das Projekt ist in erster Linie für das Bentham Projekt der UCL von Bedeutung, wo eine Neuedition von *The Collected Works of Jeremy Bentham* vorbereitet wird. Die Redakteure haben damit Transkriptionsentwürfe zur Verfügung, und die Arbeit der Amateur-Transkribenten fließt direkt in die *Collected Works* ein. Das ist aufregend für die Transkribenten, weil sie nicht nur die Ergebnisse geisteswissenschaftlicher Forschung ernten, sondern an deren Entstehung unmittelbar beteiligt sind.

Die Transkripte, die im Zuge des Projekts entstehen, tragen auch zur Langzeitarchivierung der *Bentham Papers* bei und werden als voll durchsuchbare Datenbank innerhalb der digitalen Sammlungen der UCL verfügbar gemacht.

Bei diesem Projekt sind die Adressaten gleichzeitig auch die Teilnehmer, und das über alle nationalen Grenzen hinweg. Unter den Transkribierenden befinden sich Wissenschaftler, Studenten, Pensionisten und viele andere; die einzige Anforderung ist eine funktionierende Internet-Verbindung. Das Transkriptions-Interface könnte auch als Unterrichtswerkzeug verwendet werden, z.B. im Rahmen des Studiums der Paläographie. Genauso könnte es für Lehrer, Amateurhistoriker und Gymnasiasten, die Philosophie lernen, interessant sein. Aber auch andere internationale Forschungseinrichtungen werden von der Veröffentlichung des Transkriptions-Interface als Open-Source-Softwarepackage profitieren.

For *Transcribe Bentham* its audiences are also its participants, and it transcends national boundaries. Transcribers include academics, students, retirees and many more; the only qualification is a working Internet connection. The transcription interface has potential as a teaching tool, for example in learning paleography, and has also been targeted at teachers, amateur historians and high-school pupils learning about philosophy. Other international research institutions will be beneficiaries of the release of the project's transcription interface as an open-source software package.

Transcribe Bentham team consists of seven people from a number of departments and two institutions: Professor Philip Schofield (UCL Bentham Project) as project director; Dr. Tim Causer and Dr. Valerie Wallace (UCL Bentham Project) as research associates with responsibility for running the project on a daily basis; Dr. Melissa Terras (UCL Digital Humanities) as consultant; Tony Slade (UCL Media Services) as manuscript photographer; Martin Moyle (Digital Curator, UCL Library Services), who runs UCL's Digital Collections; and Richard Davis (University of London Computer Centre), who has led the programming team behind the transcription interface. Das Team von **Transcribe Bentham** besteht aus sieben Personen aus verschiedenen Abteilungen und zwei Institutionen: Professor Philip Schofield (UCL Bentham Project, Projektleiter); Dr. Tim Causer und Dr. Valerie Wallace (UCL Bentham Project, Research Associates, die für die Projektabwicklung verantwortlich sind); Dr. Melissa Terras (UCL Digital Humanities, Beraterin); Tony Slade (UCL Media Services, Manuskript-Fotograf); Martin Moyle (Digital Curator, UCL Library Services, Chef der Digital Collections an der UCL); und Richard Davis (University of London Computer Centre, Leiter des Programmierer-Teams, das das Interface entwickelt).

x_msg project

http://xmsg.org.uk

The *x_msg* project is about sex-work activism, social telephony and rewired technology. The project is a collaboration between two amateur technological tinkerers and a group of sex-work activists. Together we have put forward our energy to create DIY SMS-based software system for women involved with the sex industry. Ultimately, the *x_msg* software system is the outcome of an ongoing experiment between amateur coding and the pedagogy of sex work activism that allows for a new exploration of media systems.

The premise of the *x_msg* system is simple: a piece of amateur-coded open-source software that redirects text messages to its networks of sex work activists, while only costing them the price of a single text message. The system operates via a cheap DIY telephony server and uses a second-hand mobile phone with an O2 pay-as-you-go "unlimited" texts service. The phone is connected via a USB cable to a recycled computer that operates the server.

This software assemblage has been developed in consultation and collaboration with the London-based sex-worker-led collective x:talk and is aimed at women involved with the sex industry. The system is designed to respond to the most prominent social problems that the women in the industry face. It meets the need for anonymity, considers language barriers and uses the most common, but private, technology: the mobile phone. As a key feature, the system overcomes the risks and difficulties of women meeting in a geographical location and avoids the safety issues connected to online environments. As our collaboration partner, x:talk members are the primary participants at this stage in the *x_msg* project.

Beim Projekt *x_msg* geht es um Sexarbeit-Aktivismus, soziale Telefonie und die Umnutzung von Technologie. Das Projekt ist eine Kollaboration zwischen zwei Technik-BastlerInnen und einer Gruppe von Sexarbeit-AktivistInnen. Gemeinsam haben wir unsere Energie in ein SMS-basiertes DIY-Software-System für Frauen gesteckt, die in der Sexindustrie arbeiten. Letztendlich experimentiert *x_msg* an der Schnittstelle von Amateur-Coding und Pädagogik im Sexarbeit-Aktivismus und ermöglicht einen neuen Blick auf Mediensysteme.

Die Voraussetzungen für das *x_msg*-System sind einfach: Eine von Amateuren geschriebene Open-Source-Software leitet Textbotschaften an ein Netzwerk von Sexarbeit-AktivistInnen um, wobei lediglich Kosten für eine SMS anfallen. Das System läuft auf einem billigen DIY-Telefon-Server und verwendet ein gebrauchtes Mobiltelefon mit O2 PayAsYouGo-Textservice mit unlimitierter SMS-Anzahl. Das Telefon wird via USB-Kabel mit einem gebrauchten Computer, der den Server steuert, verbunden.

Diese Software wurde gemeinsam mit dem in London ansässigen SexarbeiterInnen-Kollektiv x:talk entwickelt und ist für Frauen in der Sexindustrie gedacht. Das System reagiert auf das drängendste soziale Problem dieser Frauen: Es respektiert das Bedürfnis nach Anonymität, berücksichtigt Sprachbarrieren und nutzt die verbreitetste, aber gleichzeitig sehr private Technologie des Mobiltelefons. Eines der wesentlichen Merkmale des Systems besteht darin, dass es einerseits die Risken ausschaltet, denen sich Frauen aussetzen, wenn sie sich an einem geografisch lokalisierbaren Ort treffen, und andererseits jene Risken, die ein Online-Environment darstellt. In diesem Stadium des Projekts sind unsere HauptmitarbeiterInnen die Mitglieder von x:talk.





Cliff Hammett, Alexandra Jönsson and the x:talk collective have been collaborating on the **x_msg** project since 2009. They are technology tinkerers and critical media researchers in the field of socially engaged media art. They work to develop software methodologies to work with communities in a practical manner while they critically interrogate the norms and limitations of commercial software and services in order to subvert and rewire them. Sustainability is at the centre of their collaboration, both for their technical experiments and their engagement with communities. Cliff Hammett, Alexandra Jönsson und das x:talk-Kollektiv (UK) arbeiten seit 2009 am Project **x_msg** zusammen. Sie sind Technologie-Bastler und Medienforscher mit Spezialgebiet sozial engagierte Medienkunst. Sie arbeiten an der Entwicklung von Software-Methodologien, um mit Communities auf ganz praktischer Ebene zusammenarbeiten zu können, hinterfragen dabei aber die Normen und Limits kommerzieller Software und Dienste, um sie zu untergraben und umzunutzen. Im Zentrum ihrer Projekte steht der Gedanke der Nachhaltigkeit, sowohl was ihre technischen Experimente als auch ihr Engagement mit Communities betrifft.

Afrikanet.info

http://www.afrikanet.info



Afrikanet.info ist das erste Informationsportal im Web über Menschen afrikanischer Abstammung in Österreich, Deutschland und der Schweiz.

Afrikanet.info wurde im Jahr 2000 als Mailingliste gegründet, mit dem Ziel, Menschen afrikanischer Herkunft, die in Österreich leben, zu informieren. Die Journalisten von *Afrikanet.info* schreiben über das Leben von Menschen afrikanischer Herkunft in Deutschland, Österreich und der Schweiz, während Informationen über Afrika nur selten zu finden sind.

Dank seiner ausgezeichneten Arbeit wurde *Afrikanet.info* im Oktober 2005 mit dem Österreichischen Interkulturpreis ausgezeichnet. Ein Jahr später erhielt Chefredakteur Simon Inou für die Arbeit gegen Rassismus den europäischen Preis „For Diversity. Against Discrimination" der Europäischen Kommission.

Afrikanet.info is the first information portal on the web about people of African descent in Austria, Germany and Switzerland.

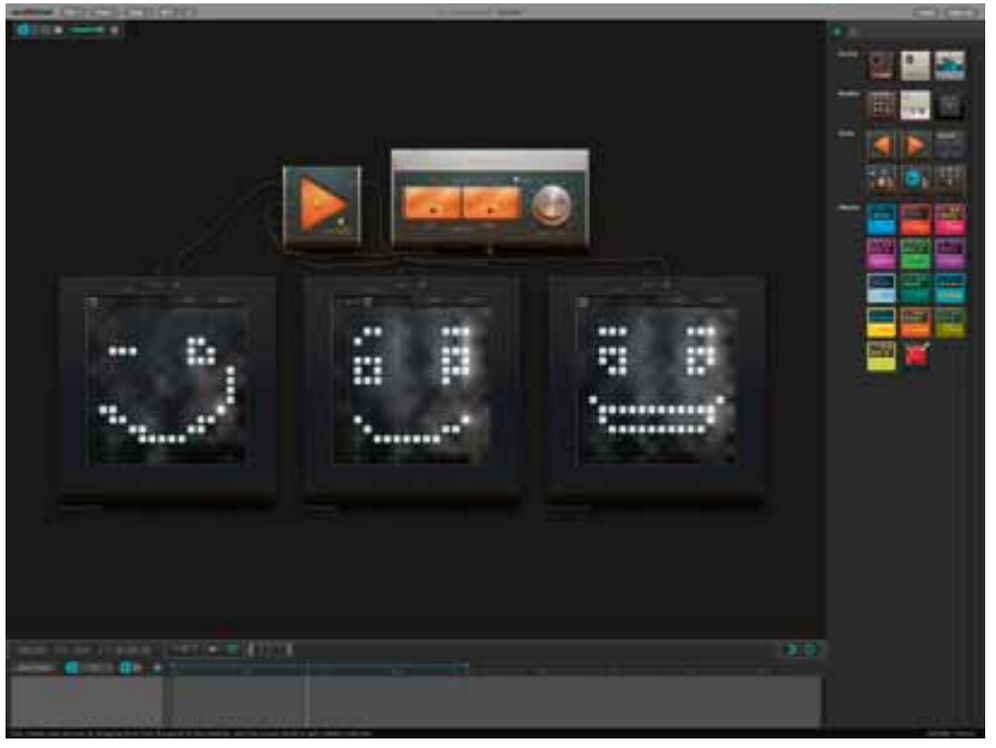
It was first established in 2000 as a mailing list to inform people of African descent in Austria. *Afrikanet.info* journalists now inform about the lives of people of African origin in Germany, Austria and Switzerland; it rarely provides information on Africa.

Because of its excellent work, in October 2005 *Afrikanet.info* was awarded the Austrian International Cultural Award. A year later, in recognition of its work against racism, the editor-in-chief, Simon Inou, received the European Union's prize "For Diversity. Against Discrimination".

Afrikanet.info was founded by Simon Inou (AT), a journalist living in Austria since 1995. He studied sociology in Cameroon and journalism in Austria. He was co-founder and editor of *Le Messager des Jeunes*, Cameroon's first youth newspaper, chief editor of Radio Afrika International and "Informationsportal Afrikanet", and project director of Black Austria. He is initiator of the Austrian project "Migrant journalists writing for *Die Presse*". **Afrikanet.info** wurde im Jahr 2000 von Simon Inou (AT) gegründet, einem Journalisten, der seit 1995 in Österreich lebt. Er studierte Soziologie in Kamerun und Journalismus in Österreich. Er war Mitbegründer und Herausgeber von *Le Messager des Jeunes*, der ersten Jugendzeitschrift in Kamerun, Chefredakteur bei Radio Afrika International und „Informationsportal Afrikanet" sowie Projektleiter von Blackaustria. Er ist Initiator des österreichischen Projekts „Migranten schreiben für die Tageszeitung *Die Presse*".

Audiotool

http://www.audiotool.com







Audiotool is an innovative and powerful virtual music production suite that is programmed entirely in Flash and thus functions directly in web browsers.
With a multitude of devices, drum machines, synths and plugins available, plus a huge library of high-quality audio samples, *Audiotool* allows users to set up and configure a professional music production studio in infinite ways, online. Once users create tracks, they are free to publish them to the *Audiotool* community. Depending on the license attached to the tracks by the music creator, other users may share, download or remix them.
The development team has achieved real-time sound creation in Flash and created a design-award-winning website, successfully marrying powerful functionality with an enhanced user-experience.

Audiotool ist eine innovative, mächtige Software-Suite für virtuelle Musikproduktion, die vollkommen in Flash programmiert ist und daher direkt im Browser funktioniert.
Audiotool, das eine Vielzahl von Devices, Drum Machines, Synthesizern und Plugins sowie eine riesige Bibliothek an hoch qualitativen Audio-Samples bietet, ermöglicht es dem User, online ein professionelles Musikstudio einzurichten und auf jede erdenkliche Weise zu konfigurieren. Sobald der User Tracks anlegt, kann er entscheiden, ob und wie er sie der *Audiotool*-Community zur Verfügung stellen will. Je nachdem, welche Lizenz der User damit verknüpft, können andere User sie teilen, downloaden oder remixen.
Das Entwicklerteam hat damit ein Flash-basiertes Tool zur Musikproduktion in Echtzeit, aber auch eine preisgekrönte Webseite geschaffen, die hohe Funktionalität mit verbesserter User-Experience verbindet. Das Resultat ist eine loyale Community von Kreativen im Musikbereich, die immer mehr wollen, und ein Entwicklungsteam, das ständig die Grenzen des Möglichen auslotet.
Audiotool wendet sich sowohl an professionelle Musikproduzenten als auch an Neulinge, die Musik erstellen, teilen und remixen wollen – und an Musikliebhaber in der ganzen Welt.

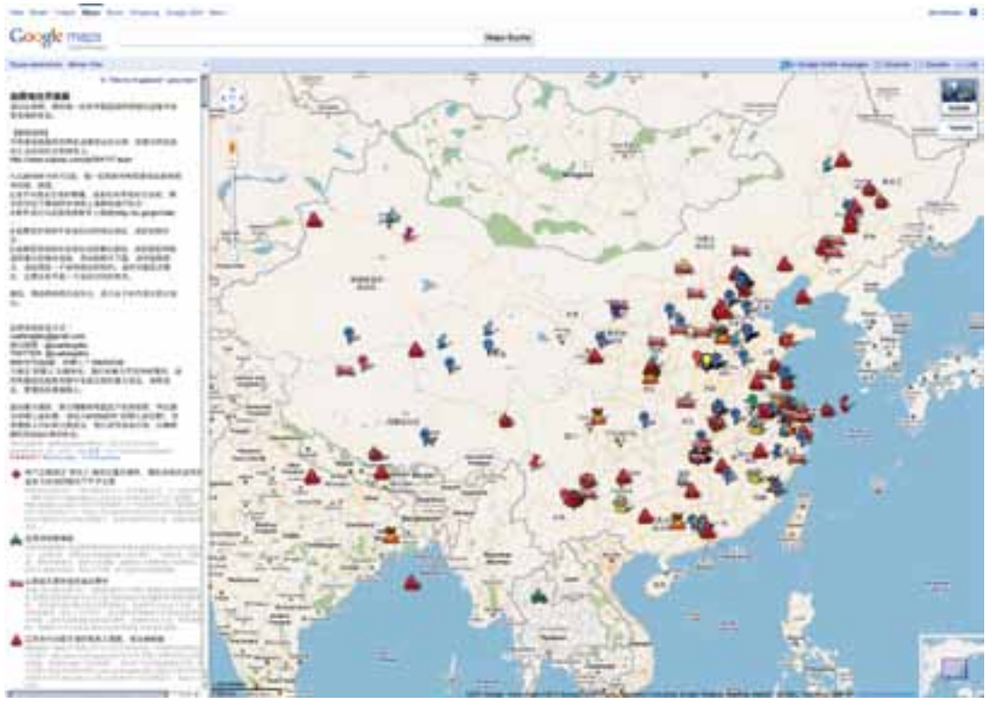
The result is a loyal community of digital music creatives, ever eager for more, and a development team that consistently pushes the boundaries.
Audiotool is aimed at both professional music producers as well as up-and-coming novices who want to create, share and remix music, and lovers of great music all over the world.



The **Audiotool** core team consists of seven developers working closely together in their particular areas of expertise: André Michelle (chief developer and audio-engine architect), Joa Ebert (chief developer and database architect), Purushotam Ravi (database architect), Kai-Philipp Schöllmann (senior user-interface developer), Alan Ross (senior software developer and conceptor), Luke Storey (community manager), Andre Stubbe (designer) and Philipp Granzin (web designer). Das Kernteam von **Audiotool** besteht aus sieben Entwicklern, die in ihren Spezialgebieten eng zusammenarbeiten: André Michelle (Chefentwickler und Audio-Engine-Architekt), Joa Ebert (Chefentwickler und Datenbankarchitekt), Purushotam Ravi (Datenbankarchitekt), Kai-Philipp Schöllmann (Senior User-Interface-Entwickler), Alan Ross (Senior Software-Entwickler und Conceptor), Luke Storey (Community Manager), Andre Stubbe (Designer) und Philipp Granzin (Webdesigner).

Bloody Map 血房地图

http://maps.google.com/maps/ms?ie=UTF8&msa=0&msid=212261269395391329707.0004921f02f43f6c4f07e&ll=35.317366,111.357422&spn=16.751302,43.286133&z=5



China's property sector, with its forced evictions and sometimes bloody confrontations, has long been described as something akin to a war zone. Now a team of online volunteers, led by an anonymous Chinese blogger, has launched a map-based project that brings that simile into stark relief.
Called *The Blood-Stained Housing Map*, the project uses Google Maps to plot violent housing evictions and land grabs across the country. (Josh Chin, *Wall Street Journal*)

Chinas Immobilienmarkt mit seinen Zwangsumsiedlungen und manchmal blutigen Zusammenstößen wird immer wieder als „Kriegszone" beschrieben. Nun hat ein Team von Netzusern unter der Führung eines anonymen chinesischen Bloggers ein kartengestütztes Projekt initiiert, das diese Einschätzung untermauert: Das Projekt *The Blood-Stained Housing Map* verwendet Google Maps, um Zwangsumsiedlungen und Bodenspekulation zu dokumentieren. (Josh Chin, *Wall Street Journal*)

Das *Bloody Map*-Projekt wurde am 8. Oktober 2010 gestartet. Ausgangspunkt war ein Fall von Zwangsumsiedelung, der an diesem Nachmittag geschah: Ein Dorf namens Baihutou in Beihai in der Provinz Guangxi sollte demoliert werden.
Mir kam die Idee für das Projekt durch Konversationen auf Weibo.com (einer Twitter-ähnlichen chinesischen Seite). In der Nacht registrierte ich die anonyme ID „Xuefangditu" („Blutige Landkarte") auf Gmail und nutzte diese E-Mail-Adresse auf Weibo. In dieser einen Nacht editierte ich sechs Fälle auf der Karte und veröffentlichte sie über Weibo unter dem Namen „Xuefangditu".
In der folgenden Woche sammelte ich Berichte über Zwangsumsiedlungen und -räumungen, die in den letzten Jahren stattgefunden hatten und bei denen Menschen gestorben waren. Der erste Fall, den ich fand, reicht ins Jahr 2003 zurück.
Freunde und Fremde wurden auf diese Karte aufmerksam und begannen bereits in der zweiten Woche mitzuarbeiten. Immer mehr mir unbekannte Menschen schrieben mir und lieferten Berichte oder Fälle, die noch nicht dokumentiert waren. Ich erhielt auch eine E-Mail von einem Mann, dessen Vater im Zuge der Demolierung seines Hauses vor einigen Jahren starb. Er sagte mir, dass er in Tränen ausgebrochen war, als er den Namen seines Vaters auf meiner Karte entdeckt hatte.
Bis Ende Oktober hatten wir ungefähr 80 Fälle dokumentiert und Medien wurden auf das Projekt aufmerksam. Berichte über unser Projekt erschienen in der staatlichen Xinhua-Nachrichtenagentur genauso wie in *Nanfang News*. Aber nur zwei Tage später durften die Medien nicht mehr darüber berichten, ja, man konnte den Namen unseres Projekts einige Monate lang nicht einmal mehr als Suchbegriff suchen. Und mein ursprünglicher Weibo-Account wurde gelöscht.
Wir setzten also eine QQ-Gruppe für Freiwillige auf, in der Menschen Informationen austauschen können. Die meisten von ihnen sind Reporter, Rechtsanwälte und Menschen, die selbst unter Zwangsräumungen gelitten haben oder leiden.

The *Bloody Map* project was launched on October 8, 2010, inspired by a forced eviction case that took place that autumn afternoon—the village of Baihutou, at Beihai, Guangxi, was going to be demolished.
I got the idea from our talking on Weibo (a Chinese Twitter-like site). That night, I registered the anonymous ID "Xuefangditu, or Bloody Map" on Gmail, and used the e-mail address on that site. I edited six cases on the map in the first night and released it on Weibo as "Xuefangditu".
In the following week, I collected reports on forced evictions in which people died in the previous few years. The first case I found on the Internet happened in 2003. Friends and strangers noticed the map, and from the second week they started to help. More and more strangers wrote to me, providing reports or cases that had not yet been reported. I also got an e-mail from the son of a man who had died for their house years before. He told me he cried when he found his father's name was on my map.
We recorded about 80 cases by the end of October, and the media noticed the project. It attracted many reports, from the state-owned Xinhua agency to *Nanfang News*, but only two days later no one could talk about it in the media. People could not even search it as a key word for a couple of months, and my original account on Weibo was also removed.
We set up a QQ group for volunteers, which allows people to talk and exchange information—most of them are reporters, lawyers and people who have suffered or are still suffering from forced evictions.

The open version of **Bloody Map** of land-grab thuggery has so far attracted more than 760,000 views and over 200 contributions. Users have used a variety of icons to describe different types of property-related violence: volcanoes for mass protests, beds for when property owners were killed, and flames for when those resisting eviction set themselves on fire. Die grafische, offene Version von **Bloody Map** ging am 8. Oktober 2010 online und kann bislang 760.000 Views und über 200 Beiträge verzeichnen. Die User nutzen Icons, um verschiedene Typen von Gewalt, die mit Zwischenfällen rund um Grund und Boden in Zusammenhang steht, zu unterscheiden: Vulkane stehen für Massenproteste, Betten für Fälle, bei denen die Besitzer zu Tode kamen, und Flammen für jene Fälle, in denen sich Menschen in Brand steckten, um der Räumung zu entkommen.

Booki

http://www.booki.cc



Booki stellt einen neuen Publishing-Ansatz dar, den man als „Social Network Publishing" bezeichnen könnte: Menschen mit gemeinsamen Interessen nutzen die *Booki*-Plattform, um online ein offenes Handbuch oder irgendeine andere Art von Publikation zu erstellen. *Booki* erleichtert die Herstellung von Büchern dank einfach zu bedienender, effektiver Werkzeuge. Mit *Booki* kann man selbst oder gemeinsam mit anderen ein Buch schreiben, Meinungen diskutieren, andere um Hilfe bitten, Content übersetzen oder wiederverwenden und die fertigen Bücher veröffentlichen.

Booki ist eine speziell entwickelte Open-Source-Applikation, die ursprünglich 2010 als neue Engine für *FLOSS Manuals* gedacht war, eine Online-Plattform und ein Repositorium für Handbücher über Open-Source-Software. Alle der bereits existierenden *FLOSS Manuals* sind erfolgreich auf *Booki* migriert worden, und es gibt nun hunderte Leute, die bei der Produktion von Büchern zusammenarbeiten – von Software-Handbüchern bis hin zu Belletristik oder Poesie – und immer *Booki* benutzen. Werbung für das Projekt wird durch Book Sprints – einwöchige intensive Treffen zur Herstellung eines Buchs – und das Bookimobile – ein Wagen, der alles enthält, was man zur Herstellung von Büchern braucht – gemacht.

Booki represents a new approach to publishing that can be described as social network publishing: people with a shared interest use the *Booki* platform to collaborate online to create open textbooks and any other publication you can think of. *Booki* facilitates the production of books through simple and effective book-production tools. With *Booki* you can write a book by yourself or with others, discuss your views, seek assistance from others, translate or reuse content and publish completed works.

Booki is a purpose-built open-source application, initially developed in 2010 as the new engine for FLOSS Manuals, an online creation platform and repository for manuals about open-source software. All of the existing FLOSS Manuals have been successfully migrated to *Booki* and there are now hundreds of people collaborating in using it to create all kinds of books, from software manuals to fiction and poetry. The project is being promoted and disseminated through Book Sprints–one-week intensive sessions to collaboratively create a book– and the Bookimobile, a van containing everything required to produce books.

Booki is developed by Aleksander Erkalovic, Adam Hyde, Douglas Bagnall, Laleh Torabi, Luka Frelih, John Curwood and Tuukka Hastrup, We have no employees; everything is done voluntarily or with small project and development funds. **Booki** wird entwickelt von Aleksander Erkalovic, Adam Hyde, Douglas Bagnall, Laleh Torabi, Luka Frelih, John Curwood und Tuukka Hastrup. Wir haben keine Angestellten und haben alles auf freiwilliger Basis bzw. mit geringem Projekt- und Entwicklungsbudget gemacht.

Boskoi

http://boskoi.org













Boskoi is an Android mobile application that helps you navigate the edible landscape. It functions as a tool for foraging and as platform for sharing ethnobotanic and ethnoculinary knowledge. The app opens with a map that shows where local wild food sources can be found.
Users can add new finds, select and search distinct categories of flora and fauna and get proximal notifications for new entries. The app is free and available worldwide through the Android Market. Based on the Ushahidi web platform, *Boskoi* is released under the same open-source license. Incoming data is screened for endangered and protected species. Working closely with foragers, (urban) ecologists, biologists, botanists, cooks, foresters, bio-nerds, tech-nerds and enthusiastic citizens, it brings the ancient skills and knowledge of foragers to a contemporary platform.

Boskoi ist eine mobile Applikation für Android, die einem hilft, durch die Landschaft des Essbaren zu navigieren. Es funktioniert als Tool zur „Futtersuche" und zum Teilen von ethnobotanischem und ethnokulinarischem Wissen. Zum Einstieg bietet die Applikation eine Karte, die zeigt, wo in der Umgebung wildwachsende Nahrungsmittel gefunden werden können.
User können neue Funde hinzufügen, spezielle Kategorien von Flora und Fauna auswählen und suchen und Benachrichtigungen über neue Funde in ihrer Nähe erhalten. Die App ist weltweit gratis auf dem Android-Markt erhältlich. *Boskoi* setzt auf der Ushahidi-Plattform auf und ist unter derselben Open-Source-Lizenz veröffentlicht. Bei neu hinzugefügten Daten wird überprüft, ob es sich um bedrohte und geschützte Spezies handelt. In enger Zusammenarbeit mit (Urban)Ökologen, Biologen, Botanikern, Köchen, Bio-Freaks, Techno-Nerds und begeisterten Bürgern wird die alte Kunst des „Nahrungssammelns" auf eine zeitgemäße Plattform gebracht.









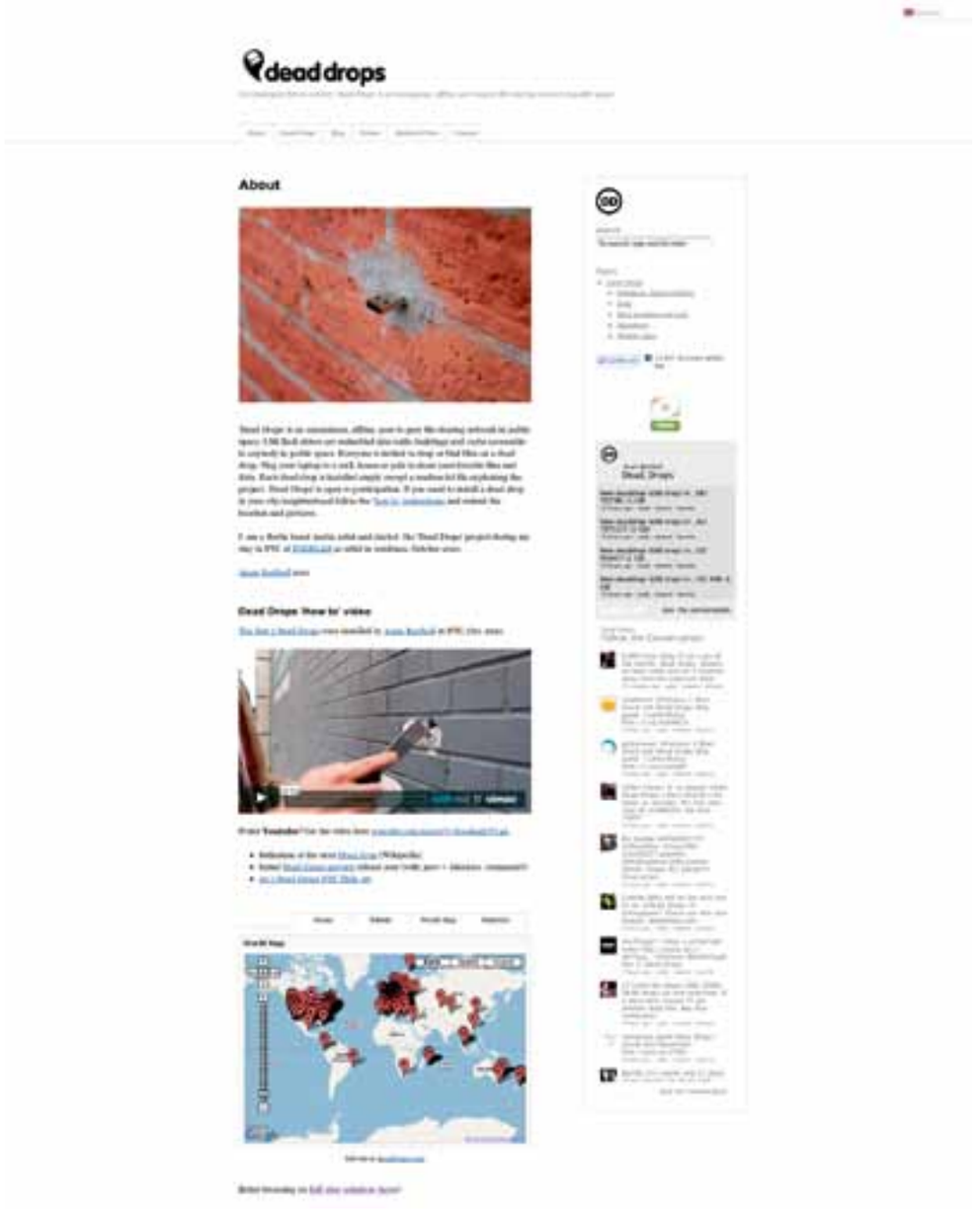
A Project by FoAM: Theun Karelse, Cocky Eek in collaboration with Urbanibalism and Pollinize. Developers: Joey van der Bie, Maarten van der Mark, Vincent Vijn

Boskoi is a FoAM initiative based on Ushahidi. FoAM is a research group and a transdisciplinary laboratory for speculative culture. We experiment with possible futures, today. FoAM consists of a network of generalists, committed to supporting and developing a holistic culture. Our members include artists, facilitators, gardeners, cooks, technologists, designers, entrepreneurs, writers and scientists from all walks of life. **Boskoi** ist eine Initiative von FoAM, die auf der Ushahidi-Software aufsetzt. FoAM ist eine Research-Gruppe und ein transdisziplinäres Labor für spekulative Kultur. Wir experimentieren – heute – mit möglichen Zukünften. FoAM besteht aus einem Netzwerk von Generalisten, die sich einer holistischen Kultur verschrieben haben. Unsere Mitglieder sind Künstler, Vermittler, Gärtner, Köche, Technologen, Designer, Entrepreneure, Schriftsteller und Wissenschaftler unterschiedlichster Herkunft.

Dead Drops

Aram Bartholl

http://deaddrops.com



Dead Drops is an anonymous, offline, peer-to-peer file-sharing network in public space. USB flash drives are embedded into walls, buildings and curbs accessible to anybody in public space. Everyone is invited to drop or find files on a dead drop. Plug your laptop to a wall, house or pole to share your favorite files and data. Each Dead Drop is installed empty except a readme.txt file explaining the project. *Dead Drops* is open to participation. If you want to install a dead drop in your city/neighborhood follow the "how to" instructions and submit the location and pictures.

Dead Drops ist ein anonymes, offline Peer-to-Peer Filesharing-Netzwerk im öffentlichen Raum. USB-Speichersticks werden so in Wände, Gebäude oder Kantsteine eingebaut, dass sie für jeden zugänglich sind. Schließe deinen Laptop an einem Haus, der Wand oder dem Pfosten an und teile deine Lieblingsdateien mit allen anderen. Jeder Dead Drop wird bis auf die readme.txt-Datei, welche das Projekt erklärt, leer installiert. Alle können bei *Dead Drops* mitmachen. Wenn du einen Dead Drop in deiner Stadt/Nachbarschaft installieren willst, dann lese bitte die Anleitung „Wie mache ich einen Dead Drop" und submitte Fotos und den Ort.

The *Dead Drops* Manifesto

Dead Drops is an anonymous, offline, peer-to-peer file-sharing network in public space. Anyone can access a Dead Drop and everyone may install a Dead Drop in their neighborhood/city. A Dead Drop must be publicly accessible. A Dead Drop inside closed buildings or private places with limited or temporary access is not a Dead Drop. A real Dead Drop mounts a read-and-writeable mass storage drive without any custom software. Dead Drops don't need to be synched or connected to each other. Each Dead Drop is singular in its existence. A very beautiful Dead Drop shows only the metal-sheath-enclosed type-A USB plug and is cemented into walls. You would hardly notice it. Dead Drops don't need any cables or wireless technology. Your knees on the ground or a dirty jacket on the wall is what it takes share files offline. A Dead Drop is a naked piece of passively powered Universal Serial Bus technology embedded into the city, the only true public space. In an era of growing clouds and fancy new devices without access to local files we need to rethink the freedom and distribution of data. The *Dead Drops* movement is on its way for change!
Free your data to the public domain in cement! Make your own Dead Drop now! Un-cloud your files today!!!

Das *Dead Drops* Manifest

Dead Drops ist ein anonymes, offline Peer-to-Peer Filesharing-Netzwerk im öffentlichen Raum. Jeder hat Zugriff auf einen Dead Drop und jeder kann einen Dead Drop in seiner Stadt/Nachbarschaft installieren. Ein Dead Drop muss öffentlich zugänglich sein. Ein Dead Drop in geschlossenen Gebäuden oder auf Privatgrundstücken mit eingeschränktem oder zeitlich begrenztem Zutritt ist kein Dead Drop. Ein echter Dead Drop bindet sich als les- und beschreibbares Wechsellaufwerk in jeder Betriebssystemumgebung ein und benötigt keine spezielle Software. Dead Drops müssen nicht synchronisiert werden und/oder miteinander in Verbindung stehen. Jeder Dead Drop ist einzigartig. Ein besonders schöner Dead Drop zeigt nur den metallenen Typ-A USB-Stecker und ist in eine Mauer einzementiert, so dass man ihn kaum bemerkt. Dead Drops brauchen keine Kabel oder Funktechnologien. Für Offline-Filesharing muss man in Kauf nehmen, auf der Erde zu knien oder sich die Jacke an der Wand dreckig zu machen. Ein Dead Drop ist ein einfaches, passiv mit Strom versorgtes Stück USB-Technologie, das der Stadt, dem einzigen wahren öffentlichen Raum, injiziert wird. In einer Zeit mit wachsender Bedeutung von Cloudcomputing und „tollen" neuen Geräten ohne Zugriff auf lokale Dateien müssen wir die Freiheit und die Verteilung von Daten neu überdenken. Die Dead-Drop-Bewegung ist auf dem Weg, dies zu ändern!



Aram Bartholl (DE) studied architecture at the University of the Arts UdK Berlin and graduated there in 2001. Bartholl worked as a freelancer for DMC, MVRDV, IEB Berlin and Fraunhofer Institut Fokus among others. His installations and performances have been shown at numerous festivals, museum and gallery shows worldwide. He is a member of the NYC-based Free, Art & Technology Lab (aka F.A.T. Lab) and Net politics Institutions like the CCC (Chaos Computer Club). **Aram Bartholl** (DE) studierte Architektur an der Universität der Künste in Berlin. Er arbeitete u. a. als Freelancer für DMC, MVRDV, IEB Berlin und das Fraunhofer-Institut FOCUS. Seine Installationen und Performances wurden bei zahlreichen Festivals sowie in Museen und Gallerien weltweit gezeigt. Er ist Mitglied des Free, Art & Technology Lab (a.k.a. F.A.T. Lab) in New York und bei verschiedenen Institutionen, die sich mit Netzpolitik beschäftigen, z. B. beim Chaos Computer Club.

Grassroots Mapping

The Public Laboratory for Open Technology and Service

http://grassrootsmapping.org



Grassroots Mapping is a community of activist cartographers using open-source tools such as helium-filled balloons and digital cameras to generate high-resolution "DIY satellite" maps. Though grassroots mappers hail from places as diverse as the West Bank and the Russian border with Georgia, our biggest project has taken place along the Gulf of Mexico, where scores of Gulf Coast residents produced dozens of aerial maps of the BP oil spill. By releasing the data into the public domain to ensure open access, we made it possible for organizations such as CNN, the *New York Times*, *The Boston Globe*, and even Google Maps to republish our data during the BP media blackout, when conventional journalists were blocked from affected beaches.

Grassroots Mapping has grown into a broader community of citizen scientists, which builds on the success of our balloon mapping to invent new tools for citizen-based, grassroots environmental and public-health data gathering and research. The new initiative, called the Public Laboratory for Open Technology and Science (PLOTS), develops and advocates accessible, open-source technologies for community investigation of their local environmental health and justice issues. As part of this process, Plots provides an online research space at PublicLaboratory.org, to connect residents, activists, scientists, social scientists, and technologists.

To diversify, support, sustain and aggregate community-led information gathering to transform the process and definition of environmental research, we work in collaboration with local groups to generate citizen-science tools that are responsive and adaptable to local needs and constraints. We are already developing and testing our first generation of new DIY tools, including an infrared camera for measuring photosynthesis and plant health, a toxin-hunting tool built on the Roomba vacuum cleaner and a portable spectrometer for analyzing environmental contaminants.

Grassroots Mapping ist eine Gemeinschaft von aktivistisch agierenden Kartografen, die mittels Open-Source-Tools wie heliumgefüllte Ballons und Digitalkameras hochaufgelöste „DIY-Satelliten"-Karten generieren. Die Grassroot-Mapper kommen zwar aus so unterschiedlichen Teilen der Welt wie den West Bank oder dem Grenzgebiet zwischen Russland und Georgien, aber unser größtes Projekt fand am Golf von Mexiko statt, wo Küstenbewohner Dutzende von Luftaufnahmen der BP-Ölkatastrophe erstellten. Wir veröffentlichten die Aufnahmen als Public-Domain-Daten und machten sie damit frei zugänglich. So konnten Organisationen wie CNN, *New York Times*, *The Boston Globe* und sogar Google Maps unsere Daten während der von BP verhängten Nachrichtensperre, als konventionelle Journalisten die betroffenen Strände nicht betreten durften, wiederveröffentlichen.

Grassroots Mapping hat sich dank unseres Erfolgs beim Ballon-Mapping zu einer größeren Gemeinschaft von Bürger-Wissenschaftlern entwickelt, die nun neue Tools erfindet, die Bürger und Grassroot-Organisationen beim Sammeln und Analysieren von Umwelt- und Public-Health-bezogenen Daten unterstützen. Diese neue Initiative, das Public Laboratory for Open Technology and Science (PLOTS), entwickelt und fördert leicht zugängliche Open-Source-Technologien, damit Communities ihre lokalen Daten zu Umweltgesundheit und Justizfragen analysieren können. Als Teil dieses Prozesses stellt PLOTS auf PublicLaboratory.org eine Rechercheplattform zur Verfügung, wo sich Bürger, Aktivisten, Wissenschaftler, Sozialwissenschaftler und Technikexperten vernetzen können.

Wir wollen das Sammeln von Informationen durch Communities diversifizieren, unterstützen und aggregieren, um so den Prozess und die Definition von „Umweltforschung" zu transformieren. Dazu arbeiten wir mit lokalen Gruppen zusammen, um Instrumente für eine „Bürgerwissenschaft" zu entwickeln, die sich lokalen Bedürfnissen und Zwängen anpassen können. Wir haben bereits die erste Generation von neuen DIY-Instrumenten entwickelt und getestet, z. B. eine Infrarot-Kamera, die Photosynthese und Pflanzengesundheit messen kann, ein Tool zum Aufspüren von Toxinen für den Roomba-Staubsauger und ein tragbares Spektrometer zum Messen von Umweltgiften.



The **Grassroots Mapping** team was formed in a large part during field work related to the BP oil-spill mapping project. Stewart Long and Jeffrey Warren joined forces days after the BP oil spill, coming to New Orleans to produce maps with local non-profit organizations. Current PLOTS member Shannon Dosemagen became the Gulf Coast lead on the project, and Adam Griffith joined while producing aerial photography of Louisiana coastlines through Western Carolina University. Portland-based Mathew Lippincott organized workshops to assemble balloon kits and ship them to Gulf Coast volunteers; Liz Barry collaborated with Brooklyn-based activists to begin a monitoring of the Gowanus Canal Superfund cleanup. Sara Wylie co-leads the Environmental Justice research cluster at the Rhode Island School of Design with Jeff Warren, working with students to prototype PLOTS tools. *http://publiclaboratory.com* Das **Grassroots Mapping**-Team hat sich während der Feldarbeiten zum Mapping-Projekt rund um die BP-Katastrophe gefunden. Stewart Long und Jeffrey Warren kamen Tage nach der Öl-Katastrophe dazu und erstellten Kartenmaterial gemeinsam mit NPOs aus New Orleans. PLOTS-Mitglied Shannon Dosemagen wurde Projektleiterin für das Golf-Projekt, Adam Griffith produzierte Luftaufnahmen der Küstenlinie von Louisiana mit der Western Caroline University. Mathew Lippincott aus Portland organisierte Workshops, bei denen Ballon-Kits zusammengetellt wurden, die dann an die Golfküste geschickt wurden. Liz Barry arbeitete mit Aktivisten aus Brooklyn, um die Reinigungsarbeiten am Gowanus Canal Superfund zu beobachten. Sara Wylie leitet gemeinsam mit Jeff Warren den Environmental Justice Research Cluster an der Island School of Design, wo sie mit Studenten an Prototypen für PLOTS-Tools arbeiten. *http://publiclaboratory.com*

Humanitarian OpenStreetMap Team

http://hot.openstreetmap.org



Humanitarian OpenStreetMap Team (HOT) war ursprünglich eine informelle Gruppe innerhalb von *OpenStreetMap*. Nach dem Erdbeben in Haiti im Jänner 2010 kooperierte diese Gruppe mit anderen Freiwilligen und Technikern und belieferte Organisationen, die vor Ort im Einsatz waren, mit Kartenmaterial. Innerhalb des ersten Monats haben 640 Personen aus der ganzen Welt mitgeholfen, Informationen über die Infrastruktur zu editieren bzw. Tools zu entwickeln, mit deren Hilfe diese kartografischen Daten weiter genutzt werden konnten.

Ab März 2010 gingen immer wieder Mitglieder von HOT nach Haiti, um den vor Ort Arbeitenden zu zeigen, wie die Daten genutzt und upgedated werden können. Wir bildeten über 400 Personen aus und halfen mit, ein lokales Team von Haitianern auf die Beine zu stellen, die bei der Internationalen Organisation für Migration arbeiteten. Dieses Team war sehr schnell in der Lage, mögliche Stützpunkte für die Behandlung von Cholera, wie sie im Herbst 2010 gebraucht wurden, in den Karten einzutragen.

HOT beginnt nun auch andere Länder mit erhöhtem Risiko bei der Entwicklung von Kartenmaterial zu unterstützen, noch bevor es tatsächlich zu einer Katastrophe kommt, damit sie im Notfall schneller und effektiver reagieren können. HOT ist überzeugt, dass im Fall einer Katastrophe offene geospatiale Daten von Nutzen für die Allgemeinheit sind. Das ganze Potenzial kommt allerdings erst dann zum Tragen, wenn die Gemeinschaft selbst imstande ist, Daten zu erfassen. Voraussetzung dafür ist, dass die Daten von *OpenStreetMap* leicht zugänglich und nutzbar gemacht werden. Unsere Gruppe hat Lehrmaterialien erarbeitet, führt Trainings durch und entwickelt Software, um dieses Ziel zu verwirklichen.

Humanitarian OpenStreetMap Team (HOT) was initially an informal group within *OpenStreetMap*. After the January 2010 earthquake in Haiti, this group worked as part of the greater technologist and volunteer effort to help assist remotely to provide maps to the organizations responding on the ground in Haiti. Within the first month in Haiti over 640 individuals from all over the world helped edit infrastructure information, as well as creating digital tools to utilize the map data.

In March 2010, members of HOT began traveling to Haiti to teach those living and working there how to utilize the data and how to update it themselves. In 2010 they trained over 400 people and helped develop a local team of Haitians working within the International Organization for Migration. This team was very quickly able to switch over to mapping possible cholera treatment facilities as needed in the fall of 2010.

HOT is now beginning to work in other countries that are risk prone, to help map them before disaster strikes in order to make the crisis response faster and more effective.

HOT believes that in a disaster open geospatial data can be of benefit to anyone. The real power is allowing communities to map themselves. Key to realizing this is making use of the *OpenStreetMap* data easily accessible and usable. Our group creates training materials, holds training classes and develops software to accomplish this goal.

Humanitarian OpenStreetMap Team HOT. There is a core group of five board members that handle proposal writing and project planning within HOT. The board is elected by the HOT membership. Membership of HOT is by existing members nominating other volunteers for their work helping HOT throughout the year. While membership is by nomination, anyone can help volunteer for the *Humanitarian OpenStreet Team*, and those active volunteers end up being nominated for membership. Das **Humanitarian OpenStreetMap Team HOT** besteht aus einer Kerngruppe von fünf Vorstandsmitgliedern, die Anträge schreiben und Projekte gemeinsam mit den HOT-Mitgliedern planen. Der Vorstand wird von den HOT-Mitgliedern gewählt. Mitglied bei HOT wird man, wenn man von einem HOT-Mitglied dank kontinuierlicher Mitarbeit nominiert wird. Während Mitgliedschaft nur auf Empfehlung erlangt werden kann, kann jeder als Freiwilliger beim Humanitarian OpenStreet Team mithelfen. Die aktivsten Freiwilligen werden dann als Mitglieder nominiert.

NairoBits Digital Design School

http://www.nairobits.com



NairoBits ist eine im Jahr 1999 registrierte Non-Profit-Organisation, die Jugendliche in kreativem Multimedia-Design ausbildet und ihnen damit ein Mittel zum Selbstausdruck und zum Kampf gegen die extreme Armut, in der sie leben, in die Hand gibt. Zielgruppe sind benachteiligte Jugendliche aus den informellen Siedlungen Nairobis. Die Idee besteht darin, ihnen vermarktbares Wissen, u. a. im Multimedia-Bereich, zu vermitteln, sodass sie ihr Leben aus eigenem bestreiten können.

45 Prozent der Stadtbevölkerung Kenias lebt in Slums (ca. 13,5 Millionen). In Nairobi sind es 60 Prozent. Laut Vereinten Nationen wächst die Bevölkerung Nairobis kontinuierlich an (4,5 Prozent von 2005 bis 2010). Die größten Slums sind Kibera, Mathare Valley, Kawangware / Dagoretti und Korogocho. Laut der Volkszählung von 1999 leben in Kibera, das als größte informelle Siedlung Afrikas gilt, 287.000 Menschen, in Kawangware/ Dagoretti 87.000, in Mathare Valley 69.000 und in Korogocho 44.000. Diese Gebiete verfügen nur über beschränkten Zugang zu Wasser, Sanitäreinrichtungen, Elektrizität und Straßen. Laut *Atlas of Poverty in Nairobi* leben zwischen 50 und 70 Prozent der Bevölkerung dieser Gebiete unterhalb der Armutsgrenze.

NairoBits ist ein Projekt für die Jugend in diesen Slums. Wir vermitteln ihnen Computer-Grundkenntnisse, und am Ende des ersten Jahres beschäftigen sie sich bereits mit Branding und Webseiten-Design, sie arbeiten mit Photoshop, Illustrator, Flash, PHP/MySql und sind in der Lage, Logos und Webseiten zu designen und Multimedia-Projekte für verschiedene Auftraggeber zu übernehmen. *NairoBits* vermittelt diese Jugendliche dann als Praktikanten oder Angestellte an Multimedia-Firmen oder unterstützt sie dabei, ihre eigene Design-Firma aufzubauen.

Aufgrund des Erfolges wurde das Modell von *NairoBits* auch in Zanzibar (*ZanziBits*), Äthiopien (*AddisBits*) und in Kampala, Uganda (*KampaBits*) übernommen. Der Erfolg verdankt sich unserer Philosophie einer offenen kreativen Umgebung, wo die Jugendlichen forschen und Learning-by-doing betreiben dürfen. Die Kurse sind sehr praxisorientiert und machen Spaß.

NairoBits is a non-profit organization that trains youth in creative multimedia design as a means of self-expression and as a way to fight extreme poverty. It targets youth from the informal settlements of Nairobi who have little or no chances in life. The idea is to equip them with marketable creative multimedia and other skills to enable them live off their skills.

45% of urban Kenyans live in slums (approx 13.5 million). In Nairobi, 60% of residents are slum dwellers. According to the UN the population of Nairobi has been steadily growing (4.5% 2005–2010). The largest slums are Kibera, Mathare Valley, Kawangware/Dagoretti and Korogocho. According to the 1999 population census, Kibera, which is considered the largest informal settlement in Africa, had a population of 287,000, Kawangware/Dagoretti 87,000; Mathare Valley 69,000 and Korogocho 44,000. These areas are characterized by limited access to water, sanitation, electricity and road infrastructure. The *Atlas of poverty in Nairobi* indicates that between 50% and 70% of the population in these areas lives below the poverty line. *NairoBits* targets youth in these slums. These youths are taken through the basics of what a computer is, and by the end of a year they have already been taught about branding, website design and development using tools such as Photoshop, Illustrator, Flash, PHP/Mysql and are able to make logos and websites and carry out multimedia projects for various audiences.

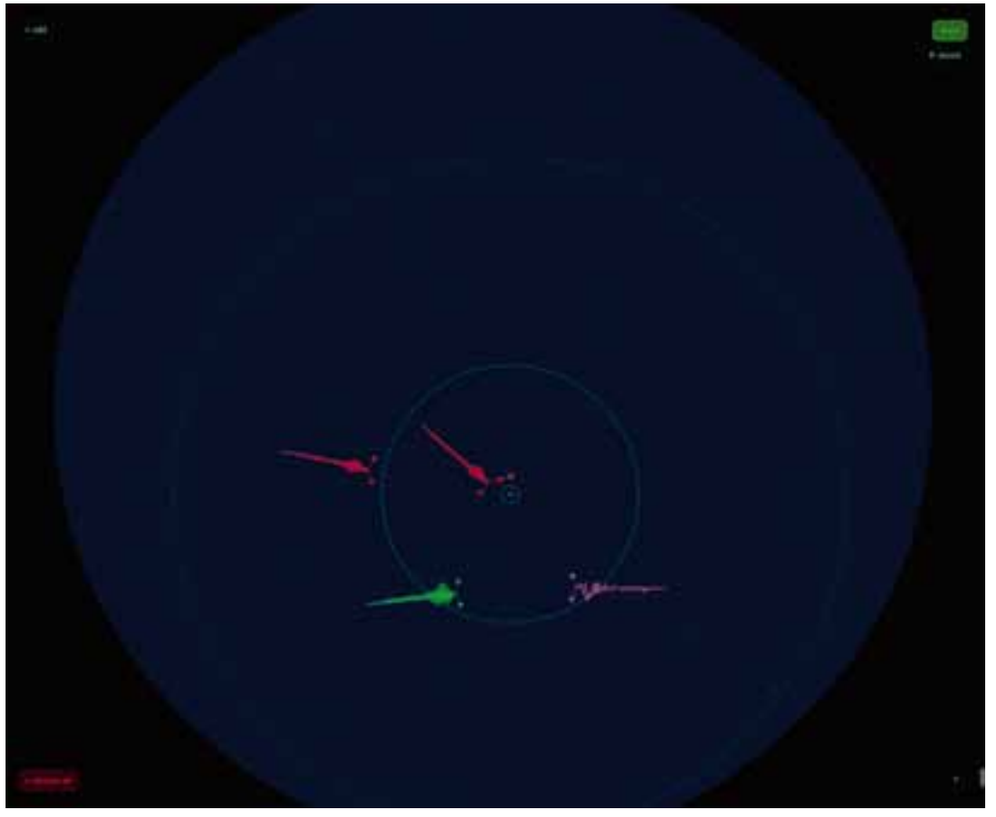
NairoBits then places these youths in multimedia design companies for internships and employment or supports them in setting up their freelance design business. It was registered in 1999.

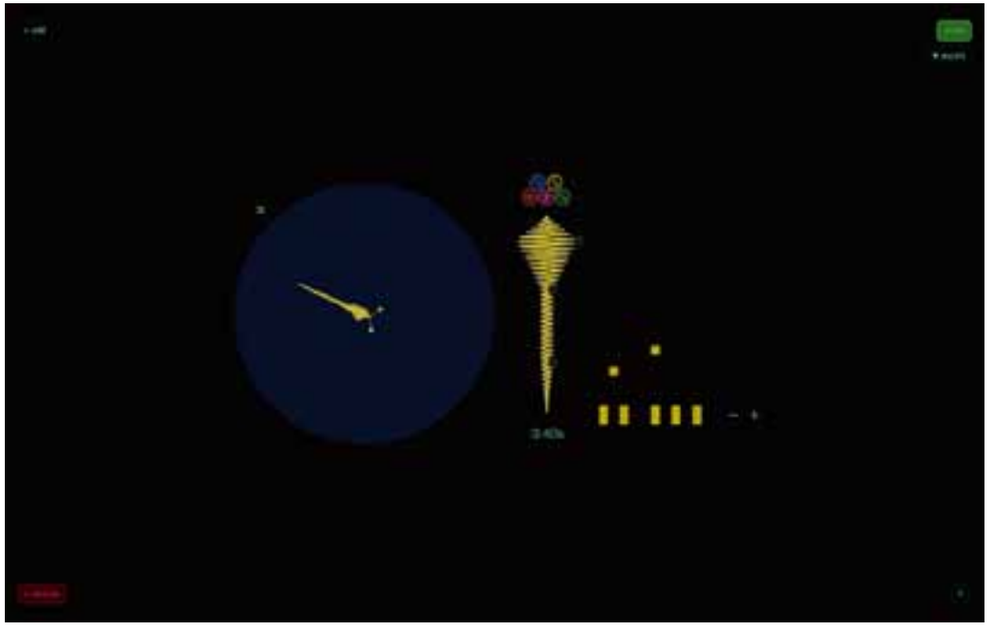
Due to its success, the model has been replicated in Zanzibar (*ZanziBits*), Ethiopia (*AddisBits*) and in Kampala, Uganda (*KampaBits*). The success is attributed to the philosophy of an open, creative environment where the youth are allowed to explore and learn by doing.

NairoBits (KE) is open to the community, with over 30 community organizations and 30 multimedia companies involved. We have an alumni network of over 6000 youths. We have transferred the training from a central location and now partner with community organizations to set up training centers in seven of the major slums. The trainers are all former students of the organization. Apart from ten trainers, there is a manager, an accountant and an office administrator. At the highest level is a board of trustees, who advise and guide the management team. **NairoBits** (KE), gegründet 1999, arbeitet mit über 30 Community-Organisationen und 30 Multimedia-Firmen. Wir haben ein Alumni-Netzwerk mit über 6000 Mitgliedern. Das Training findet nicht mehr an einer zentralen Location statt, sondern wir kooperieren mit öffentlichen Einrichtungen, um Trainingszentren in den sieben wichtigsten Slums zu errichten. Neben zehn Trainern beschäftigen wir einen Manager, einen Buchhalter und eine Bürokraft. Ein Kuratorium berät uns und leitet das Management-Team.

Seaquence

http://seaquence.org





Seaquence is an experiment in web-based musical composition and community. Adopting a biological metaphor, users can create and combine musical life-forms, resulting in an organic, dynamic composition. These compositions become part of a growing collection that can be browsed, modified and re-appropriated by others.

Seaquence was developed during a residency at Gray Area Foundation for the Arts in San Francisco, CA. Originally emerging out of a discussion around creating a community-based fundraising project for the new arts organization, the project quickly took a life of its own as an open web platform for music creation. Since 2009, *Seaquence* has continued to evolve through various iterations–each of which has sought to tackle the technical and methodological challenges of making an intuitive yet versatile online tool for the creation and sharing of musical compositions. The official online launch in October 2010 was met with an unexpected amount of engagement.

Seaquence ist eine experimentelle, von einer Community getragene Web-Anwendung zur Komposition von Musik, der eine biologische Metapher zugrunde liegt. User können musikalische Lebensformen kreieren und kombinieren, aus denen sich dann organische, dynamische Kompositionen entwickeln. Diese Kompositionen sind Teil einer ständig wachsenden Sammlung, durch die man browsen und die man verändern und wiederverwerten kann.

Seaquence wurde während einer Residency bei der Gray Area Foundation for the Arts in San Francisco konzipiert. Am Anfang stand die Diskussion um die Entwicklung eines Community-basierten Fundraising-Projekts für diese neue Kunstinstitution, aber das Projekt entwickelte schnell ein Eigenleben als offene Web-Plattform für Musikschaffende. Seit 2009 wächst *Seaquence* in mehreren Schritten weiter, wobei immer die technischen und methodologischen Herausforderungen bei der Implementierung eines intuitiv, aber vielseitig nutzbaren Tools für die Schaffung und das Teilen von Musik im Mittelpunkt stehen. Der offizielle Launch der Seite im Oktober 2010 stieß auf unerwartet großes Interesse.

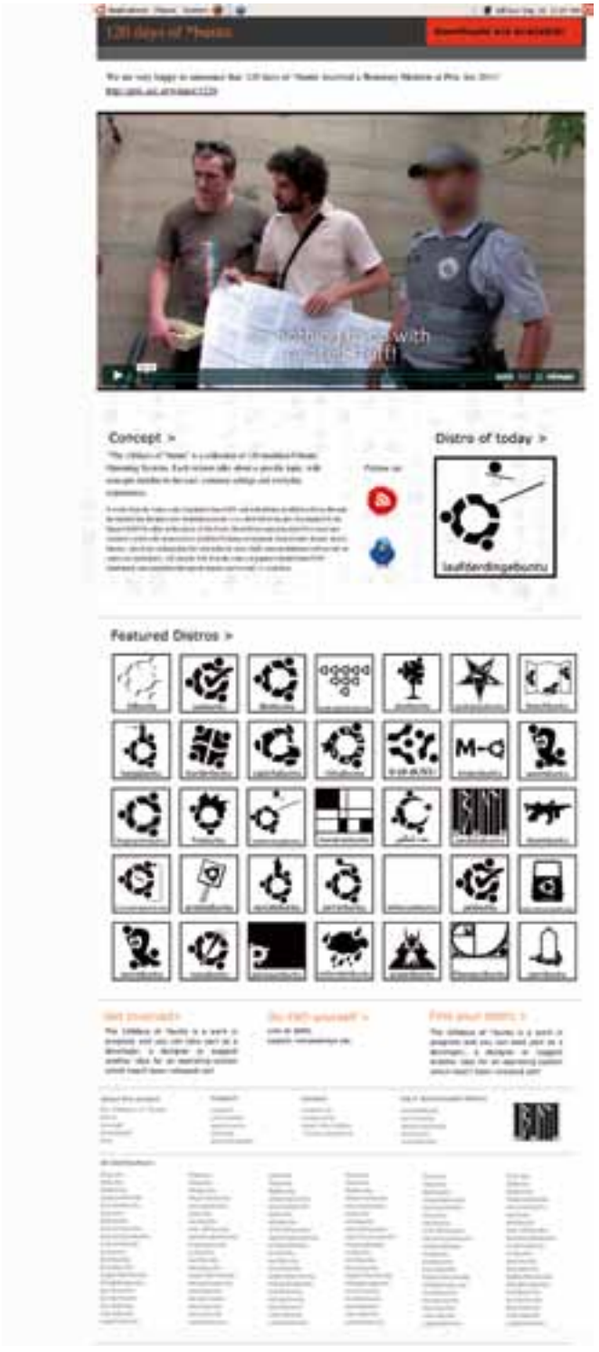
Seaquence is an original Gray Area Labs project created by Ryan Alexander, Gabriel Dunne, and Daniel Massey, with support from Gray Area Foundation for the Arts. Since the launch of *Seaquence*, there have been 25,000+ compositions contributed by thousands of anonymous users online. *Seaquence* is open for anyone to use. While users are anonymous, we've learned from feedback that the project has engaged a wide demographic–young and old, with or without musical experience, from all over the globe.

Seaquence ist ein Projekt, das mit Unterstützung der Gray Area Foundation for the Arts von Ryan Alexander, Gabriel Dunne und Daniel Massey für Gray Area Labs entwickelt wurde. Seit dem Launch von *Seaquence* steuerten Tausende anonymer User mehr als 25.000 Kompositionen bei. *Seaquence* ist für jeden offen. Die User sind anonym, aber aus dem Feedback wissen wir, dass sich alte und junge Menschen aus der ganzen Welt, mit und ohne musikalische Vorbildung, am Projekt beteiligen

The 120 days of *buntu

Gordan Savicic, Danja Vasiliev

http://www.120buntu.com



Das Betriebssystem eines modernen Computers bildet ein dem User vertrautes Interface. Die Default-Systeme zwingen dem User jedoch so viele Regeln und Dogmen auf, dass diese Systeme unserer von Kontrolle bestimmten Gesellschaft sehr ähnlich sind. Wir hingegen verstehen den Desktop und sein Betriebssystem als zeitgemäßen Ersatz für den öffentlichen urbanen Raum.

*The 120 days of *buntu* ist ein Mash-up aus 120 verschiedenen Ubuntu-Betriebssystemen (OS). Jedes davon ist eine eigenständige Live-CD bzw. ein USB-Stick, von dem jeder PC oder Mac direkt booten kann. Das Projekt *The 120 days of *buntu* behandelt die Betriebssysteme, also die verschiedenen Ubuntu-Linux-Distributionen, als öffentliche Räume, die von ihren Bewohnern / Usern verändert werden können. Diese Modifikationen geschehen auf allen Ebenen: Das Erscheinungsbild des User-Interface kann genauso verändert werden wie das Interaktionsmodell, das optische und akustische Feedback, die Systemwerkzeuge oder der Kernel.

Das Projekt basiert auf dem Quellcode der populärsten Linux/GNU-Distribution, Ubuntu, der neu konfiguriert und remixed wird und so eine Sammlung dadaistischer, humorvoller, aber letztendlich nutzloser bootfähiger Linux-artiger Distributionen ergibt. Unsere Systeme reflektieren die Lebenssituationen und Desktop-User-Erfahrungen aus dem Blickwinkel der Software-Kunst.

Die experimentelle Natur des Projekts spiegelt sich auch in einem alternativen Distributionsmodell wider: Wir verteilen unsere Live-CDs nicht nur über das Netz, sondern auch über das „Street-Sneaker-Net", das seine Inspiration von den illegalen CD/DVD-Verkäufern auf den Straßen von São Paulo bezieht.

*The 120 days of *buntu* existiert in drei verschiedenen Formaten: Workshops zur Modifikation des Betriebssystems, bei denen die Teilnehmer lernen, wie sie ihre Desktop-Umgebung verändern können; die Online-Community *120buntu.com*, die ein vollständiges Repositorium unserer Software enthält; Ausstellungen, bei denen alle Betriebssysteme als Live-Sesssions laufen.

The operating system of a modern computer represents an intimate interface for the user. Default systems impose so many rules and dogmas on the user that make these systems very similar to our control-driven social environment. We envision the computer desktop and operating systems as a contemporary replacement for urban public space.

*The 120 days of *buntu* is a mash-up of 120 different Ubuntu operating systems (OS). Each OS is a self-contained Live CD/USB stick; any PC/Mac can be instantly booted from it. *The 120 days of *buntu* project treats operating systems (Ubuntu Linux distributions) as public space, prone to modification by its habitants/users. The OS modification happens on all levels: from looks-and-feel of user interface (GUI), interaction model, visual and audio feedback and down to modified system tools and hacked kernel.

The project is based on the source code of the most popular Linux/GNU distribution–Ubuntu, which is reconfigured and remixed, creating a collection of 120 essentially Dadaistic, yet humorous and at the same time useless but bootable Linux-like distributions. The systems we are creating are reflections of life situations and desktop-user experiences within the genre of software art. Following the experimental nature of this project, we deployed an alternative distribution model for our modified software. Besides the Internet, our Live CDs were spread through a so-called Street-Sneaker-Net, inspired by the illegal CD/DVD sellers in the streets of São Paulo, Brazil.

*The 120 days of *buntu* project exists in three different forms: OS modification workshop where participants learn how to modify their desktop environments; *120buntu.com* online community offering complete repository of our software; exhibition setup, comprising all created operating system running as live sessions.





The 120 days of *buntu is a project by Gordan Savicic (AT/NL) and Danja Vasiliev (RU). Gordan is an artist who plays with software algorithms, experimental media and fine art. His works includes game art, interactive/passive installations and speculative hardware. Danja Vasiliev is a Russian-born computer artist, engineer and researcher. His work and experiments touch on topics of digital life and everyday technology, networked environments, computer operating systems, machine-to-human interfaces, data forensics, reality hacking and others. **The 120 days of *buntu** ist ein Projekt von Gordan Savicic (AT/NL) und Danja Vasiliev (RU). Gordan ist ein Künstler, der mit Software-Algorithmen, experimentellen Medien und bildender Kunst spielt. Seine Arbeiten umfassen Game-Art, interaktive/passive Installationen und spekulative Hardware. Danja Vasiliev ist ein in Russland geborener Computer-Künstler, Ingenieur und Researcher. Seine Arbeiten und Experimente berühren alle Themen des digitalen Lebens und der Alltagstechnologie: vernetzte Umgebungen, Betriebssysteme, Mensch-Maschine-Interfaces, Datenforensik, Reality-Hacking usw.

Ushahidi

http://www.ushahidi.com



Ushahidi ist ein Non-Profit-Unternehmen, das sich auf die Entwicklung von freier und Open-Source-Software für Crowdsourcing, Visualisierung und interaktives Mapping spezialisiert hat. Mit unseren Tools wollen wir den Zugang zu Information demokratischer gestalten, die Transparenz erhöhen und es dem Einzelnen leichter machen, seine persönliche Erfahrung mit anderen zu teilen.

Ushahidi begann als eine Ad-Hoc-Gruppe von Technikern und Bloggern, die innerhalb weniger Tage eine Software schrieb, um verlässlichere Information über die Gewalttätigkeiten nach den Wahlen in Kenia im Januar 2008 sammeln zu können.

In der Folge haben wir *Ushahidi* als Open-Source-Software für Einzelpersonen und Organisationen gratis verfügbar gemacht. Das Tool wird inzwischen weltweit von großen und kleinen Organisationen genutzt. *Ushahidi* demonstriert, was ein kleines Team engagierter Menschen zustande bringen kann, wenn Technologie genutzt wird, um einen Unterschied zu machen und einen Wandel zu initiieren.

Beispiele für dieses Engagement sind Orte wie Haiti, wo wir 80.000 Berichte via SMS erhielten, mehr als 3.000 Berichte auf der Karte publiziert wurden und Hunderte Menschen dank dieser neuen Echtzeit-Informationen lokale Hilfsgruppen unterstützen konnten.

In Haiti diente die *Ushahidi*-Software im Wesentlichen als Not-SMS-System, das Menschen in Not mit den wichtigsten Hilfsorganisationen wie Rotes Kreuz, UN, US State Department und anderen vernetzte.

Die Plattform spielte auch in Russland während der schweren Waldbrände im Sommer 2010 eine entscheidende Rolle. Dort verwendeten Bürger *Ushahidi*, um sich zu organisieren und ihre Einsätze zu koordinieren. Medienorganisationen wie Al Jazeera, BBC, *The Guardian*, *Internews* und *Washington Post* verwenden *Ushahidi* für ganz unterschiedliche Zwecke.

Ushahidi is a non-profit technology company that specializes in developing free and open-source software for crowd-sourcing, visualization and interactive mapping. We build tools for democratizing information, increasing transparency and lowering the barriers to individuals sharing their stories.

Ushahidi started as an ad hoc group of technologists and bloggers hammering out software in a couple days, trying to figure out a way to gather more and better information about the post-election violence in Kenya in January 2008.

Since then, we have open-sourced the *Ushahidi* platform and made it available for free to individuals and organizations. The tool is now being utilized by organizations big and small all over the world. In short, *Ushahidi* has shown what a small team of dedicated people can do, leveraging technology to impact and create change all over the globe.

Some examples of this have been seen in places such as Haiti, where 80,000 SMS reports were received, 3000+ reports thousands published to the map, and hundreds of people helped by local relief groups due to this new source of real-time information. In essence, *Ushahidi's* work with partners in Haiti served as the de facto emergency SMS system, connecting those in need with the major relief organizations, including the Red Cross, UN, US State Department and many others.

The platform played a decisive role in Russia during the fires of summer 2010, where the citizens self-organized using *Ushahidi* to coordinate their efforts. Media organizations such as Al Jazeera, the BBC, the *Guardian*, Internews, and the *Washington Post* have deployed *Ushahidi* for various reasons.

Ushahidi is a disruptive organization that is willing to take risks in the pursuit of changing the traditional way that information flows. The core team is Erik Hersman (co-founder and director of strategy and operations); David Kobia (co-founder and director of technology development); Juliana Rotich (co-founder and executive director). **Ushahidi** ist eine disruptive Organisation, die sich für die Veränderung des traditionellen Informationsflusses einsetzt und auch bereit ist, dafür Risken einzugehen. Das Kernteam besteht aus Erik Hersman (Mitbegründer, strategischer Leiter); David Kobia (Mitbegründer, Leiter der technologischen Entwicklung); Juliana Rotich (Mitbegründerin und Geschäftsführerin).

[the next idea]
voestalpine Art and Technology Grant

Access Limited

Andy Cameron, Horst Hörtner, Karin Mairitsch, Wolfgang Müller-Pietralla, Michael Sterrer-Ebenführer

This has been a strong year for submissions to the [the next idea] grant and the judges have had a difficult time choosing between a range of excellent proposals, each of which was good enough to win. There were a number of themes which stood out–many projects concerned themselves with the question of access to limited resources, whether in the shape of energy or in the form of access to information.

[THE NEXT IDEA] VOESTALPINE ART AND TECHNOLOGY GRANT

ChokePoint Project

P2P Foundation

The winning project is *ChokePoint Project* from the P2P Foundation. It has the simple but profoundly important purpose of putting Internet access beyond the control of politicians and business leaders. The P2P Foundation points out that during the recent political upheavals in Egypt the government was able to turn off the Internet with ease and impunity. The same thing happened a month later in Libya. *ChokePoint Project* aims to fight this kind of blanket censorship by building a living record of Internet ownership and control and documenting key structural aspects that keep the Internet running, from domain-name registration to traffic gates. Identifying the weakest points of our communication infrastructure and making this knowledge publicly available is both subversive and highly respectful. Respectful because the way the infrastructure functions becomes a vital public good. Subversive because knowledge that is hidden within governmental or private-sector agencies is made publicly available–through the use of some clever software tools.

Is it legal to expose this information? Is it wise? Yes on both counts. We need to know, and we have a right to know, who is protecting or controlling the weak points in the network, the choke points. Napoleon used to guard his network of "mechanical telegraphs" with military units to prevent the world's first hacker attacks. The network is no longer dominated by the military, but rather by private and community usage–and it seems clear that it does not have the right protection nor does it have the interests of the people at heart.

Die Einreichungen zum diesjährigen [the next idea]-Bewerb erwiesen sich als starker Jahrgang, und die Jury hatte die schwere Wahl zwischen mehreren vortrefflichen Projekten, von denen jedes preiswürdig war. Dabei kristallisierte sich vor allem ein Thema heraus: Viele Projekte beschäftigten sich mit dem Zugang zu beschränkten Ressourcen, sei es in Form von Energie oder Information.

[THE NEXT IDEA] VOESTALPINE ART AND TECHNOLOGY GRANT

ChokePoint Project

P2P Foundation

Das Stipendium ging schließlich an das *ChokePoint Project* der P2P Foundation, das sich das einfache, aber überaus wichtige Ziel gesetzt hat, den Internetzugang der Kontrolle von Politikern und Wirtschaftsbossen zu entziehen. Die P2P Foundation verweist darauf, dass die Regierung bei den jüngsten Aufständen in Ägypten das Internet problemlos und ungestraft abschalten konnte. Das Gleiche geschah einen Monat später in Libyen. Das *ChokePoint Project* versucht, dieser Art von Pauschalzensur entgegenzuwirken, indem es ein lebendiges Register der Besitzverhältnisse und Kontrollinstanzen im Internet erstellt und die wichtigsten Strukturen dokumentiert, die das Internet am Laufen halten, von der Domain-Registratur bis zu den Traffic Gates. Die Ermittlung und Veröffentlichung der wunden Punkte unser Kommunikationsinfrastruktur ist ein gleichermaßen subversiver wie respektabler Akt. Respekt verdient er, weil das Funktionieren unserer Infrastruktur ein zentrales öffentliches Gut ist. Subversiv ist er, weil er das sorgsam in staatlichen oder privaten Institutionen gehütete Wissen mithilfe intelligenter Softwaretools öffentlich zugänglich macht.

Ist die Verbreitung dieser Informationen legal? Ist sie klug? Ein zweifaches ganz klares Ja. Wir müssen einfach wissen, wer die *choke points* – die wunden Punkte im Netz kontrolliert – und wir haben ein Recht darauf, es zu wissen. Napoleon ließ sein „mechanisches" Telegrafennetz militärisch schützen, um erste Hackerangriffe abzuwehren. Heute wird das Netz aber nicht mehr vom Militär, sondern vor allem von Privatpersonen und Gemeinschaften genutzt, und es ist offensichtlich, dass es nicht richtig geschützt ist und die Interessen der Menschen nicht im Zentrum stehen.

Das *ChokePoint Project* ruft dazu auf, den Internetzugang als eine schützenswerte Ressource zu betrachten – tun wir das nicht, könnte sie uns gerade dann abhanden kommen, wenn wir sie am dringendsten benötigen. Das Projekt geht davon aus, dass wir das Internet bekommen, das wir verdienen – dass es nichts von Haus aus Befreiendes hat und dass wir etwas dafür tun müssen, wenn wir ein Internet wollen, das eine unbeschränkte, von politischen und wirtschaftlichen Strukturen unabhängige Kommunikation zwischen Menschen erlaubt.

Das *ChokePoint Project* stützt sich auf Open-Source-Tools und wird in Zukunft selbst weitere solche Tools hervorbringen. Es ist der Anfang einer Entwicklung, und genau das ist es, was eine [next idea] sein sollte.

Die Jury betrachtete *ChokePoint Project* als ein überaus zeitgemäßes, wichtiges Projekt, das eine wirkliche Chance hat, etwas in der Welt zu verändern, und kürte es darum zum würdigen Gewinner des diesjährigen Bewerbs.

HONORARY MENTIONS

Future Building

Joshua To

Future Building ist eine unglaublich einfache Idee zur Lösung eines komplizierten, aber wichtigen Problems – nämlich wie man Menschen dazu ermuntert, Gutes zu tun, und sie von der Sinnhaftigkeit ihrer Wohltaten überzeugen kann, zumal wenn sie weit von denen entfernt leben, denen sie helfen sollen. *Future Building* ist ein Beispiel dafür, wie man die Möglichkeiten der Online-Technologie clever dazu nutzen kann, eine Beziehung zwischen Spendern und den mit ihrem Geld gekauften Gütern herzustellen. Man braucht im Netz bloß die Teile zu zeigen, die z.B. für den Bau einer Wasserpumpe benötigt werden, und die Leute dazu auffordern, diese Stück für Stück zu kaufen, denn es ist seltsam spannend zu sehen, was mit der eigenen Spende geschieht und was das bewirkt.

Moralisch gesehen, mögen „Serious Games" oder „Gamification" nicht gerade als adäquate Methode für ein Projekt erscheinen, das Leben rettende Wasserpumpen in Afrika bauen will. Dass wir Unterhaltung benötigen, um für lebensnotwendige Dinge zu spenden, hat etwas Zynisches. Zugleich aber besitzt dieser auf der Jagd nach Punkten basierende Ansatz ein echtes Potenzial, mehr Leute zu erreichen als andere seriösere Verfahren – und zwar nicht nur Spieler, sondern auch Spender. Zu sehen, welcher Teil einer Wasserpumpe von einem selbst gekauft wurde und welche Teile noch fehlen, vermittelt ein Gefühl für das eigene Engagement und spornt dazu an, weiter zu gehen. Bisweilen ist der spielerische Ansatz einfach am vernünftigsten.

ChokePoint Project encourages us to think about Internet access as a resource we must protect–otherwise it will be taken away from us just when need it most. It recognizes that we will get the Internet we deserve–that there is nothing intrinsically liberating about the Internet and that if we want an Internet that allows people to communicate without restrictions and outside the existing political and commercial structures then we will have to work for it.

ChokePoint Project is based on open-source tools and will generate further tools in open source. It is a starting point for the development of further ideas: this is exactly what a "next idea" should be.

The judges felt *ChokePoint Project* to be timely, relevant and with a real chance of making a difference in the world, and that for these reasons it richly deserved to be nominated as this year's winner of the "next idea".

HONORARY MENTIONS

Future Building

Joshua To

Future Building is an incredibly simple idea that attempts to solve a complex and important question–How can you encourage people to do good things, and how can you make doing good make sense for people who are far removed from the people they want to help? *Future Building* represents a clever usage of the opportunities presented by online technology to forge a connection between donors and the stuff their donation buys–using the Web to present the parts involved in building a water pump in Africa and encouraging people to buy the items one by one. It is curiously compelling to see exactly what your donation buys and what a difference it makes.

Serious gaming, or "gameification", might not appear to be a morally appropriate starting point for a project that builds life-saving real water pumps in Africa. It seems rather cynical that in order to get us to donate life-saving equipment we require to be entertained. But this high-score driven approach has real potential to reach more people, as both players and donors than other more serious approaches. By showing which part of the water pump you have donated and which

parts are still missing, you get both a real sense of engagement as well as encouragement to go further. Sometimes the playful approach is also the most sensible

Kibilight Project
Elizabeth Otieno

Kibilight is a multi-layered project which works across the different metaphorical dimensions contained in the idea of "bringing light into the world", especially to Kenya, where 70 percent of the population are still not connected to grid electricity. Lack of electricity means no electric light in the evening, which in turn makes it difficult for people to study and help propel themselves out of poverty. The project is an initiative to design and create portable solar lamps to help people in the Kenyan slum of Kibera. The lamps will provide light for about nine hours, can be used as flashlights or house lights and have a wooden case that can easily be recycled. A key part of the project is in the connection between Switzerland and Kenya–for people in Kenya the fact that the components of *Kibilight* are made in Switzerland with Swiss technology guarantees the high quality and sustainable character of the product.
One key objective of the project is to train young people of Kibera to produce the solar lamps from Swiss components in Kenya and to bring the assembled product to the local market in an affordable way. Some of the products will be returned to Switzerland to be sold as a fair-trade product.
In the eyes of the jury, the educational, sustainable, social and economic aspects of the project are highly relevant, complementary and work very well in the local context. *Kibilite* is helping to provide access to solar lamps for people who would not otherwise have it, which in turn gives them the opportunity and the means to improve their own conditions.

Kibilight Project
Elizabeth Otieno

Das Projekt *Kibilight* ist ein vielschichtiges, mehrere metaphorische Dimensionen berührendes Projekt, dessen Kern die Idee bildet, „Licht in die Welt" oder, genauer gesagt, nach Kenia zu bringen, wo 70% der Bevölkerung bis heute keinen Anschluss an das Stromnetz besitzen. Ohne Strom kein elektrisches Licht am Abend, wodurch den Leuten wiederum das Lernen erschwert wird, mit dem sie sich selbst aus der Armut herausziehen könnten. Das Projekt ist eine Initiative zur Entwicklung und Herstellung mobiler Solarlampen für den kenianischen Slum Kibera. Die Lampen mit etwa neun Stunden Leuchtdauer sind sowohl als Taschen- wie als Hauslampe verwendbar und besitzen ein recyclebares Holzgehäuse. Ein wesentlicher Bestandteil des Projekts ist die Verbindung zwischen der Schweiz und Kenia – für die Kenianer garantiert die Schweizer Herkunft und Technologie der *Kibilight*-Komponenten die Qualität und Nachhaltigkeit des Produkts.
In wichtiges Ziel ist aber auch die Ausbildung junger Leute in Kibera, die die Lampen aus den Schweizer Komponenten zusammenbauen sollen, um sie zu einem erschwinglichen Preis vor Ort auf den Markt zu bringen. Ein Teil der Produktion wird als Fair-Trade-Produkt in den Schweiz re-importiert.
Die Jury war der Meinung, dass die edukativen, ökologischen, sozialen und ökonomischen Aspekte des Projekts nicht nur äußerst relevant sind, sondern sich auch gut ergänzen und im lokalen Kontext funktionieren. *Kibilight* bringt Menschen in den Besitz von Solarlampen, die sie sich sonst nicht leisten könnten, und gibt ihnen damit auch eine Möglichkeit zur Verbesserung ihrer Lage in die Hand.

Haberlandt
blablabLAB

Haberlandt ist Bioreaktor und Verkaufsautomat in einem. Er produziert und serviert Nahrung. BlablabLAB, seine Erfinder, nennen ihn einen Avant-Cuisine-Automaten. Es handelt sich dabei um ein mechatronisches System aus lebenden Algen und Technologie. Die Maschine stellt aus einer Blaualge namens Arthrospira Platensis ein besonders nahrhaftes Nahrungsmittel her, das sie anbaut, erntet, verarbeitet, verpackt und schließlich an den Endverbraucher ausgibt. Es ist eine synthetisierte und verdichtete Miniversion eines landwirtschaftlichen Betriebs, der auf hyperlokale Weise Nahrung produziert. Neben der Behandlung von Fragen wie Nachhaltigkeit in der Landwirtschaft und Möglichkeiten der Reduktion exzessiver Transportwege, ist *Haberlandt* auch ein schönes Beispiel kinetischer Kunst.

Prometheus Fusion Perfection
Mark Suppes

Eine unumstrittene Prämisse – dass die Welt dringend eine bessere Energiequelle benötigt – bildet den Ausgangspunkt für das Projekt von Mark Suppes. Die Antwort ist seiner Meinung nach die Kernfusion, die sicherer und sauberer ist als die heutige Atomkraftwerke antreibende Kernspaltung. *Prometheus Fusion Perfection* ist ein Open-Source-Projekt zum Bau eines funktionierenden Bussard-Fusionsreaktors. Das Projekt ist unabhängig, gemeinschaftlich finanziert und vollkommen offen – jeder Entwicklungs- und Lernschritt wird umgehend und für jeden einsehbar auf dem Projektblog publiziert. Ziel ist die Schaffung eines Unternehmens, das in der Lage ist, billige, saubere und nahezu unerschöpfliche Energie anzubieten. Ein wesentlicher Beitrag des Projekts ist aber laut Suppes auch, dass es wissenschaftliche Forschung in die Öffentlichkeit trägt und diese über die Prozesse, Kosten und Chancen wissenschaftlicher Tätigkeit aufklärt.

Haberlandt
blablabLAB

Haberlandt is both a bioreactor and vending machine. It grows food and serves it up. Its creators, Blablablab, call it an automated avant-cuisine machine. It is a mechatronic system in which living algae and technology coexist. The machine produces highly nutritious food from a type of cyanobacteria called Arthrospira platensis, which it grows, harvests, processes and packages and finally delivers to the end user. It is a tiny version of a traditional agricultural system, synthesized and compacted to produce food products hyperlocally. *Haberlandt* engages issues of sustainable agriculture and the need to limit the excessive transportation of food. It is also a very beautiful piece of kinetic art.

Prometheus Fusion Perfection
Mark Suppes

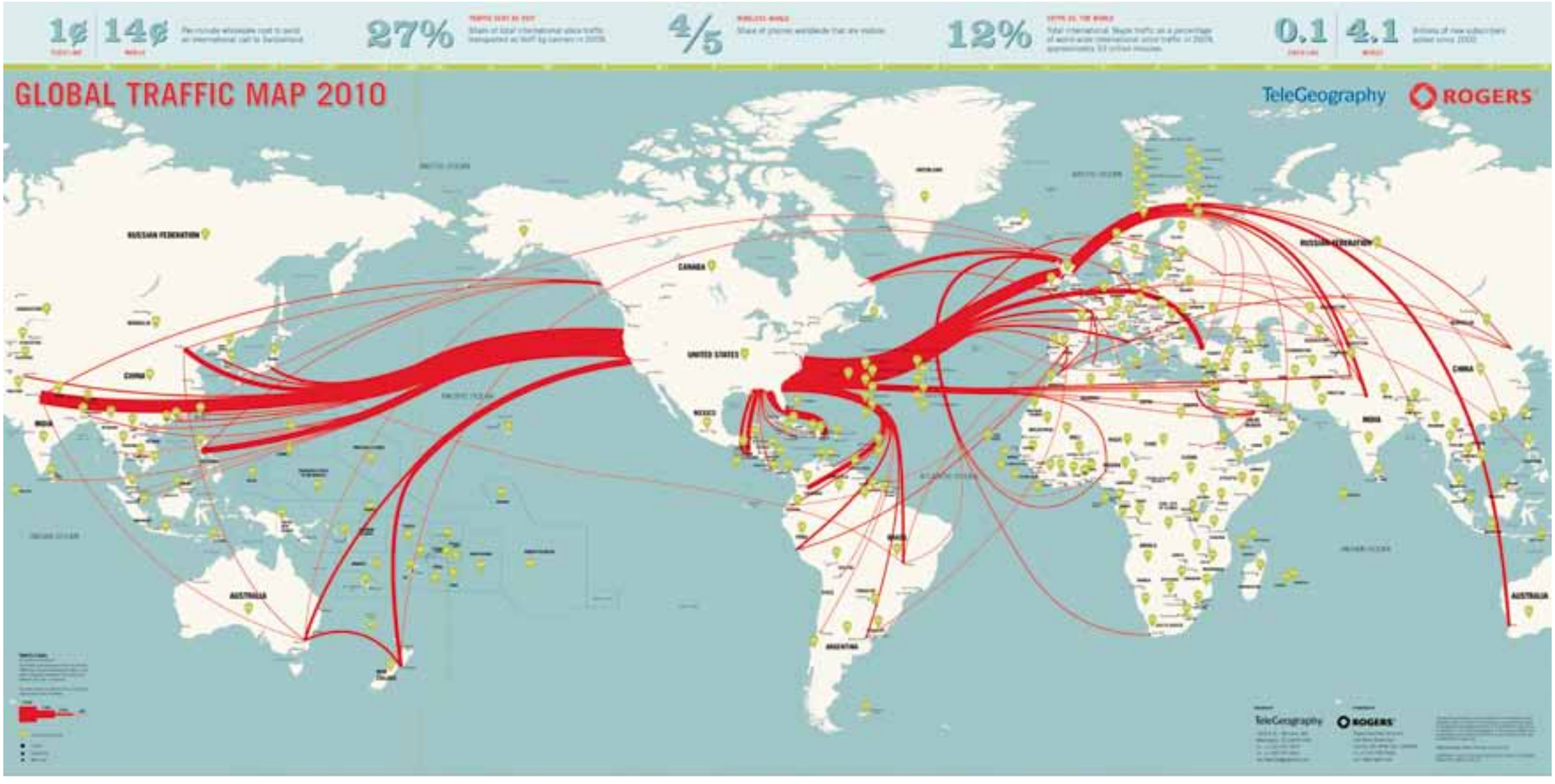
Mark Suppes starts from an uncontroversial premise–the world desperately needs a better energy source. According to him the answer lies with nuclear fusion, which is safer and cleaner than the nuclear fission that powers existing nuclear plants. The reactor design is by Robert Bussard, and *Prometheus Fusion Perfection* is an open-source project to build a working Bussard nuclear fusion reactor. The project is independent, community financed and entirely open source–every process and all learning is immediately published on the project blog for the world to read. The goal is to create a provider of cheap, clean and abundant energy. Suppes believes that a key benefit of *Prometheus Fusion Perfection* is to bring scientific invention into the public sphere and make people aware of the processes, costs and opportunities involved in doing science.

ChokePoint Project

Towards A Distributed Internet Infrastructure

P2P Foundation

http://www.chokepointproject.net
http://blog.p2pfoundation.net



© TeleGeography, http://www.telegeography.com

ChokePoint Project is meant for people who are curious about transparency and control of the networking technologies, their use and abuse by nation states and corporations leading towards new toolsets being produced to distribute connectivity beyond traditional powers.
Telephony and the Internet have had a huge impact on society, both positive and negative. Following the uprisings in the Middle East in 2011, where the Internet was "turned off", we aim to provide a close-to-real-time map of leverage points expressed through the power medium of data visualization.
We plan to develop tools and toolkits for exposing choke points. We will also be creating open-source tools which can be used by people to help this project to map networks to monitor and sidestep spying, although this is part of a longer-term initiative.

Das *ChokePoint Project* wendet sich an alle, die sich für die Transparenz und Kontrolle von Netzwerktechnologien und für deren Verwendung und Missbrauch durch Nationalstaaten und Konzerne interessieren. Dazu entwickelt es Toolsets, um den Internetzugang auch außerhalb herkömmlicher Machtstrukturen sicherzustellen.
Telefonie und Internet hatten immense Auswirkungen auf die Gesellschaft – im Positiven wie im Negativen. Angesichts der Ereignisse bei den Aufständen im Nahen Osten, in deren Verlauf das Internet „abgeschaltet" wurde, wollen wir mittels Datenvisualisierung eine echtzeitnahe Landkarte des Internet mit allen Hebel- oder Interventionspunkten zur Verfügung stellen.
Wir planen die Entwicklung von Werkzeugen und Tools, die „choke points" – mögliche Angriffspunkte und Schwachstellen – im Internet anzeigen. Längerfristig arbeiten wir auch an Open-Source-Werkzeugen, mit deren Hilfe uns andere beim Kartografieren der Netzwerke unterstützen und Überwachungsversuche erkennen und umgehen können.

Components of the project include:
- an interactive data visualization of identified choke points, so that everyone can understand where the vulnerabilities are;
- showing the related open projects which aim to remedy those vulnerabilities;
- pointing to articles with analysis and strategy to educate and inform the general public and research communities;
- releasing datasets and tools used to track down Internet choke points.

We will also provide documentation including a tutorial and design patterns that present possible installation ideas for spaces such as museums and transit terminals.
This project should serve as an experimental space for citizens to investigate how governments are tracking them hour-by-hour. Participants should understand how such tools can allow for collaborative expression to reject current levels of scrutiny that are not made transparent by existing government and corporate entities.

Das Projekt umfasst:
- eine interaktive Datenvisualisierung identifizierter „choke points", damit für jeden nachvollziehbar ist, wo sich Schwachstellen befinden,
- eine Präsentation laufender Projekte zur Beseitigung dieser Schwachstellen,
- Hinweise auf analytische und strategische Texte, um die Öffentlichkeit und Forschungsgemeinschaften zu informieren und aufzuklären,
- Bereitstellung von Daten und Werkzeugen, die dazu dienen, „choke points" ausfindig zu machen.

Darüber hinaus wollen wir Unterlagen wie Anleitungen und Grundmodelle für die Installation möglicher Bausteine an Orten wie Museums- und Transit-Terminals zur Verfügung stellen. Das Projekt versteht sich als Experimentierfeld für Bürger, in dem diese nachvollziehen können, dass sie permanent von staatlichen Stellen überwacht werden und wie diese Überwachung funktioniert. Die Teilnehmer lernen, mit den erwähnten Werkzeugen gemeinschaftliche Maßnahmen gegen derzeit bestehende Kontrollmechanismen zu ergreifen, die von staatlichen und wirtschaftlichen Stellen nicht offen gelegt werden.

The **P2P Foundation** is a non-profit organization founded in 2005, legally based in the Netherlands though global in membership and readership. Its primary purpose is in researching, documenting and promoting p2p practices. (If Napster and torrents are peer-based music-file distribution systems, p2p takes the principle of peer-ing and beams it like a splash damage laser beam on everything it touches, from culture to politics to religion back to technology). Our last five years have been spent building a huge collection of knowledge with 14,424 content pages and 15 million views on the Wiki alone. Die **P2P Foundation** ist eine 2005 gegründete, weltweit agierende Nonprofit-Organisation mit Sitz in den Niederlanden. Hauptanliegen ist die Erforschung, Dokumentation und Förderung von P2P-Praktiken. (Die P2P Foundation geht einen Schritt über Peer-to-Peer-Musikdistributionssysteme wie Napster und Torrents hinaus und wendet das Peering-Prinzip wie einen breit streuenden Laser auf alles an – von der Kultur über die Politik bis hin zur Religion und wieder zurück zur Technologie.) In den letzten fünf Jahren haben wir einen gigantischen, 14.424 Seiten umfassenden Wissensbestand aufgebaut und allein auf unserem Wiki 15 Millionen Klicks erzielt.

Future Building

Joshua To

http://www.futurebuilding.org

Future Building makes giving online as simple and transparent as volunteering in person. Projects range from schools and clinics to wells and houses. The limits are yours to define and then exceed. And anything that can be built in the real world can be constructed using *Future Building*.
Imagine a school, and what it takes to make it real. A retired war veteran in Atlanta buys the beams, a 15-year-old high-school student in Prague buys the nails. A couple in Johannesburg buy the bolts. More people pitch in for the floors, the walls, the windows, the plumbing, the wiring. What if this could all take place online and each person could visualize and share, in real time, the status of their contribution and everyone else's? A couple hundred people from a couple hundred different places see that the school still needs a roof, and they donate enough to build one. Then someone sees that the desks are still missing. She makes a donation for ten. Someone else makes a donation for twenty. Students get desks. Desks get computers. Computers get software. Click by click, a school is built online and off. But it doesn't stop with a school or a hospital or a village, because what we're building is a future.

Future Building macht Online-Spenden so einfach und transparent, als würde man sich persönlich für eine Sache engagieren. Die Projekte rangieren von Schulen und Kliniken bis zu Brunnen und Häusern. Es liegt an dir, die Grenzen zu definieren – und sie dann zu überschreiten. Alles, was in der realen Welt gebaut werden kann, kann auch mit *Future Buildung* gebaut werden.
Stell dir eine Schule vor und was es braucht, um sie Realität werden zu lassen. Ein Kriegsveteran in Atlanta kauft die Balken, ein 15-jähriger Schüler in Prag die Nägel. Ein Paar in Johannesburg kauft die Bolzen. Andere wiederum springen ein, um den Boden, die Wände, die Fenster, die Installationen, die Elektrizität zu finanzieren. Was wäre, wenn all dies online stattfinden und man in Echtzeit visualisieren und teilen könnte, was man selbst und andere gerade beigetragen haben? Ein paar hundert Leute aus ein paar hundert verschiedenen Orte sehen, dass die Schule noch ein Dach braucht, und sie spenden so viel, dass ein Dach gebaut werden kann. Dann bemerkt eine andere, dass die Tische noch fehlen. Sie spendet zehn Tische, eine andere zwanzig. Die Schüler bekommen also Tische. Auf die Tische kommen Computer. Und in die Computer kommt Software. Klick um Klick wird die Schule online und offline gebaut. Aber das Ganze endet nicht mit einer Schule oder einem Krankenhaus oder einem Dorf – denn was wir bauen, ist eine Zukunft.

Founder: Joshua To (US); lead engineer: Mike Fogel (US); UI designer: Björgvin Friðgeirsson (IS); web developer: Alice Tzou (US)

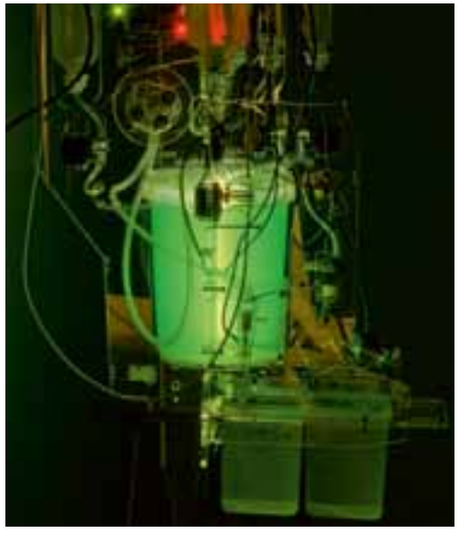
Joshua To (US) is the founder of Soup, a company focused on using design, technology and business to tackle the world's gnarliest problems by building products, providing services and hosting events. Before starting Soup, Josh served as a product manager at Google. In 2005, *Newsweek* named Joshua as "one of the top 15 college students in America" for the impact he was creating as a result of thoughtful design aimed at fostering social and political awareness. Joshua has BAs in design and communication studies from UCLA. **Joshua To** (US) ist der Gründer von Soup, einer Firma, die sich mit Design, Technologie und Business der dringlichsten Probleme der Welt annehmen will, indem sie Produkte baut, Dienstleistungen anbietet und Events organisiert. Vor Soup war Josh Produktmanager bei Google. 2005 wurde er von *Newsweek* zu einem der „15 Top-Collegestudenten in den USA" gewählt für seinen Designansatz, der soziales und politisches Bewusstsein fördern will. Joshua hat BAs in Design und Kommunikationswissenschaften der UCLA.

Haberlandt

blablabLAB

http://haberlandt.blablablab.org

Haberlandt ist ein Verkaufsapparat für Nahrungsmittelpflanzen, es ist ein Bioreaktor, in dem ein Supernahrungsmittel gezüchtet wird – die Mikroalge *Arthospira platensis* –, aber es ist auch ein Automat, der halbfertige Nahrungsmittel liefert. Es ist ein Cyborg, ein mechatronisches Ökosystem, in dem Leben und technologische Systeme koexistieren – ein nachhaltiges, aber offenes System, mit Inputs und Outputs, wie sie typisch sind für eine Entität, die von einem chemischen Energieaustausch lebt. Der eigentliche Zweck der Maschine ist die Produktion von Algen. Dafür muss sie mit einem Minimum an Nährstoffen aufgeladen werden, ist aber in der Lage, diesen Austauschzyklus so zu reduzieren, dass er lediglich Algen für den menschlichen Konsum (Output) und menschlichen Urin (Input) braucht. Es handelt sich also um eine extrem reduzierte Form eines traditionellen landwirtschaftlichen Systems, das so synthetisiert und verdichtet wird, das es hyperlokal ein Produkt herstellen kann, das direkt der heutigen Gesellschaft zugute kommt. Die Ausgabevorrichtung ist ein potenzielles Ökoton – eine Zone zwischen zwei Pflanzengesellschaften – für Stadtbewohner, die sich einer nachhaltigen Produktion und Konsumtion verschrieben haben, was in unserer globalisierten, asymmetrischen Welt dringend gebraucht wird.



Haberlandt is a vending machine for food crops, a bio-reactor for growing a superfood–Arthospira platensis micro-algae–and an automated avant-cuisine machine. It is an array cyborg, a mechatronic ecosystem where life and technological systems coexist–a sustained but open system with inputs and outputs typical of an entity that depends on a chemical energy exchange. The machine produces algae as the ultimate goal, and it needs recharging with a minimum amount of nutrients, being able to reduce this cycle of exchange to algae for human consumption (output) and waste human urine (input). It is a super-reduction of traditional agricultural systems, synthesized and compacted to produce hyperlocally an engineered product designed to be inserted into today's society. The dispenser a potential ecotone–a transitional area between two plant communities – for urban citizens committed to a sustainable production and consumption, something so lacking in a globalized and asymmetric world.

blablabLAB (ES) was born out of the development of a prototype framed by the "Lightscapes" workshop (James Clar, Scott Fitzgerald), held in Hangar, Barcelona, at the end of 2008. Over the past two years the group has expanded with contributions from other friends and fields–such as electronic engineering, environmental ecology, fashion design, avant-garde cuisine, visual arts, anthropology and biochemistry–to be engaged in various projects often related to an event. **blablabLAB** (ES) entstand im Zuge einer Prototypenenwicklung beim Workshop „Lightscapes" (unter der Leitung von James Clar, Scott Fitzgerald), der Ende 2008 im Hangar in Barcelona stattfand. In den letzten beiden Jahren weitete die Gruppe – zumeist für verschiedene Projekte im Rahmen von Events – ihr Betätigungsfeld mit Beiträgen von Freunden auf zusätzliche Bereiche wie z. B. Elektronik, Umweltökologie, Modedesign, Avantgarde-Cuisine, Bildende Kunst, Anthropologie oder Biochemie aus.

Kibilight Project

Elizabeth Otieno

http://www.solafrica.ch/



The objective of this project was to train young people living in the Kibera slum (Kenya) to assemble portable solar lamps and then test them for daily use, with the aim of starting a small production centre if the pilot phase is a success. The solar lamps will then be produced by these trained young solar technicians and initially sold on the local market. Part of the production run will be exported to Switzerland and sold as a fair-trade product. Prefabricated lamps will be used as solar-energy learning sets in schools and workshops in Switzerland. The youths were also trained to install solar home systems.

The Kibera solar lamp as it is now known emits a bright light, is smokeless and has little or no running costs (batteries), since it is charged by solar energy. The Kibera lamp is portable, uses solar-powered light-emitting diodes (LEDs) and can be used as a flashlight or hung up as a house lamp. The lamp provides an ideal solution for customers who have suffered using kerosene lamps and low-cost, battery-powered flashlights. When charged for six hours by its integrated solar panel it gives a very bright light for up to six hours and a less bright light for another three. The wooden casing is strong and does not need recycling. The casing has been varnished to protect the wood and keep off water.

Ziel dieses Projekts war es, junge Menschen aus dem Slum Kibera (Kenia) darin zu schulen, tragbare Solarlampen zusammenzubauen und für den täglichen Gebrauch zu testen, mit dem Ziel, ein kleines Produktionszentrum zu starten, sollte sich die Pilotphase als Erfolg erweisen. Die Solarlampen werden von diesen jungen Solartechnikern hergestellt und anfangs auf dem lokalen Markt verkauft werden. Ein Teil der Produktion wird in die Schweiz exportiert und dort als Fair-Trade-Produkt verkauft werden. Vorgefertigte Lampen werden als Lernsets in Schulen und Workshops in der Schweiz verwendet. Die Jugendlichen lernen auch, solarbetriebene Systeme in einem Haushalt zu installieren.

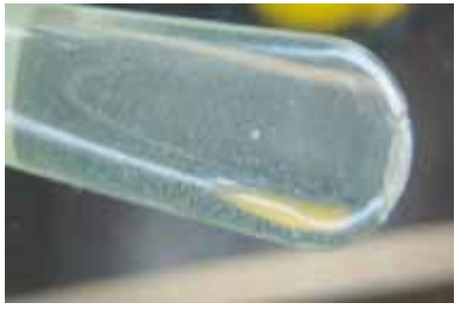
Die Kibera-Lampe erzeugt helles Licht, ist rauchfrei und verursacht keine bzw. nur sehr geringe Betriebskosten (Batterien), da sie mit Sonnenenergie aufgeladen wird. Sie ist tragbar, nutzt LEDs und kann als Taschenlampe verwendet oder als Raumbeleuchtung aufgehängt werden. Die Lampe ist die ideale Lösung für Kunden, die keine Kerosen-Lampen oder billige Taschenlampen mit Batterien mehr verwenden wollen. Wenn sie sechs Stunden via integriertem Solarpaneel aufgeladen wird, gibt sie sechs Stunden sehr helles Licht und weitere drei Stunden weniger helles Licht. Der hölzerne Behälter ist widerstandsfähig und muss nicht wiederverwertet werden. Er ist lackiert, um das Holz wasserfest zu machen.

Elizabeth Otieno (KE) is a 22-year-old girl from Kibera. After high school, she joined the Kibera Community Youth Program as a volunteer in several projects. In 2009, Greenpeace came together with the Kibera Community Youth Program to train some young people from Kibera in the solar technology. Since early 2010 she has been leading the solar group, and she went to Switzerland for a solar camp, where they installed solar systems both for lighting and for hot water in a youth hostel in St. Moritz. **Elizabeth Otieno** (KE) ist ein 22-jähriges Mädchen aus Kibera. Nach der Mittelschule arbeitete sie ehrenamtlich bei mehreren Projekten des Kibera Community Youth Program mit. 2009 bildete Greenpeace gemeinsam mit dem Kibera Community Youth Program junge Leute aus Kibera in Solartechnologie aus. Seit 2010 leitet Elizabeth diese Solargruppe und ging in die Schweiz, wo sie im Rahmen eines Camps Solarsysteme für Beleuchtung und Heißwasser in einer Jugendherberge in St. Moritz installierten.

Prometheus Fusion Perfection

Mark Suppes

http://prometheusfusionperfection.com/





The world desperately needs a better energy source.

Nuclear fission produces large-scale clean energy. But the recent Sendai earthquake in Japan reminds us that nuclear fission comes with very real safety hazards. Nuclear fusion on the other hand has the potential to provide clean energy without the meltdown and radiation risks.

In 2006, Robert Bussard introduced a new approach to nuclear fusion, which could change everything: *http://en.wikipedia.org/wiki/Polywell*. Bussard's reactor is still unproven, but the promise is tremendous. It deserves further research.

This is where *Prometheus Fusion Perfection* comes in: It is an open-source effort to build a working Bussard nuclear-fusion reactor. For the past two years I have been building at Bussard reactor independently in my lab in Brooklyn. This is not hypothetical - this is real research. To date I have fused the atom with a fusor, a precursor to the Bussard Reactor. Everything we learn is open-sourced and immediately published to our blog, for the world to read: *http://prometheusfusionperfection.com/*

Produced by Mark Suppes; shot and edited by Jamie Henson; audio and music by David Dahlquist

Die Welt braucht dringend eine bessere Energiequelle. Kernspaltung produziert saubere Energie in großem Maßstab, aber das Erdbeben in Sendai in Japan hat uns in Erinnerung gerufen, dass Kernspaltung doch ganz reale Sicherheitsrisken mit sich bringt. Kernfusion hingegen hat das Potenzial, saubere Energie ohne das Risiko von Kernschmelze und Strahlung zu produzieren.

Im Jahr 2006 hat Robert Bussard einen neuen Ansatz einer Kernfusion vorgestellt, der alles verändern könnte: *http://en.wikipedia.org/wiki/Polywell*. Bussards Reaktor ist noch unbewiesen, aber er ist sehr vielversprechend und verdient weitere Forschungen.

Hier kommt das *Prometheus Fusion Perfection* ins Spiel: Es ist ein Open-Source-Versuch, einen funktionierenden Bussard-Fusionsreaktor zu bauen. Der Bussard-Reaktor verspricht billige, saubere Energie im Überfluss – die endgültige Lösung aller Energieprobleme. Währen der letzten beiden Jahre habe ich in meinem Laboratorium in Brooklyn einen Bussard-Reaktor gebaut. Das ist nichts Hypothetisches – es handelt sich um echte Forschungsarbeit. Bis heute habe ich einen Fusor, einen Vorgänger des Bussard-Reaktors, zur Zündung der Reaktion verwendet. Alles, was wir uns erarbeiten, ist Open Source und wird sofort auf unserem Blog veröffentlicht: *http://prometheusfusionperfection.com/*

Mark Suppes (US) is a serial entrepreneur, web application developer, musician, painter, and now a scientist. He has illustrated a children's book and helped with the recent *http://gucci.com/* relaunch. **Mark Suppes** (US) ist ein mehrfacher Entrepreneur, Entwickler von Web-Applikationen, Musiker, Maler und nun Wissenschaftler. Er hat ein Kinderbuch illustriert und am Relaunch von *http://gucci.com/* mitgearbeitet.

u19 – FREESTYLE COMPUTING

Little Red Riding Hood Madly in Love / Rotkäppchen madly in Love

Sirikit Amann, Gottfried Haider, Martin Hollinetz, Gerlinde Lang, Robert Praxmarer

JURY MINUTES

Day One

There are hundreds of entries: websites, software programs, interactive applications, picture stories, computer games, electronic music, 3D animations and a number of others that cannot be categorized. We are sitting in a darkened room and eager to see the digital universes we will be entering in the next days. There is a tense quietness in the room. What are the criteria? How can these very different works by children and young adults be judged against one another? By choosing only 15 winners, won't we let down the over 600 other works?

We decide to find our top 15 by talking about each entry and comparing and evaluating those that are similar in content, technical level and age. Such discussion is important because it means each entry receives individual feedback.

In searching for a consensus, our opinions differ at times, especially because each of us has their own special field when it comes to contents and technologies.

After viewing the first projects, a trend for 2011 starts becoming apparent: many of the works focus on people, nature, and the balance between life and technology. In a world of believers in technology whose foundations have become shaky, intact nature may provide footing and enable complex systems to be reduced to manageable, controllable proportions. u19 kids have arrived in the real world. They see the challenges confronting society and want to do their part. Create your world and in doing so your own future.

Some of the solutions they offer are not meant entirely seriously and this reinforces the feeling that these young, innovative digital natives are extremely self-confident. They demand a place for themselves, a place where they can assert themselves. Exactly this makes this year's u19 projects so interesting. Anyone who believes the next generation of creative minds is satisfied with cute, shallow, sugarcoated products is mistaken. On our first day, it has already become clear: the quality and depth of the works is striking and inspires our search even more.

PROTOKOLL

1. Jurytag

Hunderte von Einreichungen. Websites, Programme, interaktive Anwendungen, Bildgeschichten, Computerspiele, elektronische Musik, 3D-Animationen und noch etliches, das sich nicht zuordnen lässt.

Wir sitzen in einem abgedunkelten Raum und sind gespannt auf die digitalen Universen, in die wir in den nächsten Tagen eintauchen werden.

Im Raum herrscht angespannte Ruhe. Was sind die Kriterien? Wie können all die unterschiedlichen Arbeiten von Kindern und jungen Erwachsenen miteinander und gegeneinander gewertet werden? Ist die Auswahl von 15 Preisträgern nicht ein Verrat an über 600 anderen Arbeiten?

Gemeinsam entscheiden wir uns für einen dialogischen Prozess, um zu den Top 15 zu kommen. Das bedeutet, jede Einreichung wird mit ähnlichen Einreichungen von Inhalt, technischem Stand und Alter her verglichen und gewertet. Wichtig ist diese Diskussion zudem, da jede der Einreichungen ein individuelles Feedback bekommt.

In der Meinungsfindung gehen schon mal die Ansichten zwischen uns auseinander, da jeder und jede von uns ein anderes inhaltliches und technisches Segment abdeckt.

Nach dem ersten Sichten kristallisiert sich ein Trend für 2011 heraus: Viele der Arbeiten drehen sich um Mensch, Natur und „Technik-Life-Balance". In einer technikgläubigen Welt, deren Basis ins Schlingern gerät, könnte die heile Natur zum Anker und die komplexen Systeme auf überschaubare und beherrschbare Verhältnisse reduziert werden. Die u19er sind in der realen Welt angekommen, sehen die Herausforderungen einer Gesellschaft und wollen ihren Beitrag dazu leisten. Create Your World und damit die eigene Zukunft.

Dass manche Lösungen nicht bierernst gemeint sind, unterstreicht die Vermutung, dass die neuen jungen Digital Natives ein hohes Selbstbewusstsein haben und ihren Platz einfordern und ihn behaupten.

Gerade diese Brüche sind das Interessante an den Arbeiten von u19. Wer glaubt, dass sich der kreative Nachwuchs mit platten, niedlichen und geschönten Produkten abgibt, irrt. Bereits am ersten Jurytag war klar: Die Qualität und Tiefe der Arbeiten ist beeindruckend und verschärft unseren Findungsprozess.

2. Jurytag

Die verbliebenen Arbeiten sind eine bunte, breitgefächerte Palette an bemerkenswerten Inhalten. Gestaltet von Schulkassen, Einzelpersonen, Gleichgesinnten, Neigungsgruppen, Nerds und Freidenkern.

Über Nacht haben sich die Erinnerungen an die bereits gesichteten Einreichungen überlagert. Zweifel kommt auf. Hätte die Animation nicht doch noch mitgenommen werden sollen in die nächste Runde, war die Loungemusik doch interessanter, als es sich gestern noch anhörte? Haben wir beim Softwareprogramm nicht etwas übersehen? Und das Computerspiel mit nur einem Level – waren wir vielleicht nur nicht cool genug, um die weiteren zu finden?

Der zweite Tag ist wie der Next Level eines Computerspiels. Der erste Tag dient der Orientierung. Jetzt geht es bereits ans Eingemachte. In der zweiten Runde zeigen sich die Feinheiten, Perspektiven verändern sich durch unsere Diskussion, Details kommen zum Vorschein und es zeichnet sich ein weiterer Trend ab: Interdisziplinarität.

Das hat uns schon überrascht. Aus den Vorjahren wussten wir, dass vieles „stand alone" war, in sich großartig, aber selten übergreifend, raumgreifend. Mixen von Science und Kunst, Gesellschaft und Technik, Natur und Artifiziellem schien in der Hauptsache zur Erwachsenenwelt zu gehören.

Jetzt nicht mehr!

3. Jurytag

Jetzt geht es ans Eingemachte. Jeder von uns hat seine Favoriten. Jetzt heißt es argumentieren. Was berechtigt diese Arbeit unter die besten 15 zu kommen. Kann man die Anzahl nicht ausdehnen? Da gibt es noch dieses App, das ebenfalls hervorragend ist, oder diese 3D-Animation, die muss doch noch einen Platz finden. Sind die einzelnen Genres auch vertreten? Wie schaut's aus mit Mädchen, Burschen, Schulklassen, Einzelarbeiten, jung und älter?

Es ist geschafft.

Der Prozess hat breit begonnen, hat sich verdichtet, die Argumente für und gegen die ersten Plätze sind von uns eingebracht, verworfen, wieder hervorgeholt, von allen Seiten beleuchtet und zu einem einstimmigen Ergebnis gebracht worden.

Hier sind sie nun, die Gewinner von u19 – freestyle computing 2011:

Day Two

The remaining projects cover a colorful spectrum of remarkable contents. Designed by school classes, a single child, kindred spirits, special interest groups, nerds, free thinkers.

Overnight, memories of some of the entries we looked at yesterday are eclipsing others. Doubts surface. Maybe that one animation should have been included in the next round? Perhaps the lounge music was more interesting than it sounded yesterday? Did we overlook something about that software program? And the computer game with just one level—maybe we just hadn't been cool enough to find more?

The second day is like the next level of a computer game. The first day was about getting our bearings. But today we have to get down to business. In the second round, subtleties emerge and perspectives shift as we debate. Further details come to light and another trend begins to unfold: interdisciplinarity.

And this surprises us. Previous years shown that many projects could stand alone, were great in themselves, but rarely did they cross boundaries into other disciplines. For the most part, combining science and art, society and technology, nature and the artificial belonged to the adult world.

But not anymore!

Day Three

Time to get down to the nitty-gritty. We each have our personal favorites. Now we have to present our arguments. What justifies including this work among the 15 best? Or maybe we should extend the number? There's still this app, it's outstanding, too; or this 3D animation, we just must find a place for it. Have we included works of all genres? What about girls, boys, school classes, individual works by little kids and older ones?

We've done it.

We began broad and have narrowed it all down. Arguments for and against the top places have been put forward, rejected, and presented again. Everything has been examined from all sides. The results are unanimous.

Here they are, the winners of u19 freestyle computing 2011:

HONORARY MENTIONS

Rotkäppchen (Little Red Riding Hood)

Wrong! This is not about a good girl in a children's fairytale. No, this Little Red Riding Hood couldn't be shrewder. Instead of acting all cute and sweet, she literally smothers the Big Bad Wolf–who is wearing sneakers–in kisses. And by no means is her language politically correct. An entertaining, weird and wacky animated film. *Little Red Riding Hood* has been included in the top 15 because with it the girls from class 4A in Judenburg have delivered a true freestyle performance.

Digitale Schriften (Digital Fonts)

In the monotony of fonts, everyone is looking for their own personal handwriting, one that makes them unlike zillions of others. And why shouldn't a pixel be a star instead of a square for once?
The fonts created at the HBLA für Graphische Gestaltung, a secondary school for graphic arts and related fields, don't just look great, but also have other qualities: high legibility, for instance, or the "right" distance between letters. We were also struck by the earnestness with which the students approached this assignment. An unattractive font can ruin the best content. Freestyle computing is also about positioning yourself aesthetically.

Madly in Love

In Tarek Khalifa's animations, the figures speak with their whole bodies. Their expressive lips, eyebrows, eyes, arms that grow long enough to hug the whole world and wild hair are all dazzling. The young man and woman wiggle and dance, drool and headbang–their energy superbly suits this fast-paced song. With great zeal, they love, lust and rub minds. Love doesn't necessarily make people more beautiful, but definitely more alive!
There's no question, this work deserves a place in the top 15: it's so wonderfully unique, confident in style, and spiked with black humor.

Lyzander

Simplicity rulez! You need talent and know-how to create a game that people like to play, provides a growing challenge but keeps frustration levels low. With *Lyzander*, Paul Plessing demonstrates that quality can prevail. Simplicity combined with fun is proof of the game's well-designed levels, balancing and innovative mechanics. We really enjoyed it and thought it was remarkable. Sometimes less is more and puts you right up there with the 15 best.

Apaçi-Styler

This entry really baffled us. A dance video of a boys group in a gym. Rough and tough in its presentation and technical implementation. Whipped out quickly, dynamic and physical, full of contrasts and over-the-top green screen effects. But what is Apaçi style, we asked ourselves. A trend we missed? After some research, it's clear: Apaçi is a movement that has spread from Turkey and Germany across Europe and the world via YouTube. Danced in the streets, living rooms and clubs, by young and old. The wow effect lasts. Freestyle at its best–which is why this work is among the top 15.

RabbitRun

We were impressed by Stephan Schwarz and Karl Schauer's Flash project with its two characters that are caught up in a chase. The game is fun, its mechanics are well implemented and the instructions make it easy to use. Moreover, technically, we found its Flash-based implementation quite up-to-date.

BikemapApp

Felix Krause's app has everything you want and a few things more. Bikers, check it out–it's worth downloading and using. We found both the innovative idea and its fantastic technical implementation extremely convincing. The features are sophisticated and worked well when tested. The possibility of including existing routes and sharing them with friends definitely rounds off this app's functionality. What's more, its realization is visually appealing, it is organized well, and the users' guide is instructive and easy to understand. We also appreciate that the elevations are included–for bikers, significant information. In the final spurt, this app more than deserved a place in the top 15.

ANERKENNUNGEN

Rotkäppchen

Falsch gedacht! Kein braves Mädchen in einem Kindermärchen. Nein, dieses Rotkäppchen hat's faustdick hinter den Ohren. Statt lieb und nett zu sein, küsst es den bösen, gierigen Wolf in Turnschuhen zu Tode. Seine Sprache ist weit entfernt politisch korrekt zu sein. Ein unterhaltsamer, schräger und schriller Animationsfilm. Unter den Top 15 ist Rotkäppchen, weil das freestyle ist, was hier die Mädels der 4a Klasse aus Judenburg geboten haben.

Digitale Schriften

Im Schriften-Einerlei sucht jeder nach seiner persönlichen Schrift, die einen unterscheidet von den zig anderen. Und warum soll ein Pixel nicht einmal ein Stern sein statt eines Quadrats?
Die Schriften aus der HBLA für Graphische Gestaltung Wien sind nicht nur gutaussehend, sondern sie haben auch andere äußere Werte: Die gute Lesbarkeit zum Beispiel, oder die richtigen Abstände zwischen den Buchstaben. Überzeugt hat hier auch die Ernsthaftigkeit mit der diese Aufgabenstellung angegangen wurde. Eine unansehnliche Schrift kann den besten Content zerstören. „Freestyle Computing" ist auch, sich mit Fragen der ästhetischen Positionierung zu beschäftigen.

Madly in Love

Bei den Animationen von Tarek Khalifa sprechen die Figuren mit ihren ganzen Körpern. Ihre beredten Lippen, Augenbrauen, Pupillen, längenvariablen Arme und verräterischen Haare sind uns eine Augenweide. Der junge Mann und die junge Dame zappeln und tanzen, sabbern und headbangen, die Energie ist dem schnellen Song sehr gut angepasst, hier wird mit voller Hingabe geliebt, gegiert und Konferenz mit dem eigenen Hirn gehalten. Liebe macht nicht unbedingt schöner, aber sicher lebendiger! Absolut verdient, der Platz unter den besten 15, weil herrlich anders, stilsicher und gepaart mit einer großen Portion schwarzen Humors.

Lyzander

Simplicity rulez! Um ein Spiel zu machen, welches man gerne spielt, eine stetige Herausforderung bietet und trotzdem einen geringen Frustrationsgrad besitzt, dazu braucht es Talent und Können. Paul Plessing zeigt mit *Lyzander*, dass Qualität sich durchsetzt. Die Einfachheit bei gleichzeitigem Spielspaß zeugt von gutem Leveldesign, Balancing und einer innovativen Spielmechanik. Wir hatten wirklich sehr viel Spaß und es hat uns überzeugt. Manchmal ist weniger mehr und es führt direkt unter die Top 15.

Apaçi-Styler

Dieser Beitrag hat uns wirklich verblüfft. Ein Tanzvideo einer Boygroup im Turnsaal. Rough and tough von der Darbietung und der technischen Umsetzung. „Schnell hingezaubert", dynamisch und plastisch, kontrastreich und mit überdrehtem Greenboxeffekt. Aber was ist „Apaçi Style", fragen wir uns. Ein Trend, der an uns vorbeiging? Nach Recherchen steht fest: „Apaçi Style" ist eine Bewegung, die sich aus der Türkei und Deutschland via YouTube in Europa und weltweit verbreitet. Getanzt wird auf der Straße, im Wohnzimmer, in Clubs und von Jung und Alt. Der Wow-Effekt hielt, freestyle at it's best – daher unter den besten 15.

RabbitRun

Das Flashprojekt von Stephan Schwarz und Karl Schauer überzeugt uns durch die beiden Charaktere, die sich ein Wettrennen liefern. Das Game macht Spaß, die Spielmechanik ist gut umgesetzt und ist durch die Einleitung auch klar in der Bedienung. Die technische Realisierung auf Flashbasis finden wir zeitgemäß.

BikemapApp

Dieses App von Felix Krause hat alles und noch einiges mehr. Radler aufgepasst, das gehört downgeloadet und benutzt. Uns hat die innovative Idee und die technisch gute Umsetzung überzeugt. Die Features sind ausgereift und haben auch einem Praxistest gut standgehalten. Die Einbindung von bestehenden Routen und die Möglichkeit, sie mit FreundInnen zu teilen, runden die Funktionalität des Apps gut ab. Die Umsetzung wirkt optisch ansprechend, ist übersichtlich und die BenutzerInnenführung ist intuitiv und verständlich. Gut hat uns auch die Einbindung der Höhenangaben gefallen, das scheint für Radfahrer eine wichtige Hintergrundinformation zu sein. Der Endspurt unter die Top 15 ist mehr als verdient.

Pikunikku

Manchmal findet man unerwartete, deshalb so nachhaltige Details, die sich sacht, aber konsequent im

Pikunikku
Sometimes you discover details that are so unexpected that they–gently but persistently–stick in your mind. *Pikunikku* by Selina Fanninger provided us with just such a refreshing change! And it was interesting to see that she had arranged her rich assortment of animated desserts as if they were in a window display–though at the same time, her digital creations must be understood as products of the 21st century: if someone decides to download one of them, the terms of use are explicit. And that her jiggly cakes have lots of fans is evident on her website in the lively exchanges with kindred spirits around the world. We the jury found it easy to award this work an Honorary Mention.

WiSoMe–Wind and Solar Power Measurement
The efficient use of alternative energies–such as wind and sun–is a ubiquitous issue and one of the central topics of this year's u19. We believe WiSoMe will find practical application and fulfills a real need in the field. We liked its approach, which involves not only sending the recorded measurements in real time to a web server for further analysis and visualization, but also storing them locally on simple-to-manage data modules. Moreover we were impressed with how the work pursued its goals.

Klimakids
This makes learning fun! Here pupils worked creatively to understand and explain climate changes and the consequences of the greenhouse effect, CO_2 emission and the impacts on our climate. To implement their ideas, they used a TV studio, a blog and many other materials that have to do with the climate.
As we were looking through the individual topics on their blog, we suddenly realized that, in a remarkable way, we were being shown here how sustainable learning works.

NON-CASH PRIZE u10

Every year the number of entries from kids under 10 years of age goes up. There are probably many

Bewusstsein festsetzen. *Pikunikku* von Selina Fanninger ist eine erfrischende Abwechslung für uns! Es ist interessant, dass das reiche Sortiment an animierten Desserts wie in einem Schaufenster angeordnet ist – und gleichzeitig sind diese digitalen Kreationen als Waren des 21. Jahrhunderts zu verstehen, mit klaren Bedingungen für die Nutzung der Bilder für den Download. Und dass Jiggly-Cakes Fans haben, zeigt sich am regen Austausch, der auf der Website mit Gleichgesinnten auf der ganzen Welt gepflegt wird. Das macht es für uns als Jury nicht schwer, diese Arbeit mit einer Anerkennung zu würdigen!

WiSoMe – Wind and Solar Power Measurement
Die effiziente Nutzung von alternativen Energien wie Wind und Sonne ist ein allgegenwärtiges Thema und ist 2011 eines *der* Themen bei u19 gewesen. Mit *WiSoMe* ist eine Arbeit realisiert worden, die – wie wir glauben – praktische Anwendung finden kann und ein real existierendes Bedürfnis in dem Gebiet deckt. Der Ansatz, die ermittelten Messdaten nicht nur in Echtzeit an einen Webserver zur weiteren Analyse und Visualisierung zu schicken, sondern sie auch lokal auf einfach handhabbaren Datenträgern zu speichern, hat uns gefallen und uns von der zielorientierten Arbeitsweise überzeugt.

Klimakids
So macht Lernen Spaß! Hier werden Klimaveränderungen und die Folgen von Treibhauseffekt, CO_2-Ausstoß und die Auswirkungen auf unser Klima mit Kreativität von den Schülern selbst aufbereitet. Zum Einsatz kommen ein TV-Studio, ein Blog und viele weitere Materialien rund ums Klima.
Beim Durchschauen der einzelnen Blog-Themen ist uns schnell klar geworden, dass uns hier auf bestechende Art und Weise zeigt wird, wie nachhaltiges Lernen funktioniert.

SACHPREIS u10

Jedes Jahr wird die Dichte der Einreichungen der Unter-10-Jährigen größer. Vieles mag damit zusammenhängen, dass die Digital Natives mit diesen Technologien aufwachsen, spielerisch lernen, sich den Computer untertan zu machen. Erleichtert wird die Produktion auch dadurch, dass die Tools einfacher, bedienungsfreundlicher und für jene Altersgruppe, die noch nicht lesen können,

selbsterklärend sind. Wir können beobachten, dass der Umgang mit dem Computer das Lernverhalten in der Volksschule ebenfalls verändert hat. Umfangreiche selbstgemachte Powerpoints mit gut aufbereiteten, mediengerechten Inhalten, illustrierte Bildgeschichten, animiert mit einer Trick-Box, einfache, aber gut spielbare Quizspiele von Volksschülern sind keine Seltenheit mehr. Es tut sich einiges bei den unter 10-Jährigen!

2011 geht der Preis an Alexander Doubrava für:

Disco Dance
Der Disco-Film unterscheidet sich in vielen Punkten von anderen Lego-Animationen. Da wäre der gelungene Farbmix, den die Lichtorgel auf die Tanzfläche projiziert. Die Bewegungen des Tänzers im Rhythmus dieser Farbspiele werden vom groovigen Discosound unterstützt. Gut gelungen ist auch der getimte Einsatz der Discotänzerin, die mal im Bild und dann wieder aus dem Bildausschnitt tanzt. Dass dafür auch eine Nicht-Lego-Figur verwendet wurde, unterstreicht die lebendige Szene zusätzlich. Beeindruckt hat uns, wie flüssig die Bewegungen in der Animation umgesetzt sind, so dass bei den Betrachtern der Eindruck entsteht, selbst Zeuge einer „realen" Discoszene zu sein.

SACHPREIS u14

Heuer haben sich bei den u14 einige hervorragende Arbeiten eingefunden. Wir haben uns nach langer Diskussion für die Arbeit von Bernhard Riedl entschieden. Die Frage, die sich uns stellt: Wie gelingt es einem 12-Jährigen eine solche reife – inhaltlich wie technisch – Arbeit abzuliefern? Eine Erzählsprache zu finden, die lyrisch, aber nicht kitschig ist, den Einsatz von Musik nicht als Untermalung zu verwenden, sondern als Stilmittel, ganz zu schweigen von der Perfektion der Bewegungen? Die Bewertung dieser Arbeit ist die Herausforderung der heurigen Jury gewesen. Unserer Entscheidung für diese Arbeit liegt auch die Erfahrung zugrunde, dass es Ausnahmetalente gibt, Kinder und Jugendliche, die ihre Kreativität und Energie bündeln, um Bemerkenswertes zu schaffen. Daher stellt sich zu guter Letzt nicht mehr die Frage, ob große Brüder, Eltern, Lehrer helfend eingesprungen sind.

explanations for this development, e.g., that digital natives are growing up with these technologies and by playing with them learn to make computers work for them. Production has also become easier because tools today are simpler, user-friendlier and, even for pre-schoolers, self-explanatory. We have observed that interaction with computers has altered learning behavior in primary schools. Extensive self-made PowerPoint presentations with well-prepared contents suitable for the media, illustrated stories that have been animated using a trick box, simple but fun quiz games created by primary school pupils–these works are no longer a rarity. A lot is going on with kids under ten.

In 2011, this prize goes to Alexander Doubrava for:

Disco Dance
This disco film differs in many respects from other Lego animations. For instance, there's the successful mix of colors projected by a light organ onto the dance floor. And the dancers' movements to the rhythm of the colors are augmented by the groovy disco sound. The well-timed appearance of the woman dancer, and how she dances in and out of the picture, is another successful ingredient. Furthermore, the fact that she is not a lego figure makes the scene all the livelier. Extraordinary is also the fluidity with which the movements in the animation have been implemented. The viewers get the feeling they are witnessing a "real" scene in a disco.

NON-CASH PRIZE u14

This year, many excellent works were submitted to u14. After much discussion, we decided to award Bernhard Riedl's film the prize. What astonished us most was how a 12-year-old had succeeded–technically and content-wise–in submitting such a mature work. He has found a narrative language that is lyrical but not kitschy; used music not merely as a background element but as a stylistic device; not to mention, developed the movements of his figures to perfection. For this year's jury, the challenge was to do this work justice. Our decision

to select it also had to do with our experience that there are exceptional talents, be they young kids or adolescents, who pool their energies and creativity to produce something outstanding. Ultimately, the question of whether they received help from a big brother, parent or teacher is beside the point.

Die gut gemeinten Fesseln (Well-meaning Ropes)
The story can be quickly told: tree dwellers believe their tree is sick and want to save it. But in their attempt to do so, things get worse and the tree dwellers have to leave their home. The deliberate and sparing use of the right techniques for each situation–for instance, hand-colored backdrops, Flash drawings for action scenes, Maya to free the tree–shows the storyteller's great intuition and captivates the audience. The drawings display an astonishing degree of stylistic confidence. It was clear to us all, this work deserves a spot in the top 15 of this year's u19.

AWARDS OF DISTINCTION

MicrosizeMe
Imagine school as an adventure playground. Five students from the HTL Ottakring, a technical secondary school, implement this fantasy in a playable adventure that truly rocks. We liked the idea of using a different scale for the avatar and so presenting the school from a new perspective. On each level, there's something to discover at every turn. We were repeatedly amazed by the wealth of ideas. There are discarded cigarette packages and soda cans at the school entrance, falling pencils that attack the avatar and rulers which it must balance across–and the authenticity of these visualizations guarantees a high degree of immersion. Suddenly we are back in school but everything's different: we are tiny and our perception is altered. How this game plays with space, camera angles in a number of mini-games and triggered

Die gut gemeinten Fesseln
Die Geschichte ist kurz erzählt: Baummenschen glauben, ihr Baum sei krank und sie müssen ihn retten. Mit der versuchten Rettung wird alles schlimmer und die Baummenschen verlieren ihr Zuhause. Die gezielte und sparsame Verwendung der jeweils passenden Techniken, wie handkolorierter Hintergrund, Flash-Zeichnungen als Handlungsebene und Maya zur Befreiung des Baumes, zeigt ein gutes Gespür als Erzähler und fesselt die Betrachter. Die Stilsicherheit der Zeichnungen ist wirklich beeindruckend. Es ist allen klar, dass diese Arbeit zu den besten 15 der u19 von diesem Jahr gehört.

AUSZEICHNUNGEN

MicrosizeMe
Stellt euch vor, die Schule ist ein Abenteuerspielplatz. Die fünf Schüler der HTL Ottakring setzten diese Fantasie in ein richtig gut spielbares, rockiges Adventure um. Die Idee einer anderen Skalierung eines Avatars, um damit einen neuen Blick auf die Schule zu geben, hat uns gefallen. An jeder Ecke der Levels gibt es etwas zu entdecken und man wird ein ums andere Mal vom Ideenreichtum überrascht. Die Authentizität der Darstellung von weggeworfenen Zigarettenpackungen, Dosen beim Schuleingang, sowie herunterfallende Bleistifte, die einen attackieren, und Lineale, über die man balancieren muss, erzeugen einen hohen Grad der Immersion. Plötzlich ist man in der Schule, aber eben anders, klein und die Dinge anders wahrnehmend. Das Spiel mit dem Raum und den wechselnden Kameraeinstellungen bei diversen MiniGames und getriggerten Effekten macht den Spielfluss, die Dynamik und den Flow zu einem wahren Erlebnis.

Flugundfall
Das audio-visuelle Stück ist an Perfektion kaum zu überbieten. Der Aufbau von totaler Abstraktion hin zu Form und Farbe, angelehnt an den russischen Konstruktivismus, zeugt von einer reifen künstlerischen Handschrift. Die Thematiken und die vielen Schichten an Interpretationsmöglichkeiten, die dieses Stück bieten, führen zu

spannenden Diskussionen. Stichwörter, die in unseren Gesprächen gefallen sind: Ästhetisierung des Krieges, Flugdronen, Computerspiele, Systemfehler, Einfachheit, Komplexität und Überwachung. Die Dramaturgie des Stücks steht der strukturellen Bildkomposition um nichts nach. Triptychons bauen sich wie Überwachungsmonitore auf, gehen ineinander über, und das ständig wiederkehrende Motiv des Falls verdichtet sich mehr und mehr und wird von einem frenetischen Sound begleitet. Die musikalische Komposition und die Harmonie mit dem Bild ergeben ein synästhetisches Ganzes und lassen die BetrachterIn nachdenklich zurück.

GOLDENE NICA

Weltherberge: Schulhaus
Uns hat die Beschäftigung mit dem Hotelzimmer als privater, zugleich aber auch anonymer Ort mit einer für den Gast ungreifbaren Vorgeschichte fasziniert. Das ist etwas, was für uns sehr nachvollziehbar war, da wir für die Zeit der Jurysitzungen gerade auch in „fremden Betten" in Linz untergebracht waren. Wer hinterlässt welche Spuren, Geräusche, Träume? Sind sie sichtbar oder verschwinden sie mit dem Weggehen aus dem Zimmer? Über visuelle und auditive Darstellungen macht diese interaktive Arbeit diese Fragen begreifbar. Mikro-Narrationen, SMS-Poetry usw. ergänzen diese Installationen.

effects, makes its flow and dynamics a true experience.

Flugundfall (Flight and Fall)
For perfection, this audio-visual work can hardly be surpassed. Modeled on Russian constructivism, the development in the piece, which moves from total abstraction to form and color, bears the mark of a sophisticated artist. Its themes and many layers of possible interpretation sparked exhilarating debates. The keywords in them were: the aestheticization of war, aerial drones, computer games, system error, simplicity, complexity and surveillance. The dramaturgy of the film is in no way inferior to the structural composition of its images. Triptychs materialize like security camera screens, fade in and out of each other, while the recurring motif of falling and crashing, accompanied by a frenetic sound, grows ever more intense. The musical composition and its harmony with the images produce a synesthetic whole that leaves the viewer musing afterwards.

GOLDEN NICA

Weltherberge: Schulhaus
(World Hostel: Schoolhouse)
We were fascinated with how this work explored the hotel room as a private but anonymous place with a history that is impenetrable for the next guest. The idea was quite easy for us to grasp, especially because we were all sleeping in beds that were not our own (or as the Germans say, in "strange" or "unfamiliar" beds) while the jury was meeting in Linz. Who leaves what traces, sounds and dreams behind? Are they visible or do they vanish from the room with a person when he or she departs? In this interactive work, visual and auditory presentations make such questions comprehensible. Micro-narratives, SMS poetry and other contributions enhance these installations.

Weltherberge: Schulhaus

HBLA für künstlerische Gestaltung Linz in Kooperation mit der HTBLA Leonding

http://hblakunst-typo3.schule.at/index.php?id=10



The project *World Hostel: Schoolhouse* examines the basic imagery of the encounter with the Other or stranger. This encounter is exemplified in hospitality and accommodation, whose significant sites are the door, the table and the bed. These objects refer symbolically to the encounter, to allowing and admitting someone in, to cordial conversation at the table, in other words, to accommodating (unknown) guests who are to be offered a respite, intimacy, a peaceful night.

Das Projekt *Weltherberge: Schulhaus* bezieht sich auf die Grund-Metaphorik der Begegnung mit dem Anderen bzw. mit dem Fremden. In der Gastfreundschaft und in der Beherbergung findet diese Begegnung ihren exemplarischen Ausdruck, deren markante Orte die Türe, der Tisch und das Bett sind. Im übertragenen Sinn verweisen die Objekte auf die Begegnung, auf das Ein- und Zulassen, auf die Gastlichkeit beim Tischgespräch und auf die Beherbergung von (fremden) Gästen, denen Ruhe, Intimität und friedliche Nächtigung geboten werden soll.





Die Konzeptbeiträge stammen aus den Fachbereichen Mediale Darstellungsverfahren, Bildbearbeitung, Graphik und Malerei, textiles Gestalten, Deutsch und Mikroelektronik.
Das Objekt „Bett" tritt als Speicher von Erinnerungen auf, indem Traumgeschichten als gesprochene Texte und Körpersilhouetten mittels Mehrfachbelichtung aufgezeichnet und überblendet werden. Sozusagen als Verwandlung des intimen in einen öffentlichen Ort, an dem sich die Erinnerungsspuren skizzenhaft ansammeln. Bebilderte Raumteiler und Rollups verwandeln sich in Projektionsflächen, auf denen bleibende und vergängliche Spuren unterschiedlicher Erinnerungen und Assoziationen aufeinandertreffen; zugleich steuern Bewegungsmelder in Kombination mit Record-Funktionen Mediendateien, die BesucherInnen interaktiv mit zusätzlichen Beiträgen erweitern können.
Ein Tisch birgt sowohl Alltagsspuren als auch Geräusche und Geschichten, auch diese mit Sensortechnik gesteuert. Die verschiedenen medienspezifischen Narrationen – erlebnisauthentisch mundartlich, märchenhaft, als Appell oder Kommentar, als Bild oder (verhülltes) Objekt – verweben sich durch die textilen Hüllen hindurch mit dem interaktiven Verhalten der BesucherInnen.
In der Projektgruppe, bestehend aus mehr als 80 SchülerInnen mit vielen altersspezifischen Eigenschaften und kaum überbietbarer Vielfalt, sind Erfindungen und Konzepte, Fantastisches und Handfestes, Metapher und Realität eine Verbindung eingegangen. Grenzen mussten überwunden werden, damit sowohl die technischen als auch die gestalterischen Ansprüche erfüllt werden konnten. Dies funktionierte auf Grund der Neugier, Innovationsbereitschaft und des Spaßes am weitläufigen Fantasieren. Die ProjektteilnehmerInnen aus zwei sehr verschiedenen Schultypen konnten sich somit ideal ergänzen.

Students specializing in the following areas contributed to the concept: media rendering, image processing, graphics and painting, textile design, German language and literature, and microelectronics.
In the exhibition, the object that serves as a storage medium for memories is the bed. Dream sequences are recorded as spoken texts and silhouettes of bodies, and then superimposed on one another–transforming, as it were, what is intimate into a public place where roughly sketched memories accumulate.
Illustrated room dividers and roll-up banners are transformed into projection surfaces where fleeting and not-so-fleeting traces of all sorts of memories and associations converge. At the same time, installation visitors may use the recording function to interactively supplement the media data–which is controlled by motion detectors–with contributions of their own.
Also equipped with and controlled by sensor technology, a table brings traces of everyday life, as well as sounds and stories, into play. The array of media-specific narrations–in dialect authentic to experience or a fairytale style, as call or commentary, image or (veiled) object–interweave through cloth covers with the interactive behavior of the visitors.
In a project group that was made up of more than 80 students with many qualities typical for their age and a diversity that would be hard to beat, inventions and concepts, the fantastic and the tangible, metaphor and reality joined forces. What's more, to live up to both the technical and design expectations, boundaries had to be crossed. And due to the group's curiosity, innovative spirit and fondness for letting their fantasies roam, the project worked. Coming from two very different kinds of schools, the participants succeeded in complementing each other perfectly.



The students of the HBLA for Artistic Design, a secondary school in Linz, were in classes 2b, 3a, 3b, 4a and 4b in school year 2010/11. Their field of study is entitled: "Object–Image–Media". The students of the HTBLA Leonding, a technical and vocational secondary school in Leonding, were in classes 4AFEL and 3YHEL in school year 2010/11. They are majoring in electronics, computer engineering and/or microelectronics. Die SchülerInnen der Höheren Bundeslehranstalt für künstlerische Gestaltung Linz besuchten im Schuljahr 2010/11 die Klassen 2b, 3a, 3b, 4a, 4b mit dem Ausbildungsschwerpunkt Objekt – Bild – Medien. Die Schüler der Höhere technische Bundeslehranstalt (HTBLA) in Leonding besuchten im Schuljahr 2010/11 die Klassen 4AFEL und 3YHEL mit dem Schwerpunkt Elektronik und Technische Informatik, bzw. Mikroelektronik.

Flugundfall

Nikolai Maderthoner

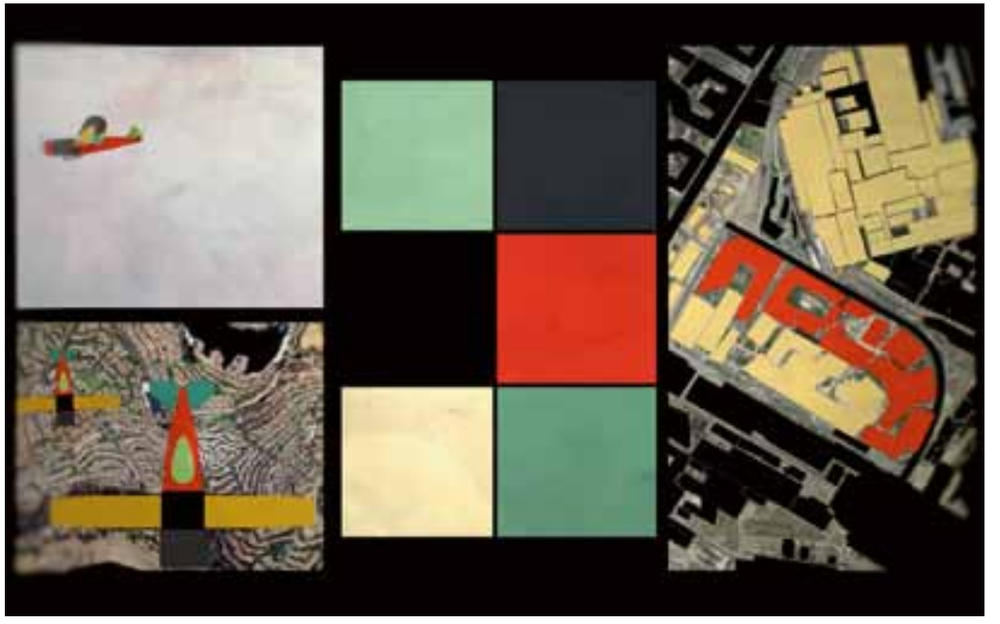


As the title *Flight and Fall* indicates, this project focuses on the feeling of flying and falling. Or rather, on trying to fly, an endeavor that seems to fail over and over again.
Whenever an attempt appears to be taking on concrete form, it gets lost again in abstraction, and crashes. That is, until that certain moment when the enterprise finally bears fruit and the plane succeeds in staying airborne. Yet it's not long till other airplanes of the same model show up and shoot it down from the sky. Once again everything collapses and plunges into absolute abstraction.

Thematisiert wird insbesondere das Gefühl des Fliegens und des Fallens, wie es der Titel schon anklingen lässt. Oder besser gesagt: der Versuch zu fliegen, der immer und immer wieder zu scheitern scheint.
Immer wenn ein Ansatz konkrete Formen anzunehmen scheint, verliert er sich wieder in Abstraktion und stürzt ab. Bis zu einem gewissen Punkt, in dem das Vorhaben endlich Früchte trägt und sich das Flugzeug in der Luft halten kann. Doch kurz darauf kommen andere Flugzeuge desselben Typs und schießen es wieder vom Himmel, alles fällt in sich zusammen und stürzt in absolute Abstraktion.







Zu hören ist ein Soundtrack aus gesampelten Geräuschen von Haushaltsgeräten (z.B. Waschmaschine, Staubsauger etc.). Bei der Erstellung der Geräuschkulisse wurde noch nicht auf das visuelle Potenzial der Geräusche geachtet. Die Animation wurde erst geplant und ausgeführt, nachdem der Track fertig war.
Ausgehend von der Geräuschkulisse wurde dann das Bild gestaltet. Es wurde besonders darauf geachtet, dass der visuelle Part sich nicht auf die Geräuschquellen (Besen, Staubsauger etc.) bezieht. So wurde zum Beispiel die Waschmaschine durch ein Flugzeug dargestellt etc.

The soundtrack consists of sampled noises made by household appliances (e.g., a washing machine, a vacuum cleaner). In making this soundscape, attention was not on the visual potential of the noises. The animation was planned and realized after the track had been completed.
Taking the soundscape as a point of departure, the images were created. Though particular care was taken not to relate the visuals directly to the sound sources (broom, vacuum cleaner, etc.) This means that when you hear, for instance, a washing machine, you see an airplane.



Nikolai Maderthoner was born in 1992 and has just graduated from the HTL Ortwein, a technical secondary school, in Graz, where he has majored in audio-visual media design. In recent years he has become more and more involved in 3D and 2D computer animation. **Nikolai Maderthoner**, geb. 1992, steht kurz vor dem Abschluss an der HTL Ortwein in Graz, Fachsparte Audiovisuelles Mediendesign. Er hat sich in den letzten Jahren verstärkt mit 3D- und 2D-Computeranimation auseinandergesetzt.

MicrosizeMe

Andreas Daniliuc, Sasan Haji Hashemi, Simon Prochazka, Jürgen Spandl, Patrik Susko / HTL Ottakring

http://www.microsizeme.at











Ziel des Projektes ist es, mit Hilfe eines 3D-Computerspiels, welches auf unserer Schulhomepage präsentiert werden soll, die HTL Ottakring vorzustellen. Gleichzeitig möchten wir dadurch zum einen Wissenswertes über unsere Schule zu vermitteln, zum anderen auch Interesse und Neugier an einer technischen Ausbildung wecken.
Um dieses Erlebnis so realitätsgetreu wie möglich zu gestalten, wurde ein 3D-Modell von der Schule erstellt. Besonders wichtig war es uns, das Spiel ohne jegliche weiteren Applikationen über den Browser online spielbar zu machen. So lässt sich einerseits eine größere Zielgruppe ansprechen, andererseits kommt die Idee besonders bei jungen Besuchern der Schulhomepage gut an.
Zusätzlich haben wir auch einen Multiplayer-Modus entwickelt, bei dem mehrere Benutzer nach einem klassischen Capture-The-Flag-Prinzip gegeneinander antreten müssen. Der Multiplayer-Modus soll speziell die Leute ansprechen, die den normalen Modus bereits durchgespielt haben.
MicrosizeMe entstand als Diplomarbeitsprojekt einer diesjährigen fünften Klasse der HTL Ottakring in Wien.

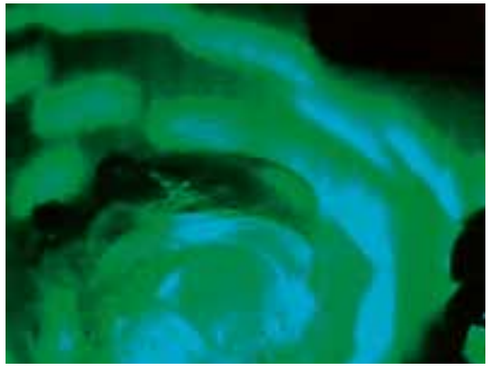
The goal of the project is to showcase the HTL Ottakring, a technical secondary school, using a 3D computer game presented on our school's homepage. In doing so, we also want, on the one hand, to show audiences what is interesting and worth knowing about our school; and, on the other hand, to arouse their curiosity about and interest in a technical education.
To make this experience as true to life as possible, we constructed a 3D model of the school. It was especially important to us to make the game playable online directly in the browser without the user requiring any other applications. For one thing, this has enabled us to target a larger audience. For another, the idea has been especially well received by young visitors to our school's homepage.
We have also developed a multiplayer mode. With it several users have to play against each other according to classic Capture-the-Flag principles. The multiplayer mode was developed especially to attract users who have already played the entire game in the normal mode.
MicrosizeMe was the graduation project of fifth-year students at the HTL Ottakring, a technical secondary school in Vienna. The project team consisted of five members from the school's Information Technology Department.

The **MicrosizeMe** project team consisted of five members from the school's Information Technology Department: Andreas Daniliuc, Sasan Haji Hashemi, Simon Prochazka, Jürgen Spandl, Patrik Susko. Das Team hinter dem Projekt **MicrosizeMe** besteht aus fünf Schülern der Informationstechnologie-Abteilung der HTL Ottakring: Andreas Daniliuc, Sasan Haji Hashemi, Simon Prochazka, Jürgen Spandl, Patrik Susko.



Disco Dance

Alexander Doubrava





I love all kinds of electronics. I'm a fan of light and sound systems such as used in different shows or large discos. And since I enjoy dancing a lot and music is already a part of my life (I'm also taking piano lessons), I decided put together *Disco Dance*. In the meantime I have everything you need for a disco at home: from a sub booster, mixer, stereo set, disco ball, diverse light effects, spots and laser to a smoke machine, blue light and stroboscope! I also really like altering music on my computer.
In any case, I'm incredibly happy about winning. Especially because I only used a fraction of my high-tech equipment to do so.

Ich liebe jede Art von Elektronik. Mich begeistert die Licht- und Tontechnik bei diversen Shows oder wie sie auch in großen Discos vorkommen. Da ich sehr gerne tanze und Musik bereits fix zu meinem Leben gehört (ich nehme auch Klavierunterricht), habe ich mich zu *Disco Dance* entschlossen.
Ich habe mittlerweile alles zu Hause, was man für eine Disco braucht: angefangen von Sub-Booster, Mischpult, Stereoanlage, Discokugel, diversen Lichteffekten, Spots und Laser bis hin zu Nebelmaschine, Blaulicht und Stroboskop! Mit dem Computer verändere ich auch sehr gerne die Musik.
Ich freue mich auf jeden Fall wahnsinnig, dass ich gewonnen habe. Vor allem da ich nur einen Bruchteil meiner High-Tech-Geräte dazu verwendet habe.



Alexander Doubrava was born in 2001. He is currently in the 4th grade of the Ökovolksschule Wienerwald, an eco primary school. His interests include chemistry, computers, electronics and music! Later he wants to become a computer engineer and programmer. **Alexander Doubrava**, geb. 2001, besucht die 4. Klasse der Ökovolksschule Wienerwald. Seine Interessen sind: Chemie, Computer, Elektronik und Musik! Er möchte später Computertechniker und Programmierer werden.

Die gut gemeinten Fesseln

Bernhard Riedl





Die Bewohner eines Baumdorfes leben friedlich miteinander. Als sie bemerken, dass sich immer mehr Blätter verfärben und von den Ästen fallen, glauben sie, dass ihr Baum krank ist und umfallen wird. Daher beschließen sie, den Baum mit Seilen zu sichern. Doch die Seile sind so stark gespannt, dass alle Baumhütten schief stehen. Sie können nicht mehr dort leben, und es bleibt ihnen nichts anderes übrig als auszuziehen. Mit gepackten Koffern sitzen sie traurig unter einer Baumwurzel. Die Blätter fallen auf sie herab und bilden eine Höhle, in der sie überwintern können. Ein Igel will sich auch im schützenden Laub vergraben und schneidet dabei mit seinen spitzen Stacheln ein Seil durch. Damit befreit er den Baum von seinen Fesseln und die Äste richten sich wieder auf.
Im Frühling, als die Bewohner aus ihrer Blätterhöhle hervorkommen, erblicken sie ihren Baum in neuer Pracht. Ausgangspunkt war meine Vorstellung von einer schönen Miniaturwelt in einem Baum. So entstand nach und nach die Geschichte. Weil ich in die Zeichentrickwelt mehr Details bringen wollte, habe ich die Hintergrundbilder mit Wasserfarben gemalt. Damit ich festlegen konnte, welche Hintergründe ich brauchen würde, erstellte ich zuerst ein Storyboard auf Papier. Dann scannte ich die Bilder ein, fügte sie in Adobe Photoshop zusammen und bearbeitete sie dort nach. Anschließend importierte ich sie in Adobe Flash. Mit diesem Programm habe ich alle weiteren Objekte erstellt und animiert. Den Schnitt und das Einfügen der Musik führte ich in After Effects durch.

The dwellers of a tree village live peacefully together. When they notice that ever more leaves are turning color and falling from the branches of their tree, they think it is sick and will fall over. So they decide to secure the tree with ropes. But the ropes are so tight that their houses all lean to one side. They can't continue living there and so they've no choice but to move out. They sit sadly on their packed bags under a root of the tree. The leaves fall onto them and form a hollow where they can survive the winter. When a hedgehog decides to dig its way into the protective mound of leaves, it cuts through a rope with its sharp quills. Having freed the tree of its ropes, the branches bounce back into their normal upright position.
In spring when the dwellers come out of their hollow of leaves they see their tree in its new splendor. To start with I imagined a beautiful miniature world in a tree. The story developed bit by bit from there. Because I wanted to put more details, I painted the background pictures using watercolors. To figure out exactly which backgrounds I would need, I made a storyboard on paper first. Then I scanned in the pictures, and assembled and edited them with Adobe Photoshop. Next I imported them to Adobe Flash. I created and animated all the other objects with this software. I used After Effects to edit the film and add the music.



Bernhard Riedl was born in Vienna in 1998. He has been a student at the Realgymnasium GRG 15 "Auf der Schmelz", a college preparatory school in Vienna, since 2009. He collaborated on a video that won the Silver Cam for Best Film in the Category Animation / Visuals at the Red Button Video Festival in 2009. **Bernhard Riedl**, geb. 1998 in Wien, besucht seit 2009 das Realgymnasium GRG 15 „Auf der Schmelz" in Wien. Beim Red Button Videofestival 2009 hat ein Video, das er mitgestaltet hat, die Silver Cam für den besten Film in der Kategorie „Animation / Bild" gewonnen.

Apaçi-Styler

Tugay Sevim , Furkan Hatip, Murat Gürcü



Initially we had wanted to make an online game, but then we came across Apaçi. By the time we made the video, we were already into dancing it. Apaçi is originally from Turkey.
Then when we were all excited about the idea for *Apaçi-Styler*, we discussed our plan with our teacher. He got us the material for a green screen and we immediately began dancing. After about four weeks the film was finished and we submitted it just in time.
The clip was made during multimedia lessons that the pupils were free to attend.

Ursprünglich wollten wir ein Online-Game machen, aber dann kamen wir auf Apaçi, das wir auch schon tanzten bevor wir das Video machten. Apaçi stammt ursprünglich aus der Türkei.
Als schließlich alle von der Idee des *Apaçi-Styler* begeistert waren, besprachen wir unser Vorhaben mit unserem Lehrer. Er besorgte uns eine Greenbox-Folie und wir begannen gleich zu tanzen. Nach ca. vier Wochen war der Film fertig und wir reichten ihn – sehr knapp – ein.
Der Clip entstand im Rahmen der unverbindlichen Übung Multimedia.

The three boys in the **Apaçi-Styler** group (Tugay Sevim, Furkan Hatip, Murat Gürcü) are currently in the third form of middle school, at the Hauptschule Stadl-Paura secondary school. Die drei Jungs der Projektgruppe **Apaçi-Styler** (Tugay Sevim, Furkan Hatip, Murat Gürcü) sind Schüler der Hauptschule Stadl-Paura, sie besuchen derzeit die 3. Klasse.

Bikemap App – Faszination Radfahren

http://bikemap.felixkrause.at

Felix Krause

„Egal wo ich bin, möchte ich Radrouten finden können, die andere schon erprobt haben und empfehlen." Diese Idee setzt das Portal *Bikemap.net* seit 2007 erfolgreich um. Ich habe die Firma bei meiner Ferialpraxis 2010 kennen gelernt und kam auf die Idee, eine iPhone/iPad-App dafür zu entwickeln.
Mittels Eingabe eines Ortes oder durch Lokalisierung können Radrouten (derzeit weltweit 420.000) gefunden werden. Die Darstellung auf einer Karte und die ergänzenden Beschreibungen und Informationen vermitteln dem Anwender einen Eindruck von der Strecke.
Die Routen können offline und online als Navigationshilfe beim Abfahren eingesetzt werden. Login über Facebook oder ein *bikemap.net*-Account sowie übliche Funktionen zum Favorisieren und Austausch von Strecken mit Freunden komplettieren den Funktionsumfang. Mit Version 2.0 kann der Radfahrer mit dem iPhone die von ihm gefahrene Route aufnehmen und direkt online verfügbar machen.
Die technische Umsetzung erfolgte mittels Titanium, welches Javascript Code in Objective C umwandelt. Innerhalb von zwei Monaten wurde die App bereits mehr als 20.000 Mal heruntergeladen und war in Österreich, Tschechien und Qatar die Nummer 1 in der Kategorie Sport und darüber hinaus in Deutschland, den Niederlanden, der Schweiz und Belgien unter den Top 5 und in den USA an der 15. Stelle. *Futurezone.at* hat am 1. April und der *Kurier* am 13. Mai 2011, über meine App berichtet.

"No matter where I am, I want to be able to find bike routes that others have already tested and recommend." *Bikemap.net* has successfully put this idea into practice since 2007. I got to know this company during my summer job in 2010 and had the idea to develop an iPhone/iPad app for it.
By entering a place of your choice or your current location, you can find bike routes (at present, 420,000 worldwide). To give you an idea of these routes, they can be viewed on maps with additional information and descriptions.
The routes can be used both offline and online to help you navigate while biking. Log in via facebook or a *bikemap.net* account. A number of familiar functions are offered, for instance, you can mark your favorites and share routes with friends. With version 2.0, bikers can track the routes they are on and immediately make them available online.
Technically, this app was realized using Titanium, which converts JavaScript to Objective-C. Within the first two months the app was downloaded over 20,000 times, and so was the number one app in the sport category in Austria, the Czech Republic and Qatar. It was also in the top five in Germany, the Netherlands, Switzerland and Belgium; in the USA, it was 15th. *futurezone.at* published a report about my app on April 1st and the *Kurier*–an Austrian daily newspaper–on May 13, 2011.







Felix Krause was born in 1994 and attends the HTL Wr. Neustadt, a technical secondary school. He is interested in programming, robotics, tennis and golf. In 2010, he represented Austria in the Junior Soccer League at the RoboCup (Robot World Cup) in Singapore. His professional goal is to become a developer at a Californian start-up company. **Felix Krause**, geb. 1994, besucht die HTL Wr. Neustadt, interessiert sich für Programmierung, Robotik, Tennis und Golf. 2010 hat er Österreich bei der Robocup Weltmeisterschaft in Singapur im Soccer Junior Wettbewerb vertreten. Sein Berufsziel ist, Entwickler in einem kalifornischen Start-up Unternehmen zu werden.

Digitale Schriften

Höhere graphische Bundes-Lehr- und Versuchsanstalt Wien









Eight students at the Graphische Bundeslehranstalt, a secondary school for graphic arts and related fields, decided to explore the typographic conflicts that arise between analog and digital modes. They approached the topic in two steps: first they digitized their own handwriting and then they reconstructed pixel fonts using the vector tools of a software program for creating fonts.

The challenge of handwritten fonts lies in converting the naturalness and flow of the hand into a digital system. The students used, e.g., modern OpenType methods to avoid generating a too monotonous typeface. This was why they also added a number of ligatures and alternative glyphs to their writing.

When designing pixel fonts, the students concentrated on playing with form. They had to find their own individual creative solutions within the constraints of a pixel grid. As a result, whole families of fonts were often created with diverse pixel forms.

Das Ziel der acht Schülerinnen und Schüler der Graphischen Bundeslehranstalt war, das typografische Spannungsfeld zwischen analog und digital auszuloten. Sie versuchten eine Annäherung in zwei Schritten: erstens die Digitalisierung der eigenen Handschrift und zweitens die Rekonstruktion einer Pixelschrift mit den Vektorwerkzeugen einer Software zur Schriftgestaltung.

Die Herausforderung bei den handschriftlichen Fonts lag darin, die Natürlichkeit und den Schwung der Hand ins Digitale umzusetzen. Unter anderem haben die Schülerinnen und Schüler dabei moderne OpenType-Techniken eingesetzt, um Eintönigkeit im Schriftbild zu vermeiden. So haben sie etwa Ligaturen und alternative Glyphen in ihre Schriften eingebaut.

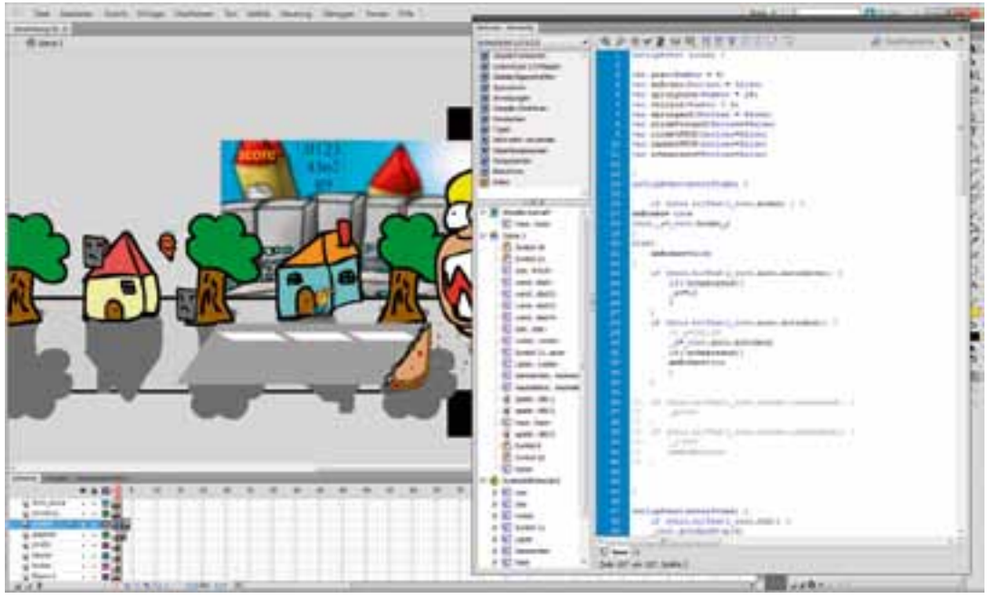
Bei den Pixelfonts dagegen stand das Spiel mit der Form im Vordergrund. Die Schülerinnen und Schüler mussten unter der einschränkenden Prämisse eines Pixelrasters ihre individuellen, kreativen Lösungen finden. Dabei entstanden oft ganze Schriftfamilien mit unterschiedlichen Pixelformen.



The eight typeface designers—Regina Hochmeister, Marianne Korec, Tanja Lenk, Jessica Maierhofer, Petra Sedlaszek, Bernhard Stegbauer, Jakob Stubner and Katarina Udel—are in the 4th form of the graphic design department at the Höhere Graphische Bundeslehranstalt, a secondary school for graphic arts and related fields, in the 14th district of Vienna. Die acht Schriftgestalterinnen und Schriftgestalter – Regina Hochmeister, Marianne Korec, Tanja Lenk, Jessica Maierhofer, Petra Sedlaszek, Bernhard Stegbauer, Jakob Stubner, Katarina Udel – besuchen die vierten Klassen der Abteilung Grafikdesign an der Höheren Graphischen Bundes-Lehr- und Versuchsanstalt in Wien XIV.

RabbitRun

Karl Schauer, Stephan Schwarz



Das 2011 auf Flash basierende Spiel *RabbitRun* wird in das Genre Jump'n'Run eingeteilt. Wir wollten ein Spiel machen, in das man sich nicht so vertieft und sich die komplizierte Story merken muss. Es soll ein kleiner Spaß für zwischendurch sein. Es fing mit einer kleinen Idee Anfang 2011 an. Es gab einen Hasenkopf auf einem Strichmännchenkörper, der auf einer Straße läuft und von Matt Groenings Homer Simpson verfolgt wird. Viel mehr konnte diese frühe Gestalt des Spiels gar nicht. Bis dann irgendwann bewegte Blöcke ins Spiel kamen: Es begann damit, dass man springen konnte.

Die Physics-Engine der Gravitation war noch nicht sehr ausgereift. Es sah nicht nach Sprung aus. Vielmehr so, als würde man an der oberen Hälfte des Bildschirms einen Magneten einschalten und anschließend noch einen auf der unteren Hälfte, so dass der Hase, welcher inzwischen einen Körper hatte, einfach durch die Gegend geworfen wurde. Es blieb dann auch so für einige Zeit. Bis wir ein paar Tutorials durchgesehen haben: Endlich „sprang" der Hase.

Made in 2011, *RabbitRun*, a Flash-based game, belongs to the jump-and-run genre. We wanted to make a game in which you don't get so engrossed or have to remember a complicated story. It all began with a small idea at the beginning of 2011. To begin with, all we had was a rabbit's head on a stick figure, running along a street. It was being pursued by Matt Groening's Homer Simpson. This was pretty much all that happened in this early version. But then at some point we added moving stones to the game: as now it was possible to make the rabbit jump. The physics engine for gravitation was not fully developed yet. It didn't look like a jump. Rather it looked as if a magnet had suddenly been switched on at the top half of the screen; and then afterwards, one at the bottom half. So the rabbit, which in the meantime had a body, was just yanked about. And for a while, this was how things stayed. That is, until we went through a few tutorials and finally the rabbit "jumped".



Karl Schauer and **Stephan Schwarz** are in the same class: in the 4D at the GRG 23. We are both very interested in computers and often meet to program games or other things. Every Thursday we go to a programming course where we are learning PYTHON, a programming language. **Karl Schauer** und **Stephan Schwarz** gehen in dieselbe Klasse: in die 4D des GRG 23. Wir sind beide sehr an Computern interessiert und treffen uns häufig, um Spiele oder andere Sachen zu programmieren. Wir gehen auch jeden Donnerstag zu einem Programmierkurs, bei dem wir die Programmiersprache PYTHON lernen.

Klimakids

VS Oberlaa

http://klimakids.blogspot.com





Why did we select this topic?
It concerns all of us. We all live on planet earth. It is made up of 70 percent water + 10 percent forest + 20 percent of land. It is surrounded by a thin layer of air–the atmosphere. We want to protect it as much as possible and keep it clean. Together we programmed a blog on the Internet about this topic: *klimakids.blogspot.com*

Why did we decide to use a blog?
Because a blog is very easy to use. We set it up using the software Windows Live Writer. And of course, also because the Internet has the advantage of letting us present what we know to people around the world, free of charge.

How did we go about it?
First we collected information about the weather. We tried our hand at being meteorologists and observed the weather for four weeks. We entered the results in a chart. Parallel to this we studied the atmosphere, the sun, climate zones, the greenhouse effect and the consequences of climate change. In addition we filmed in short information clips and edited them on a PC. Next we uploaded them to YouTube and linked them to our blog.

Warum haben wir dieses Thema gewählt?
Es geht uns alle an. Wir alle leben auf dem Planet Erde. Er besteht zu 70 % aus Wasser, zu 10 % aus Wald und 20 % aus Erde. Umgeben ist er von einer dünnen Luftschicht – der Atmosphäre. Wir wollen ihn soweit wir können schützen und sauber halten. Wir haben dazu gemeinsam ein Weblog im Internet programmiert:
klimakids.blogspot.com

Warum haben wir einen Blog verwendet?
Weil so ein Blog ganz einfach zu bedienen ist. Wir verwenden dafür das Programm Windows Live Writer. Das Internet hat auch den Vorteil, dass wir unser Wissen allen Menschen auf der Welt gratis zur Verfügung stellen können.

Wie haben wir das gemacht?
Zuerst haben wir Informationen über das Wetter gesammelt und uns als Meteorologen versucht. Über einen Zeitraum von vier Wochen haben wir das Wetter beobachtet. Die Ergebnisse haben wir in Tabellen eingetragen. Parallel dazu informierten wir uns über die Atmosphäre, die Sonne, die Klimazonen, den Treibhauseffekt, die Folgen der Klimaveränderung. Außerdem haben wir kleine Informationssendungen aufgenommen, diese anschließend am PC bearbeitet und dann auf YouTube hochgeladen und mit unserem Blog verlinkt.

The Klimakids team are / das Klimakids-Team sind: Magdalena Berger, Sophie Biziak, Tamara Bogicevic, Corinna Eisenreich, Andre Fuhry, David Grömer, Matthias Hartner, Alexander Hess, Navina Haselmaier, Sara Müllner, Lisa Petrovic, Kathrin Pirgmayer, Sophie Plaß, Andrea Prissnitz, Oliver Reiter, Konstantin Rökk, Daniela Salak, Ronja Sandtner, Sebastian Schitnik, Julia Siffert.

Lyzander

Paul Plessing

Es war Dienstagnachmittag. Ich war auf dem Heimweg, völlig fertig mit schwerer Schul- und Sporttasche. Man muss wissen, dass ich seit einigen Wochen programmieren konnte, und in Gedanken war ich gerade bei ein paar Codezeilen.
Auf einmal sah ich etwas: eine Linie, ein farbiges Etwas und ein Hindernis. Damit war die Idee geboren. Als ich zu Hause ankam, setzte ich mich sofort an den Computer und fing an, meine Idee zu verwirklichen. Tja, und als ich meinem Informatik-Lehrer zwei Tage später das Ergebnis zeigte, wollte er mir zuerst gar nicht glauben, dass ich das selbst geschrieben habe, und riet mir, es beim Prix Ars Electronica einzureichen.
Gesagt, getan. Davor noch ein paar Verbesserungen vorgenommen, und herausgekommen ist ein kurzweiliges Spiel, *Lyzander*: Grafisch zwar kein Meisterwerk, dafür aber umso höherer Unterhaltungswert, und durch die einfache Bedienung und leicht zu verstehende Spielidee kann jeder sofort mit dem Spielen beginnen.

It was a Tuesday afternoon. I was on my way home and totally exhausted. I was lugging my heavy school and sports bag. You need to know that I'd learned how to program just a few weeks earlier–so my thoughts at that moment were revolving around a few lines of code.
All of the sudden, I saw something: a line, a colorful thing, and an obstacle. That's when the idea was born. When I got home, I went straight to my computer and began developing my idea. And then, two days later, when I showed my computer teacher the results he at first had trouble believing I had written it myself–but then he recommended I submit it to Prix Ars Electronica.
No sooner said than done! Though first I made a few improvements. The outcome is an entertaining game, *Lyzander*: true, graphically it's no masterpiece, but it's all the more fun to play. And since it's easy to use and understand, everyone can just begin playing right away.







Paul Plessing was born in Graz in 1996. He is in the 5th form of a college preparatory school, the Bundesgymnasium Carneri in Graz. His hobby is magic. He's a magician and a programmer: it's fantastic to create an amazing world out of nothing. **Paul Plessing**, geboren 1996 in Graz, besucht die 5. Klasse des Bundesgymnasium Carneri in Graz. Sein Hobby ist die Magie: Er ist Zauberkünstler. Und Programmierer: Es ist fantastisch, aus Nichts eine unglaubliche Welt zu erschaffen.

Madly in Love

Tarek Khalifa



Madly in Love is a cartoon. With it I tried my best to add something to the song "Fell In Love With A Girl" by the White Stripes. I wanted to capture the song's speedy craziness and light carefree spirit.

Madly In Love ist ein Cartoon, mit dem ich versucht habe, das Lied *Fell In Love With A Girl* von den White Stripes so gut wie möglich zu ergänzen. Ich wollte die schnelle Verrücktheit und die lockere Sorglosigkeit von dem Lied hinüberbringen.



Tarek Khalifa was born in 1991. He was four years old when he started using computers and has always liked drawing comics. He graduated from Amerlinggymnasium, a college preparatory school, in 2010. He received an Honorary Mention at the Prix Ars Electronica for *Mr.Orange* in 2008 and one for *Over The Top* in 2010; he received an Award of Distinction for *Having A Wonderful Time* in 2009. **Tarek Khalifa**, geb. 1991, hat erste Computer-Erfahrungen mit etwa vier Jahren gemacht und zeichnete schon immer sehr gerne Comics. Er hat die Matura 2010 am Amerlinggymnasium abgeschlossen. 2008 und 2010 erhielt er beim Prix Ars Electronica in der Kategorie u19–freestyle computing Anerkennungen für *Mr.Orange* und *Over The Top* und 2009 eine Auszeichnung für *Having A Wonderful Time*.

Pikunikku

Selina Fanninger

http://piku.moon.nu



Pikunikku ピクニック bedeutet „Picknick" auf Japanisch. Ich habe diesen Namen gewählt, weil meine Webseite genau das sein soll – ein buntes Picknick für die Augen im großteils grauen World Wide Web. Ich möchte, dass meine Besucher einen Moment innehalten und genauer hinsehen. Und Japanisch, weil ich die japanische Kultur liebe.

Pikunikku ist eigentlich nur aus Langeweile und Spaß am Designen und Coden entstanden. Das Layout habe ich in Photoshop Elements 4.0 erstellt. Ich weiß, es ist ziemlich vollgestopft und chaotisch – daher auch der Untertitel *insomnia* („Schlaflosigkeit") – und vielleicht nicht jedermanns Sache, doch ich liebe diesen Collagenstil.

Dann habe ich alles gecodet und die Inhalte erstellt. Es ist mir wichtig, auch kleine Goodies für die Besucher anzubieten – z. B. niedliche Pixel, die gegen Rücklink auf der eigenen Homepage ausgestellt werden dürfen, oder selbst erstellte Icons, die man z. B. in Foren verwenden kann. Außerdem haben die Besucher die Möglichkeit, mir Nachrichten zu hinterlassen oder mir Fragen zu stellen, die ich natürlich auch beantworte.

Ich habe mich entschlossen, alle Texte komplett auf Englisch zu verfassen, weil ich damit ein internationales Publikum erreichen kann. Über das Internet habe ich schon viele Menschen aus aller Welt kennengelernt – das ist eine tolle Sache.

Pikunikku ピクニック means "picnic" in Japanese. I chose this name because my website was to be exactly that–a colorful picnic, a feast for the eyes, in the mostly grey universe of the World Wide Web. I want my visitors to pause a moment and take a closer look. And I chose Japanese, because I love Japanese culture.

Actually I created *Pikunikku* because I was bored, and I enjoy designing and making codes. I used Photoshop Elements 4.0 for the layout, which I realize is crammed pretty full and chaotic–that's why I added the subheading *insomnia*. And although it might not be everyone's thing, I love the site's collage style!

Next I coded it all and created the content. For me it's important to offer my visitors little goodies–e.g., cute pixels that can be displayed on their homepage if they are linked back to my site, or icons I've made myself that can be used in forums. What's more, I've made it possible for visitors to leave me messages or ask me questions–and of course, I answer them. I decided to write all my texts in English, because that way I would be able to reach international audiences. Through the Internet I have gotten to know many people from all over the world–which is really a great thing.



Selina Fanninger was born in 1993 and lives in Vienna. Her interests include drawing, web design and Japan. One day she would like to become a graphic designer. **Selina Fanninger**, geb. 1993, lebt in Wien. Ihre Interessen sind Zeichnen, Webdesign und Japan. Sie möchte später Grafikdesignerin werden.

WiSoMe–Wind and Solar Power Measurement

http://www.wisome.at

Florian Pfeffer, Michael Schmidt, Lukas Kirchner / HTBVLA Salzburg





More and more people are considering whether they should switch to renewable energy so they are no longer be dependent on big energy suppliers. Sun and wind are the most common renewable energy sources. Yet which energy source would actually be the best is difficult to answer quickly as huge investments are often involved. In using solar or wind energy, many factors play a major role, for instance, temperature, humidity, wind speed and solar irradiation. Our objective was to develop a user-friendly device that could measure such data on its own at any location.

In addition, we created a website that can automatically evaluate the data. The evaluation is made using mathematical calculations and comparisons with other measured data. What's more, our product serves as a weather station. If an Internet connection is available, data from around the world can be accessed.

To upload your measurements to our website, you've three basic possibilities. You can use a USB stick, a hardwired connection, a integrated wireless connection. In options two and three, the measurements are sent to a second module that is connected to the Internet. Our product can then upload the data automatically to the website and make it available to the user.

Immer mehr Menschen überlegen sich, ob sie auf erneuerbare Energien umsteigen sollen. Meist werden Sonne oder der Wind als solche erneuerbaren Energiequellen genutzt. Doch welche Energiequelle die beste Wahl wäre, lässt sich nicht auf die Schnelle beantworten, da es oft um große Investitionen geht. Bei der Nutzung der Sonnen- oder Windenergie spielen viele Faktoren eine wichtige Rolle, wie z.B. Temperatur, Luftfeuchtigkeit, Windgeschwindigkeit und Sonneneinstrahlung.

Wir haben uns zum Ziel gesetzt, ein benutzerfreundliches Gerät zu entwickeln, das diese Daten autark an jedem beliebigen Standort messen kann.

Zusätzlich entwickelten wir eine Webseite, die diese Daten vollautomatisch auswerten kann. Die Auswertung erfolgt durch mathematische Berechnungen und durch Vergleiche mit anderen Messwerten. Zusätzlich funktioniert unser Produkt auch noch als Wetterstation. Die Daten können von überall auf der Welt, wenn ein Internetzugang vorhanden ist, abgerufen werden.

Um die Messwerte auf unsere Webseite upzuloaden, bietet unser Produkt drei grundlegende Möglichkeiten: mittels USB-Speicher, integrierter Kabelanbindung oder integrierter Funkverbindung. Bei den Varianten zwei und drei werden die Messdaten an ein zweites Modul gesendet, welches einen Internetanschluss besitzt. Unser Produkt kann die Daten vollautomatisch auf die Webseite laden und für den Benutzer bereitstellen.



Florian Pfeffer, **Michael Schmidt** and **Lukas Kirchner** studied for five years together at the Höhere Technische Bundeslehr- und Versuchsanstalt, a technical secondary school, in Salzburg. They were all in the electronics department and specialized in computer engineering. In their final year, the three worked together on their graduation project. Just recently they successfully completed school.

Florian Pfeffer, **Michael Schmidt**, **Lukas Kirchner** besuchten fünf Jahre lang gemeinsam die Höhere Technische Bundeslehr- und Versuchsanstalt in Salzburg, Abteilung Elektronik mit dem Schwerpunkt Technische Informatik. Im Abschlussjahr taten sich die drei Schüler zusammen, um an einem gemeinsamen Abschlussprojekt zu arbeiten. Sie haben vor kurzem die Schule erfolgreich abgeschlossen.

Rotkäppchen

BG / BRG Judenburg

Eines Tages erzählte uns unser damaliger Englischprofessor die „wahre" Geschichte des Rotkäppchens. Er informierte uns darüber, dass es zwei Versionen dieses Märchens gibt: eine für Jugendliche bis 14 und die andere für Jugendliche ab 14 (wenn Sie wissen, was gemeint ist). Damals waren wir zwischen 13 und 14 Jahre alt und unsere Interessen lagen bei solchen Themen. Wir, die Schülerinnen der damaligen 4A (2006/2007) des BG/BRG Judenburg, beschlossen, die „wahre" Geschichte des Rotkäppchens (jugendfreie Version) zu einem Zeichentrickfilm zu machen.

Die Idee war geboren, doch aller Anfang ist schwer. Wir gingen mit dieser Idee zu unserem Professor für Bildnerische Erziehung und erzählten ihm davon. Wir begannen noch am selben Tag mit den ersten Zeichnungen und bauten unsere Ideen weiter aus. Die Zeit verging wie im Flug, und nach einem Schuljahr war unser Film über das Rotkäppchen fertig geschnitten, synchronisiert und bereit, gesehen zu werden. Doch ehe wir noch einen passenden Termin für die Premiere vereinbaren konnten, war das Schuljahr schon vorbei. Außerdem wechselten viele Schülerinnen aus der 4A anschließend in andere Schulen. Das war auch der Grund dafür, dass unser Film über das Rotkäppchen ein klein wenig in Vergessenheit geraten ist und erst später zum Prix Ars Electronica eingereicht wurde. Jetzt haben wir aber den Beweis, dass sich die Arbeit an diesem Film wirklich gelohnt hat!

We once had an English teacher who told us the "true" story of Little Red Riding Hood. He said two versions of the fairytale existed. One for kids under 14, and the other for kids ages 14 and up (if you get what I mean). At the time we were all between 13 and 14 and interested in these kinds of topics. And so we students of 4A (in 2006/2007) at the BG/BRG Judenburg, a college preparatory school, decided to make a cartoon about the "true" story of Little Red Riding Hood (with so-called mature content).

The idea was born. But every beginning is difficult. We took our idea to the art teacher we had at the time and told him about it. The same day we began making the first drawings and developing the idea further. Time seemed to fly and after one school year our film about Little Red Riding Hood was edited, synchronized and ready for viewing. But before we could agree on a date that would work for the premiere, the school year was over. What's more, many students from 4A changed schools. So that was another reason why our film about Little Red Riding Hood was forgotten about for a time. It was not until later that we submitted the cartoon to the Prix Ars Electronica. And now we've proof: work on this film was indeed worth it!









In 2006/2007, we students of what was then the 4A attended the BG/BRG in Judenburg, a college preparatory school with an emphasis on languages / Wir, die Schülerinnen der damaligen 4A, besuchten im Schuljahr 2006/2007 das BG/BRG Judenburg mit dem Schwerpunkt Sprachen: Teresa Jagiello, Sarah Himmelsbach (heute Nestelbacher), Kathrin Kleemaier, Julia Sonnberger, Janine Nöst, Tanja Promebner, Lisa Pichler, Lisa Hödelmoser, Kerstin Kletzmayer, Stefanie Müller, Kathrin Rieser, Carina Lesser, Sandrina Harrer, Jennifer Schmalzer, Eva-Maria Zechner, Marlene Schrunner, Martina Liebfahrt, Lisa Genger, Carina Poier, Kristina Felfer, Bettina Kundegraber, Julia Haslebner.

JURY



Computer Animation / Film / VFX

Patrick Bergeron, Susan Collins, Mark Dippé, Edgar Honetschläger, Anezka Sebek

Digital Musics & Sound Art

Marcos Boffa, Isabella Bordoni, Ludger Brümmer, Mike Harding, Susanna Niedermayr

Hybrid Art

Oron Catts, Bronac Ferran, Jens Hauser, Dietmar Offenhuber, Daria Parkhomenko

Interactive Art

Giselle Beiguelman, José Luis de Vicente, Jeffrey Huang, Susanne Jaschko, Tomoe Moriyama

Digital Communities

Beatrice Achaleke, Graham Harwood, Aaron Koblin, Liu Yan, Tiago Peixoto

[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant

Andrew Cameron, Horst Hörtner, Karin Mairitsch, Wolfgang Müller-Pietralla, Michael Sterrer-Ebenführer

u19 – freestyle computing

Sirikit Amann, Gottfried Haider, Martin Hollinetz, Gerlinde Lang, Robert Praxmarer

COMPUTER ANIMATION / FILM / VFX



Patrick Bergeron (CA) is a digital artist with a bachelor degree in physics engineering and a master degree in aerospace. For the last 15 years, he has been working in special effects for the film industry and worked on films such as *The Lord of the Rings* and *The Matrix*. Besides his professional work, he creates films and video installations. His latest project, *LoopLoop*, has been shown in 60 countries and won more than 10 awards. Exploring the concepts of rhythm and memories, his work is a mix of animation, experimental film and documentary. *http://patrickbergeron.com*



Susan Collins (UK) works across public, gallery and online spaces with her recent works mainly employing transmission, networking and time as primary materials. Key works include *In Conversation*; *Tate in Space*; *Transporting Skies*; *Fenlandia* and *Glenlandia*–live year-long pixel by pixel internet transmissions from remote landscapes, and *The Spectroscope*, an ongoing live pixel by pixel transmission from a haunted house. Susan is currently the Director of the Slade School of Fine Art, University College London where she established the Slade Centre for Electronic Media in Fine Art (SCEMFA) in 1995. *http://www.susan-collins.net*



Mark Dippé (US) began working on Hollywood movies in the late 80's at Industrial Light & Magic, where he was one of the creators of the pseudopod in *The Abyss*, the liquid metal T-1000 in *Terminator 2*, and the dinosaurs in *Jurassic Park*, as well as numerous other films. He left ILM to direct the film *Spawn* and has continued to direct, produce, and supervise numerous live action and animated projects for film and television using his computer grahics studios in Los Angeles and Seoul. Some recent projects include *Paranormal Activity 2*, *Fairly Odd Parents*, and *Garfield's Pet Force*.



Edgar Honetschläger (AT/JP) studied economics and art history. Fom 1989 to 1991 he worked in New York/LA, since 1991 mainly in Tokyo. 1997 he participated in Documenta X. In 2004 Honetschläger established the EDOKO Institute Vienna and joined Ribo Ltd. Tokyo. 2009 he received a life award for interdisciplinary arts from the province of Upper Austria. The artist, screen writer and film director now lives in Tokyo and Vienna. *http://www.honetschlaeger.com*



Anezka Sebek (US) has taught full time at Parsons since 1999. She served as the MFA DT Program Director from 2006 to 2010. She designed the curriculum and coordinated the BFA/MFA Traditional and Computer Animation and Motion Graphics Pathways and the MFA DT Major and Thesis Studios. Before turning to teaching, her extensive professional career in the film industry includes projects for television, advertising, documentaries and feature films for such companies as Kleiser-Walczak, R/Greenberg Associates, HBO, and Curious Pictures. She is currently pursuing a PhD in Sociology of Media at The New School for Social Research.

DIGITAL MUSICS & SOUND ART



Marcos Boffa (BR) is one of the most active music organizers in South America and a representative for contemporary Brazilian music. In 1999 he became the artistic director of the Eletronika Festival in Belo Horizonte. In 2004 he moved to São Paulo to work as the artistic director of festivals such as Sonar Sound São Paulo (2004), Nokia Trends (2005), Motomix (2006), Planeta Terra Festival. From 2006 to 2010 he was one of the directors of Artemov–International Mobile and Media Art Festival. In 2010 he became artist director at Mondo Entretenimento.



Isabella Bordoni (IT) is a poet, author and interpreter, visual and sound artist. She collaborates with NABA Nuova Accademia di Belle Arti in Milan, at postgraduate school for Visual Arts and Curatorial Studies. *Libertà come bene supremo* is a permanent project of reflection about the praxis, politics and poetics of memory and the concepts of "poetic citizenship". After *Contro la Purezza* (2008-2011), which inquires into figures of consent and the normative practices, Isabella this year started the cycle *Refugee* (2011–2013), a reflection on politics and poetics in order to create a utopia inborn in the space of relationship of/between body and landscape.



Ludger Brümmer (DE) studied composition under Nicolaus A. Huber and Dirk Reith at the Folkwang University of the Arts in Essen, Germany. In his works in the electroacoustic genre, Brümmer integrates aspects of electronic music, video, dance, opera and instrumental music. His oeuvre includes self-produced videos. He has been an advocate of spatial composition since its very inception. Many of his early works were subsequently developed into multichannel versions for the Sound Dome he conceived (see www.zkm.de/zirkonium). He is currently guest professor at Karlsruhe University of Arts and Design. In 2009, he was elected to Germany's Academy of the Arts.



Mike Harding (UK) is a curator and producer; lecturer and publisher; author and editor; occasional exhibitions / installations / performances ... He has been running the audiovisual label Touch (with Jon Wozencroft) for nearly 30 years and in this period has acquired much experience and information on disseminating cultural sounds to a wider audience.



Susanna Niedermayr (AT) studied visual arts and political science at the University of Vienna. From 1995 to 2000, she was a member of Wochenklausur, a Vienna-based international artists' group. Since 1996, she has been a journalist, on-air personality and web designer for the ORF–Austrian Broadcasting Company (Ö1, FM4). Since 2008 she is one of the two editors in chief of the new music program of ORF Ö1. She has written extensively for numerous publications, and has also served as a consultant and curator.

HYBRID ART



Oron Catts (AU) has been a researcher at the University of Western Australia since 1996 and was a research fellow at the Tissue Engineering and Organ Fabrication Laboratory, Harvard Medical School, Massachusetts General Hospital, Boston, from 2000–2001. In 2000 he co-founded SymbioticA, an artistic research laboratory housed within the School of Anatomy and Human Biology, University of Western Australia. He worked with numerous other bio-medical laboratories around the world. He is currently undertaking a "Synthetic Atheistic" residency exploring the impactions of synthetic biology.



Bronac Ferran (UK) is a London-based writer, researcher and event producer working internationally in areas of art, design, technology, science and ecology. She works part-time at the Royal College of Art in London in the Innovation Design Engineering and Visual Communications departments and her independent work is summarized at *http://www.boundaryobject.org*. Bronac is also leading the curatorial team for The Human Project, a new museum of art, science and ecology currently in design phase in Sergipe, north east Brazil. She is a former Director of Interdisciplinary Arts at Arts Council England.



Jens Hauser (DE/FR) is a Paris-based art curator, writer and video maker focusing on the interactions between art and technology, trans-genre and contextual aesthetics. He has organized several interdisciplinary conferences and exhibitions in the field of art, science and philosophy (L'Art Biotech, 2003; Still, Living, 2007; and, as part of the European Capital of Culture programs, sk-interfaces, Liverpool, 2008 / Luxembourg, 2009; and most recently Synth-ethic, Vienna 2011). His current research at the Institute for Media Studies at Ruhr University Bochum is concerned with biomediality. Hauser is also founding collaborator of the European cultural television channel ARTE.



Dietmar Offenhuber (AT) has backgrounds in architecture, urban studies and digital media. He works on the spatial aspects of cognition, representation and behavior. Dietmar holds degrees from TU Vienna and the MIT Media Lab. He was key researcher in the Ars Electronica Futurelab and the Ludwig Boltzmann Institute for Media.Art.Research and taught in the Interface Cultures program as a professor at the Art University Linz. Currently he is researching his PhD dissertation in the Senseable City Lab at the Department for Urban Studies and Planning, MIT.



Daria Parkhomenko (RU) is director of LABORATORIA Art&Science Space, Moscow. She is a curator specializing on art and science interactions. In 2008 she founded an independent non-for-profit centre LABORATORIA Art&Science Space–the first institution in Russia focused on establishing a new type of relationship between art, science and society. Daria created the model of interdisciplinary platforms practices uniting exhibition, discussion and education projects. Daria studied sociology, history of art, cultural management at Moscow Lomonosov State University and Moscow School of Social and Economic Sciences.
http://www.newlaboratoria.ru

INTERACTIVE ART



Giselle Beiguelman (BR) is a new media artist, curator and researcher. Artistic Director of the Sergio Motta Institute (2008-2011), she was professor of the graduate program in Communication and Semiotics of PUC-SP (São Paulo, 2001–2011) and is teaching in the Architecture and Urbanism Faculty of the University of São Paulo. She was Curator of Nokia Trends (2007 and 2008), of the Brazilian participation in ISEA Ruhr (2009) and of the online festivals HTTPvideo (2008 and 2010) and HTTPpix (2010). *www.desvirtual.com*



José Luis de Vicente (ES) is a cultural researcher, curator and writer working around the edges of new media, digital creativity and innovation in design and culture. He is the director of the Visualizar program on information visualization at Medialab Prado, Madrid, and one of the founders of zzzinc, a cultural innovation consultancy in Barcelona. He has previously worked as curator for new media festivals like Sónar, ArtFutura and OFFF. He teaches, lectures and writes about new media in various spanish organizations.



Jeffrey Huang (CH) heads the Media x Design Lab at EPFL in Switzerland where he is a full professor in the School of Architecture and in the School of Computer and Communication Science. He is also a Berkman Fellow at Harvard University (Berkman Center for Internet & Society). In collaboration with Muriel Waldvogel, Huang is co-founder and principal of Convergeo, an international design firm. Huang's work examines the convergence of physical and digital architecture. Huang has published and lectured widely on topics such as digital architecture, organicity, telepresence and parametric urbanism.



Susanne Jaschko (DE) is a Berlin based independent curator, author and lecturer. Between March 2008 and May 2009, she was head of presentation and of the artist in residence program at the Netherlands Media Art Institute in Amsterdam. From 1997–2004 Jaschko was curator, then deputy director of the transmediale festival for art and digital culture in Berlin. Alongside her curatorial work she has taught on an academic level in Germany and abroad. She regularly speaks at conferences and publishes on themes related to her curatorial practice.



Tomoe Moriyama (JP) is a media art curator at the Museum of Contemporary Art, Tokyo. She received a MA at the University of Tsukuba and since 1989 she has organized over 30 exhibitions on media art and pre-cinema history at the Tokyo Metropolitan Museum of Photography (MOT). She teaches media arts as a Project Associate Professor of the University of Tokyo, as well as a lecturer in media art at the Waseda University postgraduate course in Tokyo. She has curated many exhibitions worldwide. Recently she organized "Studio Ghibli: Layout Design" (2008) and "Cyber Arts Japan: Ars Electronica–30 years for Art and Media Technology" (2010) at MOT.

DIGITAL COMMUNITIES



Beatrice Achaleke (AT) is the initiator of the World Diversity Leadership Summit Europe *(http://www.wdls.eu)*, Founding Executive Director of AFRA–International Center for Black Women's Perspectives *(http://www.blackwomencenter.org)*, the initiator of the 1st Black European Women's Congress (Vienna 2007) and current president of the Black European Women's Council *(http://www.bewnet.eu)*. In 2008 she was the first black woman to stand for parliamentary elections in Austria. She is the publisher of "Voices of Black European Women 1, challenges, reflections and strategies from the Vienna Congress" (2009) and the "Lagebericht Schwarzen Menschen in Österreich" (2010).



Graham Harwood (UK) currently works with Matsuko Yokokoji as YoHa. Harwood and Yokokoji's co-founded the artists' group Mongrel (1996–2007) specializing in digital media and established the Mediashed, a free-media lab (2005–2008). In 2008 they joined long-time collaborator, Richard Wright to produce *Tantalum Memorial*, winning the Transmediale first prize for 2009. In 2010 YoHa produced *Coal Fired Computers*, articulating the relations between power, art and media, responding to the displacement of coal production to distant lands like India and China. Graham Harwood works at Goldsmiths, Centre For Cultural Studies, University of London.



Aaron Koblin (US) is an artist specializing in data and digital technologies. His work takes real world and community-generated data and uses it to reflect on cultural trends and the changing relationship between humans and technology. His projects have been shown at international festivals including Ars Electronica, SIGGRAPH, OFFF, the Japan Media Arts Festival, and TED. In 2010 Aaron was the Abramowitz Artist in Residence at MIT and currently leads the Data Arts Team in Google's Creative Lab.



Liu Yan (CN/NL) is an advocate of cross-culture and cross-discipline exchange, entrepreneur and community organizer. She is the CEO and cofounder of Xindanwei, a co-working community and one of the leading creative centers in Shanghai. As an independent consultant and lecturer in the Netherlands and China from 2004–2007, she served as advisory board member of "cultural entrepreneurship" for the Utrecht city council, and worked as the an advisor of the China program of the Dutch Electronic Arts Festival (DEAF).



Tiago Peixoto (BR) currently works at the ICT4Gov program of the World Bank. Prior to joining the bank, Tiago worked as a consultant and policy advisor for various organizations in the field of e-governance. He has been involved in pioneering European-Commission-funded work concerning the use of ICT in participatory governance initiatives. Tiago is also a research coordinator of the Electronic Democracy Centre in Zurich and an advisor to the Technology for Transparency Network and the e-Democracia project of the Brazilian House of Representatives.

u19 – freestyle computing



Sirikit Amann (AT) studied political science, theater and economics in Vienna, Munich and Boston. Since the '80s, she has been involved primarily with cultural education in the context of new media on the national and international level. Since 2006 Sirikit Amann has been curating the film programme "Young Animations" on behalf of Ars Electronica. In 2008, she took over the newly-founded Department of Artistic and Cultural Mediation at the Austrian Federal Ministry of Education, Art and Culture.



Gottfried Haider (AT) studied digital art in Vienna and Rotterdam. He made his public artistic debut at the age of 13 at the 1998 Prix Ars Electronica. Since then, he has worked continuously on walk-through soundscapes, the algorithmic manipulation of space, and forms of programming. He has participated in a long list of "media art" festivals and exhibitions in Austria and abroad.



Martin Hollinetz (AT) is a social education worker and teacher, regional developer and passionate advocate of Digital Bohème. He is founder and mentor a series of business start-ups, projects and associations having to do with work, youth culture, IT and media. A temporary "steady job" in the field of regional development put him in a position to set up OTELOs in Gmunden, Vöcklabruck and Kirchdorf. Their areas of emphasis are the creative economy, media, textile art, robotics and exhibition development for kids age 10 and under.



Gerlinde Lang (AT) has been a staffer at the Austrian public broadcasting company's youth/culture radio station ever since: editor, fashion columnist, mediator of digital lifestyle elements, webhost of *http://fm4.orf.at/gerlindelang* and, first and foremost, on-air personality. She holds radio workshops, hosts the FM4, and is a hard-working mainstay of the FM4 Frequency Festival every summer. *ineverything.org*



Robert Praxmarer (AT) is a multimedia artist and developer who is currently the department head of Augmented Reality & Computer Game Development at the University of Applied Sciences Salzburg / Bachelor Program MultiMediaTechnology and he holds the position of the scientific head of the Center for Advances in Entertainment Technologies (CADET). His research and works are in the field of interactive art, with a special focus on interactive performative works, computer games, augmented reality and realtime 3D animation fused with video.
http://multimediatechnology.at/

[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant



Andrew Cameron (UK) is an artist, designer, curator, writer and educator. His focus is interactive media. Andy co-founded the Antirom and the Hypermedia Research Centre at the University of Westminster (1994). He co-founded Romandson Interactive in London 1999. In 2001 he was appointed visiting artist, and subsequently, Creative Director, in interaction design at Fabrica, the Benetton research centre in Italy. In 2009 he was appointed Executive Director of Fabrica. In May 2010 Andy was invited to join Wieden + Kennedy London as Interactive Creative Director. Andy has created interactive installations for museums, art galleries and public spaces.



Horst Hörtner (AT) is a media artist and researcher. He is an expert in the design of Human Computer Interaction and holds several patents in this field. Hörtner was founding member of the Ars Electronica Futurelab in 1996 and has directed this atelier/laboratory since then. He started to work in the field of media art in the 1980s and co-founded the media art group x-space in Graz/Austria in 1990. Horst Hörtner works in the nexus of art & science and gives lectures and talks at numerous international conferences and universities.



Karin Mairitsch (AT) studied painting at the Academy of Fine Arts in Vienna. Since autumn 2011 she has been the Vice Director of the Department Design& Arts at the Lucerne University of Applied Sciences and Arts. From 2003 to 2008 she was head of the MultiMediaArt study program at the University of Applied Sciences in Salzburg and from 2008 to 2011 its Vice-Rector. Prior to this she held posts as art director and manager at wellknown media agencies. Karin Mairitsch is the author and editor of several specialist publications and has had exhibitions at home and abroad.



Wolfgang Müller-Pietralla (DE) studied biology at the University of Hanover, focusing on models and simulations of ecologic systems. In 1992 he joined Volkswagen, where he introduced a sustainable environmental management system. Since 2003 he has been head of Volkswagen's future affairs department within Volkswagen Group Research, with the focus on analyzing future developments and developing future mobility and vehicle concepts. Since October 2010 he has been lecturing at the Free University of Berlin.



Michael Sterrer-Ebenführer (AT) is the Head of Corporate Advertising and Sponsoring, voestalpine AG.

Digital Communities 2011–Advisory Board

Christopher Adams (TW) is a publisher and software developer. *Freesouls: captured and released by Joi Ito* was his first fully Creative-Commons-licensed book project. Christopher is a co-founder of Sharism.org and a member of the Creative Commons Network.

Heitor Alvelos (PT), Professor of Design, University of Porto. Associate Director, ID+: Institute of Research in Design, Media and Culture. Curator of FuturePlaces digital media festival, in partnership with the University of Texas at Austin.

Aram Bartholl (DE), media artist. He thematizes the relationship of digital online and physical offline life in public space. His installations, performances and public interventions have been shown world wide in galleries, museums and festivals. *http://www.datenform.de*

Robert M. Bichler (AT) is a lecturer at the Shanghai International Studies University (SISU) and member of the Unified Theory of Information (UTI) Research Group. He was a research fellow and lecturer at the ICT&S Center at the University of Salzburg.

Peter Tomaž Dobrila (SI) co-founded the Multimedia Centre KIBLA (MMC KIBLA), Multimedia Center Network of Slovenia (M3C), European X-OP–eXchange of art Operators and Producers and ASEUM–Asia-Europe Media platform.

Michael Eisenriegler (AT) works with online communities and online media since he started *Blackbox* back in 1992. He is CEO of MediaClan *(http://www.mediaclan.at/)* and works as a lecturer for online media at Vienna University.

Cyrus Farivar (US) is a freelance technology journalist. His first book, *The Internet of Elsewhere,* about the history and effects of the Internet on different countries around the world has been published by Rutgers University Press 2011.

Carlos J. Gómez de Llarena (US) works in the fields of interaction design, media architecture and art.

Wolfgang Gumpelmaier (AT) passionate web-user, trendscout, online film and social web marketer, consultant, speaker, blogger for *www.socialfilmmarketing.com* and *gumpelmaier.net*.

Armin Himmelrath (DE) is a freelance journalist and moderator. He works for Deutschlandfunk und *Der Spiegel*. He is the author of *Handbuch für Unihasser, Kämpfe für dein Leben* (with Charly Graf).

Insulares / Divergentes *(http://www.insularesdivergentes.org)* focusses on an extensive case-study research on initiatives involved in Latin American social and cultural development supported by information technologies and new media.

Mike Jensen (ZA) is a South African independent consultant who co-founded one of Canada's first Internet Service Providers in 1987. Since 1990 he has worked in Africa, Asia and Latin America to provide advice on the development of national and international communications networks.

Peter Kuthan (AT), sociologist and senior consultant, lecturing in international development cooperation, chairperson of the Austria-Zimbabwe Friendship Association. Conception and production of cultural exchange projects.

André Lemos (BR) is Associate Professor at Faculty of Communication at University Federal da Bahia, Brazil.

Ronaldo Lemos (BR) is the director of the Center for Technology & Society (CTS) at the Fundação Getulio Vargas (FGV) Law School in Rio de Janeiro, and Project Lead for the Creative Commons in Brazil.

Isaac Leung (HK) is an artist, curator and a PhD researcher at the School of Creative Media, City University of Hong Kong.

Silvia Lindtner (AT) is a PhD candidate in the department of Informatics at the University of California, Irvine. Her dissertation research focuses on transnational processes of technology design and art, Internet culture and participatory media.

Alessandro Ludovico (IT) is a media critic and editor in chief of *Neural* magazine. He teaches Computer Art and Interface Aesthetics at the Academy of Art in Carrara.

Andrés Monroy-Hernández (US) is a PhD candidate at the MIT Media Lab doing research in social computing. He is interested in the design and study of online collaborative environments.

Marcus Neustetter (ZA), Johannesburg based artist: *http://www.marcusneustetter.com*

Margit Niederhuber (AT) is a curator and dramatic adviser for gender, science & trikont.

Ulrike Reinhard (DE) is a consultant, author, visionary, free spirit and passionate digital native rolled into one. Her belief in the Internet's ability to empower people and change our lives and worlds for the better drives all her work.

Martin Richartz (DE) has been a specialist for mobile media with the Vodafone Group Research and Development since 2005, producing transdisciplinary projects at the Vodafone Mobile Art Lab.

Juliana Rotich (UG) is co-founder and executive director of Ushahidi. She is a technologist, African Futurist and a TED Senior Fellow. She often speaks at international conferences about tech and Africa.

David Sasaki (US) is an independent consultant working with the Latin America and Information Programs of Open Society Foundations. He formerly directed research at the Technology for Transparency Network, was the founding director of Rising Voices.

Moritz Stefaner (DE) works as a freelance designer on the crossroads of data visualization, information aesthetics and user interface design. He has a background in Cognitive Science and Interface Design. *http://moritz.stefaner.eu.*

Laurent Straskraba (AT) studied social sciences with a focus on Internet competence and the digital divide. He is a consultant on digital media and organisation. Since 2008, he has been working as a genealogist in international ancestry research.

Otto Tremetzberger (AT) is co-founder and managing director of Free Radio Freistadt *(http://www.frf.at)*. He has co-curated conferences at the Ars Electronica Festival on the topics of freedom of information and communication. Currently he is working on the creation of a community TV channel.

Sun Tian (CN) is a PhD candidate at the China Academy of Art, Hangzhou.

Rob van Kranenburg (NL), author of *The Internet of Things*, co-founder of Bricolabs and Council. With Christian Nold he wrote *The Internet of People for a Post-Oil World* (2011).

Mahir M. Yavuz (TR) is a designer and researcher who lives and works in New York City. He worked as a senior researcher of information design at Ars Electronica Futurelab between 2006 and 2011.

Zhao Jiamin (CN) is head of the New Media Department, CITIC Publication, and founder of *yeeyan.com* and *dongxi.net*.

PARTICIPANTS

COMPUTER ANIMATION / FILM / VFX

MK 12 US
William Campbell US
Shao-jen Chiou TW
Matteo Giovanelli IT
Regina Kelaita NL
Wei-Cheng Sun TW
Pao-Yuan Tang TW
Payman Abbasian IR
Sébastien Abes FR
Jérémie Abrial FR
Victor Acevedo US
Stuart Aitken AF
Rebecca Akoun IL
Mehdi Alavi FR
Amy Alexander AU
Paul Alexandre FR
Babis Alexiadis GR
Claire Almon US
Bill Alves US
Lucrèce Andreae FR
Andreia Andreia BR
Katerina Apostolska MK
Mikita Arai JP
Lucio Arese IT
Philipp Artus DE
Kim Asendorf DE
Herman Asselberghs BE
Katerina Athanasopoulou GR
Jimmy Audoin FR
Pia Autheried DE
Bertrand Avril FR
Doris Bachelier FR
Adam Badlotto US
Viola Baier DE
Yaron Bar IL
Mathias Barday FR
François Barreau FR
Rémi Bastie FR
Katja Baumann DE
Alessandro Bavari IT
Joan Baz FR
Julien Beau FR
Laurel Beckman US
Amine Beckoury FR
Golnaz Behrouznia IR
Daniel Alexander Belton NZ
Yann Benedi FR
Matthew Bentley NZ
Brandon Berger US
Joris Bergmans NL
André Bergs NL
Matthieu Bernadat FR
François Bertin FR
Florence Bichon FR
Ugo Bienvenu FR
Jean Baptiste Bister FR
Edouard Blanc FR
Romain Blanchet FR
Jens Blank DE
Benedict Bleimschein AT
Brandon Blommaert CA
Christian Bohm DE
Jurriën Boogert NL
Lucas Borras ES
Jehan Bouazza FR
Théo Boubounelle FR
Nils Boussuge FR
David Boutilier US
Ercan Bozodgan DK
Loic Bramoulle FR
Nicolas Brault CA
Celyn Brazier GB
Elsa Brehin FR
Aurélien Breton FR
Violaine Briat FR
Marion Bricaud FR
Leo Bridle GB
Daniel Brkovic DE
Lionel Brouyère FR
Xiaoyuan Bu CN
Linda Buckley IE
Patrick Buhr DE
Vita Buivid RU
David Buob DE
Chloé Bury FR
Kyra Buschor CH
Erik Buth US
John Butler GB
Anna Buyvid RU
Cesar Cabral BR
Gérard Cairaschi FR
Raphaël Calamote FR
Stephen Camardella US
William Campbell US
Ricardo Cançado BR
Pete Candeland AU
Huaijin Cao CN
Romain Carlier FR
Mauro Carraro FR
Bertrand Carriere FR
Dave Carter AU
Lionel Caruana FR
Manuel Casasola Merkle DE
Talita Caselato BR
Florian Caspar FR
Tonino Casula IT
Dara Cazamea FR
Maxime Cazaux FR
Yaara Cellier FR
Osman Cerfon FR
Vanessa Chan US
Chin-Wei Chang TW
Magali Charrier FR
Delphine Chauvet FR
Ziying Chen CN
Hao Chen CN
Hsin-Han Chen TW
Li-san Chen TW
Yu-Cheng Chen TW
Yan-Ting Chen TW
Sin-Cheng Chen TW
Jhih-Hao Chen TW
Jia Kei Chen TW
Yan-Wei Chen TW
Sam Chen US
Teng Cheng CN
Axelle Cheriet FR
Chien Hsin Chiang TW
Antonino Chiaramonte IT
Alon Chitayat IL
Aditi Chitre IN
Pierre Chomarat FR
Bai Chongmin CN
Siddharth Choudhary IN
Hsun-Chun Chuang TW
Maria Pia Cinelli IT
Adriano Cirulli IT
Degang Ciu CN
Florence Ciucolli FR
Emilie Clavel FR
Claude Cloutier CA
Nando Cohen BR
Christopher Coleman US
Frédéric Conil FR
Andi Cope GB
Alexandre Cormier FR
David Cortello US
Awen Couellan FR
Tout Court FR
Meital Covo IL
Alfredo Cozzi GB
Alison Craighead GB
Anita Cruz-Eberhard CH
Chen Cui CN
Jean Baptiste Cumont FR
Donald Daedalus US
Matthias Daenschel DE
Tajima Daisuke JP
Ursula Damm DE
Matthias Danberg DE
David Dangin FR
Julien Daubas FR
Emilien Davaud FR
Martin Davies GB
Nigel Davies GB
Dawid Marcinkowski PL
Michele De Feudis BE
Mateus de Paula Santos BR
Tommaso de Sanctis IT
Hugues de Tournemire FR
Nicolas Dehghani FR
Antoine Delacharlery FR
Marion Delannoy FR
Jean Delaunay FR
Romain Delaunay FR
Nicolas Delrieu FR
Clement Deltour FR
Margaux Demont FR
Arnaud Demuynck FR
Stergios Dendrou US
Andrea Deppert DE
Nicolas Deprez FR
Remy Dereux FR
Clément Desnos FR
Jeff Desom LU
Celine Desrumaux FR
Julien Dexant FR
Fabrice di Cicco FR
Pablo Alberto Diaz AR
Danae Diaz ES
Alan Dickson NZ
Alice Dieudonne FR
Alex Digoix FR
Jessica Dill US
Jonathan Djob n Kondo FR
Bill Dolson US
Andrea Dorfman GB
Maria-Elena Doyle IE
Sébastien Druilhe FR
Qiuzi Duan CN
France Dubois FR
Denis Duchesnay FR
Elsa Duhamel FR
François Dumoulin FR
Vincent Dupuis FR
Dvein Dvein ES
Andrzej Dybowski PL
Sophie Eagle GB
Emily Edwards US
Joe Efstathiou GB
Thomas Eïd FR
Mohamed Amine El Faqir MA
Nazgol Emami IR
Nildo Essa MZ
Katrin Eßer DE
Jean-David Fabre FR
Sylvain Fabre FR
Tzu-Ming Fang TW

Harun Farocki DE
Claire Fauvel FR
Daniel Feles HU
Letty Felgendreher DE
Pascal Fendrich DE
David Fernandez FR
Guillaume Fesquet FR
Fausto Fiato IT
Burkhard Finckh DE
Ina Findeisen DE
Pascal Flörks DE
Kantin Fovet FR
Skawennati Fragnito CA
Helena Frank SE
Gerard Freixes Ribera ES
Herbert Fritsch DE
Matthias Fritsch DE
Anton Fuxjäger AT
Leila Gaed FR
Jonathan Gales JE
Ziqing Gao CN
Chrystin Garland US
Caroline Gasnier M FR
Christophe Gautry FR
Alexander Gellner DE
Claudius Gentinetta CH
Krisztián Gergely HU
Anne Getto FR
Ari Gibson AU
Clément Girard FR
Anna Gonzalez Suero US
Matthieu Gouget de Landres FR
Adeline Grange FR
Mihai Grecu RO
Dustin Grella US
Di Gu CN
Rachid Guendouze FR
Laia Guerrero ES
Fabien Guillaume FR
Ole Gulbrandsen DK
David Gutema HU
Gerald Guthrie US
Andreas Hansen NO
Richard Hardy GB
Riley Harmon US
Bernd Härpfer DE
Sean Harris GB
Boris Hars-Tschachotin DE
Mathieu Hassan FR
Max Hattler DE
Tijmen Hauer NL
Shunsaku Hayashi JP
Nils Hedinger CH
Florian Heinzen-Ziob DE
Benjamin Hendricks US
Joachim Henrard FR
Thomas Henry FR
Don Hertzfeldt US
Jamie Hewlett GB
Maxime Hibon FR
Eran Hilleli IL
Matthias Hoegg DE
Dominik Högn DE
Andreas Horvath DE
Neil Howe AU
Taras Hrabowsky US
Guan-Lun Hsieh TW
Pei-Yun Hsu TW
Wan-Ling Hsu TW
Shan-Chi Hu TW
Georges Huang FR
Tsung-Min Huang TW
Bruno Hubert FR
Francis Hulbert-Powell GB
Rémy Hurlin FR
Leif Huron US
Florian Hüsing DE
Vincent Husset FR
Ryo Ikeshiro JP
Igor Imhoff IT
Ida Isaksson SE
Mitsu Isshiki JP
Ivan Iusco IT
Christopher Jacobson ES
Laurent Jaffier FR
Thomas Jaulin-Berge FR
Jenn E Norton CA
Fransje Jepkes NL
Da-Wei Jhou TW
Junyi Jia CN
Chen Jia -Hui TW
Lüjia Jiang CN
Qingyuan Jiao CN
Will Johnson US
Trevor Jones US
Jisuk Jung KR
Yang Jungwoo KR
Floris Kaayk NL
Mikko Kallinen FI
Kahori Kamiya JP
Jesse Kanda GB
Min-ji Kang KR
Yu-Chuan Kao TW
Pei-Wen Kao TW
Chih-Feng Kao TW
Andreas Karaoulanis GR
Eeva Karhu FI
Hara Katsiki GR
Yianni Kattirtzis GB
Andrew Kavanagh IE
Johnny Kelly GB
Elka Kerkhofs AU
Yongchan Kim KR
Heejoo Kim KR
Derek Kimball US
Kirk Hendry NZ
László Kiss HU
Juliette Klauser FR
Michael Klein DE
Martinus Klemet EE
Florian Kmet AT
Nils Knoblich DE
Alex Knoll US
Kazuhiko Kobayashi JP
Edouard Koen FR
Andreas Kogler AT
Wobbe Koning NL
Chris Konkol PL
Chris Konky PL
Ilya Korobkov RU
Miroslav Kostic RS
Benjamin Kousholt DK
Mathieu Krysztoforoski FR
Sandrine Kulbicki FR
Nandita Kumar NZ
Tyler Kupferer US
Nina Kurtela HR
Ru Kuwahata JP
Nassim Laajaj FR
Boris Labbe FR
Paul Lacolley FR
Chung-Hui Lai TW
Huckleberry Lain US
Houda Lambarqi FR
Olivier Landais FR
Can Lang CN
Hao-Yu Lang TW
Stéphanie Lansaque FR
Sam Lanyon Jones GB
Sally Grizzell Larson US
Stephan Larson US
Stefan Larsson SE
Fabrice Lau-Tim-Ling FR
Sicouri Laura FR
Chris Lavis CA
Diego Lazzarin IT
Brice Le Goasduff Joucan FR
Ken Lebras FR
Hadrien Ledieu FR
Hyung-suk Lee KR
Hyewon Lee KR
Sunghwan Lee KR
Pei-Wen Lee TW
Augustin Legueux FR
Benoît Leleu FR
Jérémy Lelorrain FR
Marius Leneweit DE
Kirsten Lepore US
Rita Leppiniemi FI
François Leroy FR
Geoffrey Lerus FR
Paul Leyton GB
Huimeng Li CN
Xia Li CN
Wei-Syuan Li TW
Håkan Lidbo SE
Max Liebich AT
Ching-Tien Lin TW
Shih-Tang Lin TW
Shih Che Lin TW
Steffi Lindner DE
Da-Wei Liou TW
Pierre Lippens FR
Gabrielle Lissot FR
Tianshu Liu CN
Yu-Shu Liu TW
Wei-Ying Liu TW
Shih-Hao Lo TW
Anousay Lo Van FR
Alison Locke AU
Hsuan-Ying Lu TW
Rimantas Lukaviciud LT
Patricia Luna CO
Linus Lundin SE
Yi-Jyun Luo TW
Modesta Lupascu RO
Joanna Lurie FR
Jérémy Macedo FR
Eleanor MacFarlane GB
Yoshio Machida JP
Jochen Mader DE
Andy Mai US
Jean-Baptiste Maligne FR
John Mallett US
Nicolas Malovec FR
Kevin Manach FR
Srinivas Mangipudi IN
Tomas Mankovsky SE
Joel Mann US
Marco Vinicio MX
Bastien Martin FR
Luc-Ewen Martinfenouillet FR
Maxime Mary FR
Vanessa Marzaroli US
Vicky Mather GB
Bo Mathorne DK
Théa Matland FR
Keiichi Matsuda GB
Lucas Mayen FR
Lucie Mayjonade FR
Maura McDonnell IE
Mandy Mcintosh GB
Rosa Menkman NL
Albert Merino ES
David Mikulan HU
Dennis Miller US
Chikashi Miyama JP
Thomas Mohr NL
Tünde Molnár HU
Neža Agnes Momirski SI
Geoffroy Moneyron FR
Laurent Monneron FR
Vivien Morer FR
Zhan Mores TW
Virginia Mori IT
Marina Moshkova RU
Nomint Motion Design GR
Jérémy Mougel FR
Cristiano Mourato PT
Stephan Müller AT
Jane Mumford CH
David Muth AT
Nation Nala Nandana ID
Michael Naphan CA
Mykolas Natalevicius LT
Damian Nenow PL
Vincent Nghiem FR
Paul Nicholls GB
Tetsuka Niiyama JP
Albin Nilsen NO
Yoshiki Nishimura JP
Paul Nivet FR
Gabriel Nobrega BR
Jenn E Norton CA
Alessandro Novelli IT
Till Nowak DE
Tracy Nowocien FR
Tom Nye GB
David O'Reilly IE
Veronika Obertova SK
Thor Ochsner DK
Erick Oh KR
Andreia Oliveira BR
Anders Oliversen NO
Michael Olson US
Sam Orti ES
Pavel Otych CZ
Amnon Owed NL
Bjørn Palmqvist DK
Jason Pamment AU
Ganger Panego GB
Léopold Parent FR
Joonki Park KR
Florian Parrot FR
Jérémy Pasquet FR
Jean-Philippe Paumier FR
Nicolas Pegon FR
Arthur Peltzer FR
Pere Antoine Pericas ES
Marine Perraudin FR
Julien Perron FR
Evan Berry US
Marion Petegnieff FR
Johannes Peter DE
Peter Petersen DK
Guillaume Petit FR
Ivan Petkov BG
Alex Petrowsky AT
Helen Petts GB
Audri Phillips US
Jeremy Pires FR
Arash Pirsalehi IR
Dixie Pizani US
Thomas Plaete FR
Silvano Plank IT
Mikey Please GB
Izabela Plucinska PL
Bill Plympton US
Kamil Polak PL
Johan Pollefoort FR
Elena Pomares ES
Mariagrazia Pontorno IT
Stephen Pope US
Max Porter US
Alvaro Posadas ES
Rok Predin SI
Darren Price AU
Sergio Prieto ES
Ornélie Prioul FR
David Prosser GB
Li Qian FR
Joshua Qualtieri US
Nawel Rahal FR
Guillaume Rajaona FR
Ken Ralston US
Raphaëlle Ranson FR
Paul Rascheja PL
Lo Recordings GB
Veronika Reichl DE
Sune Reinhardt DK
Ben Reubold DE
Rodrigo Ribeiro BR
José Miguel Ribeiro FR
Luis Arizaga Rico ES
Johannes Ridder DE
Stefan Riebel DE
Dirk Rittberger DE
Silvia Rivas AR
Bernardo Rivavelarde ES
Matthieu Robert FR
Bruno Roberto FR
Simon Robson GB
Rocio Rodriguez IT
Gervasio Rodriguez Traverso AR
Alex Roman ES
Erik Rosenlund SE
Tal Rosner IL
Julien Rossire FR
lorena Rother UY
Shynola Rsa GB
Andrew Ruhemann GB
Pramod Sahoo IN
Arnaud Saibron FR
Bertrand Saint-Martin FR
Rimas Sakalauskas LT
Guilhem Salines FR
Rémi Salmon FR
Nicolas Salsedo FR
Michael Salter US
Laen Sanches FR
Martín Sand Vallespir DK
Nikolaos Saradopoulos DE
Rémy Schaepman FR
Luca Schenato IT
Jorinna Scherle DE
Daniel Schiano FR
Fons Schiedon NL
Marc Schleiss DE
Manuel Schmalstieg CH
Lena Schneider FR
Florian Schnell DE
Eric Schockmel LU
Nikki Schuster AT
Michael Schwertel DE
Jürgen Scriba DE
Dominique Sellitsch AT
Pedro Serrazina PT
Momoko Seto JP
Louise Seynhaeve FR
Keliang Shan CN
Daihei Shibata JP
Tzu-I Shih TW
Tiffany Shlain US
Oleksandr Shmygun UA
Alan Short GB
Silke Sieler DE
Rob Silvestri CA
Raoul Sinier FR
Candas Sisman TR
Marek Skrobecki PL
Hannes Smiljkovski DE
Smith & Foulkes GB
R.S. Söderström SE
Rafael Sommerhalder CH
Jaime Soteras ES
Eric Souther US
Daan Spruijt NL
Jacob Stålhammar SE
Janie Stamm US
Mark Stock US
Paul Stoll DE
Sean Stoops US
Miha Šubic SI
Xun Sun CN
Jui-Ting Sung TW
Malcolm Sutherland CA
Yuuki Suzuki JP
Debra Swack US
Maciek Szczerbowski CA
Marion Szymczak FR
Conrad Tambour DE
Yuichiro Tamura JP
Shaun Tan GB
Arut Tantasirin TH
Andres Tenusaar EE
Kazumasa Teshigawara JP
Thomas Thibault FR
Ben Thomas GB
Daniel Thomas GB
Jon Thomson GB
Axel Tillement FR
Johannes Timpernagel DE
Bin-Han To DE
Ari Tolga FR
Ori Toor IL
Jovanna Tosello US
Shawn Towne US
Benoit Tranchet FR
Le Viet Trang FR
Yun-Chieh Tsai TW
Marie-Margaux Tsakiri-Scanatovits GR
Hui-ching Tseng TW
Hsin-Ying Tseng TW
Arthur Tuoto BR
Karim Turbez FR
Marie-Hélène Turcotte CA
Christian Tyroller DE
Theodore Urshev BG
Anna Ursyn US
Thomas Utbjoa NO
Georg Utz DE
David Valentine GB
Pieter van Dijken NL
Freek van Haagen NL
Maarten van Maanen NL
Lieven van Velthoven NL
Denis van Waerebeke FR
Christine Vandemoortele BE
Michele Vanparys BE

Peque Varela ES
Hannes Vartiainen FI
Alberto Vazquez ES
Vida Vega GB
Pekka Veikkolainen FI
Julio Velasco FR
Devis Venturelli IT
Marieke Verbiesen NO
Martin Vermelen FR
Vincent Verniers FR
Léo Verrier FR
Janko Vieweg DE
Javier Vilar ES
Vilém Vilém CZ
Javier Villegas CO
Maeva Viricel FR
Clément Vitroly FR
François Vogel FR
Clara Voisin FR
Atsushi Wada JP
Immanuel Wagner CH
Yunlong Wang CN
Chao Wang CN
Zaiyue Wang CN
Jing Wang CN
Zhigang Wang CN
Yi-Ping Wang TW
Chen -Chung-Yu Wang TW
Ying-Jing Wang TW
Po-Yen Wang TW
Youyun Wang TW
Alex Weil PT
Grahame Weinbren GB
Wim Wenders DE
Donald West US
Erlend Westervik NO
Susanne Wiegner DE
Elisabeth Wildling AT
Mike Winkelmann US
Martina Winkler AT
Clemens Wirth AT
Halina Witek NL
Henner Wöhler DE
Alexandre Wolfromm FR
Weihe Wu CN
Yang Wu CN
Maité Xia FR
Hanyu Xiao CN
Eric Xu US
Ruotao Xu CN
Makoto Yabuki JP
Shuang Yan AT
Yang Yang CN
Chian-Yun Yang TW
Jieru Ye CN
Yi-Syuan Yeh TW
Yi-chun Yeh TW
Jie Yi CN
Masaki Yokochi JP
Ihsu Yoon KR
Ya-Chu Yu TW
Maximilian Yuen HK
Fuat Yüksel DE
Jéro Yun KR
Lucas Zanotto IT
Juan Pablo Zaramella AR
Danijel Zezelj US
Yong-Ju Zhang CN
Xiang Zhang CN
Heng Zhang CN
Chi Zhang CN
Yibin Zhang CN
Shuai Zhang CN
Zhengwei Zhao CN
Yuhan Zhi CN
Wei Zhou CN
Yi Zhou IT
Houlin Zhu CN

DIGITAL MUSICS & SOUND ART

Francesco Aggazio IT
Marcelo Aguirre AR
Lars Åkerlund SE
Said Alanis MX
Giulio Aldinucci IT
Daniel Älgå SE
Reza Ali US
Alo Allik EE
Edith Alonso ES
James Andean CA
Thomas Ankersmit NL
Laurent Antonczak FR
Katerina Antouraki GR
Marcela Armas MX
Habib Asal CH
Kingsley Ash GB
Devin Ashton-Beaucage CA
André Aspelmeier DE
Gilles Aubry CH
Ain Bailey GB
Daria Baiocchi IT
Alessio Ballerini IT
Joey Bargsten US
Servando Barreiro ES
Francisco Barretto BR
Adam Basanta CA
Enda Bates IE
Fabio Battistetti IT
Eva Bauer DE
Thomas Taxus Beck DE
Martin Bédard CA
Mateusz Bednarz PL
Marc Behrens DE
Avi Belleli IL
Vicki Bennett GB
Vincent Bergeron CA
Nicolas Bernier CA
Chuck Bettis US
Vicky Bizbiqi GR
Colin Black AU
Florian Blau DE
John Bock US
Christian Bøen NO
Philippe Boisnard FR
Dina Bolshakova RU
Jason Bolte US
Hudson Bomfim BR
Sarah Boothroyd CA
Alessandro Bosetti IT
Christian Bouchard CA
Jens Brand DE
Pascal Broccolichi FR
Roman Bromboszcz PL
Julius Bucsis US
Matthew Burtner US
Alexandre Burton CA
Amber Bushnell US
Madelyn Byrne US
Elena Canone IT
Ricardo Carioba BR
Roy Carroll IE
Rodrigo Carvalho PT
Michael Casey GB
Io Casino Puiggali AD
Luiz E. Casteloes BR
Claudio Osvaldo Catanese IT
Carmine Emanuele Ce IT
Anna Ceeh AT
Carole Chargueron FR
Richard Chartier US
Budhaditya Chattopadhyay IN
Alexander Chen US
Ka Ho Cheung HK
Marc Chia SG
Chi-Ping Chin TW
Sai Ho Choi HK
Young-Shin Choi KR
Thanos Chrysakis GR
Se-Lien Chuang TW
Alfredo Ciannameo IT
Giulio Colangelo IT
Francisco Colasanto AR
Maxime Corbeil-Perron CA
Nuno Correia PT
Alan Courtis AR
Adrián Cuervo ES
Darren Cuningham GB
Robert Curgenven AU
Dan-Charles Dahan FR
Constantinos Daldakis GR
Diego Dall Osto IT
Ricardo de Armas AR
Federico De Biase IT
Valerio De Bonis IT
Luca De Siena IT
Scott Deal US
Shawn Decker US
Daniel del Rio Martin ES
Valérie Delaney CA
Jean Delouvroy BE
Stijn Demeulenaere BE
Henrique Dib BR
Anthony Distefano US
Alex Dowling IE
Adriana Dumitrache RO
Sasha Dundovic HR
Mark Durgan GB
Jens-Uwe Dyffort DE
Jeremy Dziedzic US
David Eagle CA
Sylvia Eckermann AT
Nils Edvardsson SE
Celia Eid FR
Richard Eigner AT
Eleh US
Ivan Elezovic CA
Leif Elggren SE
Constantin Engelmann DE
Melody Eötvös AU
Mirtru Escalona-Mijares VE
Michael Esposito US
Arno Fabre FR
Paula Fairfield US
Yuan-Yi Fan TW
Christian Fennesz AT
John Ferguson GB
José Miguel Fernández CL
Klaus Filia AT
Bruno Fonseca PT
Philippe Fontes FR
Georges Forget FR
Enrico Francioni IT
Micah Frank US
Lee Fraser GB
Sverre Fredriksen NO
Heribert Friedl AT
Ben Frost AU
Arturo Fuentes MX
Nobuhiko Furuta JP
Larry Matthew Gaab US
Bernhard Gal AT
Terry Gambarotto CA
Arístides Job García Hernández ES
Xavier Gazon BE
Michael Gendreau US
Daniele Ghisi IT
Roberto Giamberardino IT
Daniele Simone Giannotta IT
Stefano Giannotti IT
Stelios Giannoulakis GR
Emmanuelle Gibello FR
Lily Glass US
Lee Kwang Goh MY
Josh Goldman US
Daniel González Franco CO
Suguru Goto JP
Arthur Gottschalk US
Sylvain Gourlay FR
Marc-Johann Grafen DE
Ragnar Grippe SE
Adrián de Jesús Guajardo Ruz MX
Hildur Ingveldardóttir Guðnadóttir IS
Josh Gumiela US
Brady Gunnell US
Martin Gut CH
David Gutema HU
Arnold Haberl AT
Graham Hadfield GB
John Halfpenny CA
Lars Lundehave Hansen DK
Jorge Haro AR
Anis Haron US
Louise Harris GB
Patrick Hart US
Friedhelm Hartmann DE
Bjørn Erik Haugen NO
Naoki Hayakawa JP
Iannis Heaulme FR
Wolfgang Heiniger CH
Volker Hennes DE
Juan Camilo Hernandez Sanchez CO
Ron Herrema US
Ian Hicks GB
Rafael Hidalgo Múgica ES
Tomonari Higaki JP
Andrew Hill GB
David Hindmarch GB
Chris Hine US
Masahiro Hiramoto JP
Hrvoje Hiršl HR
Peter Hoelscher DE
Jullian Hoff FR
Eres Holz PL
Seth Horvitz US
John Hudak US
Jose Iges ES
Christoph Illing DE
Madoka Isobe JP
Seiko Itoh JP
Gernoudt Jacobs BE
Krzysztof A. Janczak PL
Philip Jeck GB
Geir Jenssen NO
Jacob Jessen DK
Voldemars Johansons LV
Per Jonsson SE
Phil Julian GB
Timo Kahlen DE
Jason Kahn US
Yasuaki Kakehi JP
Ai Kamachi JP
Ryo Kanda JP
Ji Youn Kang KR
Serhat Karakayali DE
Ioannis Karalis GR
Andreas Karaoulanis GR
Masayuki Kawai JP
Koji Kawai JP
Stefan Keller CH
Howard Kenty US
Vadim Keylin RU
Sergey Khismatov RU
Kids & Explosions CA
Keith Kirchoff US
László Kiss HU
KiwaNoid Kiwa EE
Josef Klammer AT
Adrian Knight SE
Hill Kobayashi JP
Ryoho Kobayashi JP
Thomas Koener DE
Andreas Kogler AT
Atsunobu Kohira JP
Jason Kohnen NL
Hitoshi Kojo JP
Panayiotis Kokoras GR
Phivos-Angelos Kollias GR
Chris Konky PL
Fani Konstantinidou GR
Pavel Kopriva CZ
Konrad Korabiewski DK
Christoph Korn DE
Marinos Koutsomichalis GR
Gintas Kraptavicius LT
Vasiliki Krimitza GR
Jan Krticka CZ
Simone Kunz DE
Fuji Kureta TR
Timur Kuyanov RU
Yannis Kyriakides CY
Kalle Laar DE
Simon Laburda AT
Sabria Lagalle FR
Pe Lang CH
Joel Lavoie CA
Tom Lawrence IE
Irad Lee IL
HeeWon Lee KP
Julien-Robert Legault Salvail CA
David Letellier FR
Edvard Graham Lewis GB
Katherine Liberovskaya CA
Gianluca Licciardi IT
Håkan Lidbo SE
Tanja Liesinger AT
Jung-Hua Liu TW
David Lloyd-Howells GB
Claudia Loch BR
Bernhard Loibner AT
Daniel Lopatin US
Carlos Lopez Charles MX
Apostolos Loufopoulos GR
Sergio Luque MX
Eric Lyon US
Clara Maïda FR
Yutaka Makino JP
Matt Malsky US
Sergio Maltagliati IT
Stelios Manousakis GR
David Manuel PT
Davide Marchi IT
Damian Marhulets PL
Craig Marlowe US
Omar Martel GB
Israel Martínez MX
Elio Martusciello IT
Jiri Masek CZ
Taras Mashtalir RU
Charles Mason US
José Eduardo Mataloni AR
Stephan Mathieu DE
Hiroshi Matoba JP
Todd Mattei US
Benoit Maubrey US
Berangere Maximin FR
Daniel Mayer AT
Kyle McDonald US
Ryan McGee US
Peter McKinnon NZ
Markus Mehr DE
Robin Meier CH
Sebastian Meissner DE
Luis Mejía MX
Dylan Menzies GB
Valeria Merlini IT
Nicole Messenlehner AT
Martin Messier CA
Cory Metcalf US
Biasutti Michele IT
Risto Miettinen FI
Andrei Mikhailau BY
Matteo Milani IT
Frank Millward AU
Fabio Mina IT
Robin Minard CA
Alève Mine CH
Olga Mink NL
Raúl Minsburg AR
Rafael Miranda BR
Jason Mitchell US
Wolfgang Mitterer AT
Chikashi Miyama JP
Ali Momeni IR
Gordon Monahan CA
Paul Money GB
Jérôme Montagne FR
Stephane Montavon CH
Alejandro Montes de Oca MX

Will Montgomery GB
Ytto Moraes BR
Hugo Morales Murguia MX
Amanda Moreira BR
Yota Morimoto JP
Simon Morris US
Tim Moyers US
Tim Moyers Jr. US
Hilary Mullaney IE
Valerio Murat IT
Roberto Musanti IT
Roland Mylog SE
Manami Nagahari JP
Kera Nagel DE
Dafna Naphtali US
Christina Nemec AT
Secondo Nero IT
Miguel Neto PT
Xo Nguyen VN
Charles Nichols US
Merja Nieminen FI
Benny Nilsen SE
BJ Nilsen SE
Margaret Noble US
Pieter Nooten NL
Joachim Nordwall SE
Yann Novak US
Erik Nystrom SE
Litten Nystrøm DK
Linda O'Keeffe IE
Paul O'Donoghue IE
Rui Ogawa JP
Yemin Oh KR
Junya Oikawa JP
Alex Olwal SE
Kumiko Omura JP
Elizabeth Onofre Gonzalez MX
Javier Jesus Onofre Gonzalez MX
Clara Oppel DE
Zael Ortega MX
Alvaro Ortiz Troncoso NL
Ed Osborn US
Miryam Adriana Ospina Mesa CO
Yasuhiro Otani JP
Felipe Otondo CL
Martin Overmars NL
Renata Padovan de Barros BR
Paolo Geminiani IT
Marianthi Papalexandri-Alexandri GR
Javier Party CL
Nicole Pawlowski DE
Emilie Payeur CA
Maggi Payne US
Eduardo Paz Carlson US
Armando Pérez Mántaras ES
Leo Peschta AT
Roland Pfrengle DE
Atan Pinho BR
David Plans ES
Timothy Polashek US
Franz Pomassl AT
Markus Popp DE
Gianluca Porcu IT
Manuel Prat Oller ES
Gail Priest AU
Rostislav Prochovník CZ
Jan Prosek CZ
Hervé Provini CH
Roberto Pugliese IT
Rudi Punzo IT
Davide Quayola IT
Santiago Quintans ES
Akira Rabelais US
Hansi Raber AT
Ryan Raffa US
Charles Raffety US
Chandrasekhar Ramakrishnan US
Izzi Ramkissoon US
Nicola Ratti IT
Philip Reeder GB
Kirsten Reese DE
Jacob Sikker Remin DK
Michael Rhoades US
Roni Ribeiro BR
João Ricardo PT
Chartier Richard US
Mike Richison US
Lasse-Marc Riek DE
Daniel Ringger CH
Sasu Ripatti FI
Martha Riva Palacio MX
Cendrine Robelin FR
Farkash Robert RS
Manuel Rocha Iturbide MX
Lieber Rodrigues BR
Neil Rolnick US
Ernesto Romero MX
Volker Rommel DE
Henrique Roscoe BR
Jon Rose AU
Marina Rosenfeld US
Vanessa Rossetto US
Louise Rossiter GB
Patrick Roudier FR
Gregoire Rousseau FR
Stephane Roy CA
Julien Roy CA
Edgardo Rudnitzky AR
Michael Ruesenberg DE
Patrick Saint-Denis CA
Sam Salem GB
Nadia Salom US
Philip Samartzis AU
Shaun Sankaran SG
Adriano Sarga BR
Donal Sarsfield IE
Stefano Scarani IT
Janek Schaefer GB
David Scheidler DE
Matija Schellander AT
H. Schellinx FR
Benedikt Schiefer DE
Christof Schläger DE
Phillip Schulze DE
Bernd Schumann DE
Michaël Sellam FR
Fabio Selvafiorita IT
Alexander Senko RU
Lorenzo Senni IT
Gautier Serre FR
Erin Sexton CA
Yann Seznec FR
Rebecca Sharp GB
Pei-Yu Shi TW
Hermano Silva BR
Peter Sinclair GB
Debashis Sinha CA
Stefanie Sixt DE
Eric Sleichim BE
Jeff Snyder US
Sohrab IR
Hugo Solis MX
Mike Solomon US
Gilles Sornette FR
Michele Spanghero IT
Georgia Spiropoulos GR
Julius Stahl DE
Arthur Stammet LU
Stanza Stanza GB
Nikos Stavropoulos GR
Phillip Stearns US
Giorgos Stefanou GR
D. Andrew Stewart CA
Eli Stine US
Jennifer Stock US
David Stout US
Volker Straebel DE
Timo Marc Strehlau DE
Jeroen Strijbos NL
Steel Stylianou GB
Quique Suarez ES
Cecilia Suhr KP
Kotoka Suzuki JP
Peter Szely AT
Jagoda Szmytka PL
Hans Tammen DE
Romain Tardy GB
Sean Taylor IE
Phil Taylor GB
Daniel Teruggi IT
Nicolás Testoni AR
Davide Tidoni IT
Marko Timlin FI
Dmitry Timofeev RU
Yoshitaka Tomari JP
Xavi Torrents ES
Alba Triana CO
Valerio Tricoli IT
Eldad Tsabary CA
Florian Tuercke DE
Roxanne Turcotte CA
Dmitri Tymoczko US
Hideaki Uchiyama JP
Frances-Marie Uitti NL
Maia Urstad NO
Yukari Uto JP
Horacio Vaggione AR
Diego Vainer AR
Luis Valdivia AR
Victor Valentim BR
Christian van Campen US
Robert van Heumen NL
Rob van Rijswijk NL
Bertin van Vliet NL
Craig Vear GB
Santiago Vela MX
Suzete Venturelli BR
Camille Venturelli BR
Mario Verandi AR
Hans Verhaegen BE
Ben Vida US
Franck Vigroux FR
Alejandro Viñao AR
Tadej Vobovnik SI
Jean Voguet FR
Claire Voisin FR
Amyr von Bathel Cantusio BR
Carl Michael von Hausswolff SE
Clemens von Reusner DE
Falk von Schönfels DE
Darryl Wakelin GB
Akifumi Wakisaka JP
Agnieszka Waligorska PL
Fujui Wang TW
Stuart Warren-Hill GB
Chris Watson GB
Carol Watts GB
Jean-Marc Weber FR
Claudia Wegener DE
Andreas Weixler AT
Lena Wenta DE
Bettina Wenzel DE
Gary Westhead GB
Lennart Westman SE
Walter Wetter CH
Simon Whetham GB
Sheri Wills US
Zackery Wilson US
Jana Winderen NO
David Wischer US
Emmanuel Witzthum IL
Amnon Wolman IL
RD Wraggett CA
Matthew Wright BE
Kuan-ying Wu TW
James Wyness GB
Yusuke Yamamoto JP
Jun Yan CN
Ruby Yeung HK
Sabrina Young US
Joseph Young GB
Paul Young JP
Samson Young HK
Bo (Maggie) Yue CN
Miki Yui JP
Nick Yulman US
Cornelia Zambila RO
Roberto Zanata IT
Jan Zavesky CZ
Kateryna Zavoloka UA
Nikos zero-project GR
Zimoun (Simon Hügl) CH
Alejandro Zuluaga Machado CO
Rutger Zuydervelt NL

HYBRID ART

Jérôme Abel FR
Gert Aertsen BE
Diego Agullo ES
Takeko Akamatsu JP
Valverde García Alberto ES
Olwal Alex SE
Anibal Alexandre BR
Jesse Allison US
Max Almy US
Josephine Anstey US
Billy Apple US
Mariadele Arcuri Rossoni IT
Philipp Artus DE
Ümit Aslim DE
Herman Asselberghs BE
Sam Auinger AT
Kamila B. Richter CZ
Cécile Babiole FR
Manuel Bachinger AT
Martin Backes DE
Brandon Ballengee US
Stefan Baltensperger CH
Florence Barbaza FR
Francois Baret FR
Pascale Barret FR
Frank Bartz DE
René Bauer CH
Sonja Bäumel AT
Katrin Baumgarten GB
Laura Beloff FI
Volker Bertelmann DE
Ishac Bertran DK
bhsu BE
Peter Bichsel CH
Michael Bielicky DE
Martin Bircher CH
Jérôme Blanquet FR
Frank Blum DE
Peter Bogers NL
Marc Böhlen CH
Balint Bolygo GB
Angie Bonino IT
Alejandro Borsani AR
Till Botterweck DE
Mathieu Bouvier FR
David Bowen US
Oliver Bown GB
Andre Brodyk AU
Adam Brown US
Remi Brun FR
Leonardo Budimlic Majnaric HR
Andrea Buran IT
Diana Burgoyne CA
Michael Burton GB
Akhil C. IN
Martin John Callanan GB
Luca Canciello IT
Mar Canet Sola ES
Mattia Casalegno IT
María Castellanos Vicente ES
Fran Castillo Navarro ES
Isabelle Chaffaud FR
Eric Chan CA
Boo Chapple AU
Hsien-Yu Cheng TW
Ronin Cho KR
Jongwon Choi KR
Ka Fai Choy SG
Harald Christ DE
Paolo Cirio IT
Julien Clauss FR
Jonathan Cohrs US
Cécile Colle FR
Nicolas Collins CL
Nathan Cornes ES
Nina Czeglédy HU
Ursula Damm DE
Matthias Danberg DE
Michaela Davies AU
Matthieu Adrien Davy de Virville FR
Daniela de Paulis IT
Alexandre del Torchio FR
Jaime del Val ES
Michael Demers US
Louis-Philippe Demers CA
Stefan Demming DE
Walewijn den Boer NL
Rodrigo Derteano PE
Jeff Desom LU
Johanna Devi DE
Heather Dewey-Hagborg US
Evelina Domnitch NL
Jinming Dong CN
Annie Dorsen US
Cindi Drennan AU
Jérémie Dres FR
Erwin Driessens NL
Tagny Duff CA
Louis Dufort CA
Douglas Easterly US
Anke Eckardt DE
Róza El-Hassan HU
Blanchard Elie FR
Ursula Endlicher AT
Gilberto Esparza MX
Reid Farrington US
John Fekner US
Jiangzhou Feng CN
Frank Fietzek DE
John Fillwalk US
Bernard Filoche FR
Alice Fischer AT
Eric Fraction FR
Anaisa Franco BR
Daniel Franke DE
Tyler Freeman US
Orit Freilich IL
Verena Friedrich DE
Martin Fuchs CH
Tobias Gaede BR
Pascal Gaudefroy FR
Dmitry Gelfand NL
Thierry Giannarelli FR
Alexandra Daisy Ginsberg GB
Thomas Glänzel AT
Alisa Goikhman IL
Olga Goloshchapova RU
Gabriel Menotti Gonring BR
Michael John Gorman IE
Charles Goyard FR
Andy Gracie GB
Marcus Graf DE
Tue Greenfort DK
Katherine Greenwald US
Paul Grimmer GB
Gregory Grincourt FR
Sabine Gruffat US
Stefan Grünert DE
Varvara Guljajeva EE
Nino Gülker DE
Terike Haapoja FI
Ian Haig AU
Kalle Hakkarainen FI
Jamie Hamilton GB
Marlene Haring AT
Hilary Harp US
Max Hattler DE
Tanja Hemm DE
Tobias Othmar Hermann DE
Clemens Hesch AT
Scott Hessels US
Kathy High US
Craig Hilton NZ
Wei-Ming Ho TW
Stefan Höderath DE
Ngahina Hohaia NZ
Taylor Hokanson US
Peter William Holden GB
Tiffany Holmes US
Charlie Hope GB
Titus Hora CA
Ute Hörner DE
Austin Houldsworth GB
Jeff Howard CA

Henri Hütt EE
Eric Hynynen FI
Salvatore Iaconesi IT
Marcin Ignac PL
Momo Imamura JP
Maia Ioramshvili GE
Takeshi Ishiguro JP
Andreas Maria Jacobs NL
Dan James NZ
Helen Jamieson NZ
Tito Jankowski US
Wim Janssen BE
Gary James Joynes CA
Yasuaki Kakehi JP
Kalle Kalima FI
Tai-Wei Kan TW
Yael Kanarek IL
E Roon Kang KR
Michael Kargl AT
Albin Karlsson SE
Yuichiro Katsumoto JP
Wada Kazumi JP
Patrick Kelley US
Jeong Han Kim KR
Alicia King AU
James King GB
Markus Kison DE
László Kiss HU
Ralph Kistler DE
Sebastian Klemm DE
Nicholas Knouf US
Atsunobu Kohira JP
Kenji Kojima JP
Mikheil Kokhreidze GE
Nelleke Koop NL
Ralf Kopp DE
Kleopatra Korai GR
Dmitri Kourliandski RU
Matthias Krinke DE
Mey Lean Kronemann DE
Sam Kronick US
Allison Kudla US
Lucas Kulnig AT
Kundo Kyon DE
David Labiano ES
Christin Lahr DE
Diane Landry CA
Can Lang CN
Pe Lang CH
Claudia Larcher AT
Michael Larsson SE
Christos Laskaris GR
Mathieu Le Sourd FR
Heewon Lee KR
Don Leicht US

Paul Leitner AT
Ville Lempiäinen FI
Håkan Lidbo SE
Alfred Lienz AT
Korinna Lindinger AT
Jorge Lopes Santos BR
Jessica Lurie US
Malcolm MacIver CA
Wayne Madsen US
Akitsugu Maebayashi JP
Michael Takeo Magruder US
Kay Malek DE
Srinivas Mangipudi IN
Donato Maniello IT
Manolis Manousakis GR
Jackson Marinho BR
Miwa Matreyek US
Monika Mausolf PL
Rachel Mayeri US
Jon McCormack AU
Conor Mcgarrigle IE
Wayne McGregor GB
Shannon McMullen US
Marcello Mercado IT
Mikael Metthey FR
Jérôme Meyer CH
Agnes Meyer-Brandis DE
Maria Michails CA
Takashi Mitsui DE
Rafael Monroy MX
Maurizio Montalti IT
Federico Muelas ES
Geert Mul NL
Tobias Müller DE
Fernanda Muñoz-Newsome GB
Hisashi Murata JP
Nobu Nakaguchi US
Phuong Nguyen DE
Ralf Nuhn DE
Leandro Nuñez AR
Yoichi Ochiai JP
Andrew OMalley CA
Fernando Orellana US
Mayumi Osada JP
Kenji Ouellet CA
Tommy Pallotta US
Paul Panhuysen NL
Dave Pape US
Dmitry Paranyushkin RU
Soyoung Park KR
Bauer Pascal FR
Niki Passath AT
Simone Paterson AU
Fred Paulino BR
Richard Pell US

Oriana Persico IT
Špela Petrič SI
Andreas Pflanzl AT
Oliver Pietsch DE
Tobias Pilz AT
Giovanna Pisacane DE
Charalampos Politakis GR
Lynn Pook FR
Josefina Posch SE
James Puder GB
Enrique Radigales ES
Harsha Vardhan Ramesh Bab IN
Michael Rathmayer AT
Kevin Raxworthy AU
Nicolas Reeves CA
Andreas Reichinger AT
Dmitri Rekatchevski RU
Catherine Renaud Baret FR
Giulia Ricci IT
Jasper Rigole BE
Maxime Rioux CA
Jimmy Joe Roche US
Hector Rodriguez ES
Robert Root-Bernstein US
Stefan Rosinski DE
Niklas Roy DE
Federico Rueben CR
Tania Ruiz FR
Maira Sala BR
Julie Salgues FR
Dygoro Sasaki JP
Martin Scharfe DE
Wolfgang Schlögl AT
Andreas Schmelas DE
Carmen Schmid AT
Marianne Schmidt DE
Antoine Schmitt FR
Peter Schmitt DE
Erich Schopf AT
Ulrike Schüchler DE
Bettina Schulke AT
Gerhard Schütz AT
Stefan Schwabe DE
Jesse Seay US
Tatsuma Segawa JP
Robert Seidel DE
Marc Serazin FR
Ishiguro Setsuko JP
Nadiah Shazana MY
Mark Shepard US
Jan Sickinger DE
Luzia Simons BR
Eric Siu JP
Chi Man Siu HK
Joachim Smetschka AT

Vicki Smith NZ
Susana Soares PT
Eva Sommeregger AT
Daniele Spanò IT
Duncan Speakman GB
ief Spincemaille BE
Malin Ståhl SE
Stanza GB
Phillip Stearns US
Sandra Stephens US
Damian Stewart NZ
Jesse Stiles US
Elisa Storelli CH
Robin Storey GB
Jari Suominen FI
Beat Suter CH
Akiko Takahashi JP
Alejandro Tamayo CO
Carl Testa US
Sergey Teterin RU
Paul Thomas AU
Ivan Thorley AU
Thomas Thwaites GB
Nancy Tilbury GB
Peter Tilg AT
Heiko Tippelt DE
Rina Tokuda JP
Joseph Tompkins US
Adam Trowbridge US
Kin Wah Tsang HK
Rexy Tseng TW
Raewyn Turner NZ
Darren Turrell GB
Åsa Unander-Scharin SE
Julijonas Urbonas LT
Victor Valentim BR
Clement Valla US
Tuur Van Balen BE
Emmanuel Van der Auwera BE
Maarten Vanden Eynde BE
Charles Veasey US
Henry Vega US
Maria Verstappen NL
Alex Vessels US
Bruno Vianna BR
Evrard Vincent BE
Anatoli Vlassov FR
Jorinde Voigt DE
Bram Vreven BE
Ville Walo FI
Guojun Wang CN
Brent Watanabe US
Mirjam Weder CH
Roland Wegerer AT
Moritz Wehrmann DE

Julian Weidenthaler AT
Grahame Weinbren GB
Oskar Westbridge US
Jessica Westbrook US
Hanna Linn Wiegel DE
Kjen Wilkens DE
Julia Willms DE
Andrew Norman Wilson US
Daniel Wilson CA
Fabian Winkler DE
Tom Wlodarczyk PL
Laura Woodward AU
Mikuni Yanaihara JP
Teri Yarbrow US
Marina Zerbarini AR
Danijel Zezelj US
Lin Zhang CN
Kacper Ziemianin PL
Matthias Zimmermann CH
Andreas Zingerle AT
Florian Zocher AT

INTERACTIVE ART

Kaho Abe US
Lucas Abela AU
Denise Agassi BR
Masayuki Akamatsu JP
Duke Albada AU
Keyvane Alinaghi FR
Celina Alvarado ES
Juan Pablo Amato AR
Hideyuki Ando JP
Julie Andreyev CA
Rousseau Anthony FR
Bea Areilza ES
Jason Aston US
Stephan Athanas GB
Orly Aviv IL
Mustafa Bagdatli TR
Stefan Baltensperger CH
Hyunwoo Bang KR
Jerônimo Barbosa BR
Camille Barot FR
Servando Barreiro ES
Ricardo Barreto BR
Francisco Barretto BR
Eva Bauer DE
Alfredo Bautista Ferreiro ES
Tine Bech DK
Felix Hardmood Beck DE
Philip Beesley CA
Jon Berge US
Joshua Berry US
Ishac Bertran ES
Gondouin Bertrand FR
Zane Berzina LV
Chris Bierbower US
Simon Biggs AU
Matthew Blackshaw NZ
Merche Blasco ES
Blazo Blazo Kovacevic ME
Leslie Bloquert FR
Alice Bodanzky BR
Robert Bodnar AT
Balint Bolygo GB
Yannick Bontinckx BE
Katiushka Borges VE
Malvina Borgherini IT
Amaranth Borsuk US
Brad Bouse US
David Bowen US
Marek Bozuk AT
Anna Katharina Brinkschulte DE
Peter Brinson US
Jenny Brockmann DE
Charlie Bucket US
Julius Bucsis US

Claudio Bueno BR
Attila Bujdosó HU
Jamie Burmeister US
Filipe Calegario BR
Rejane Cantoni BR
Kevin Carpentier FR
Rodrigo Carvalho PT
Emiliano Causa AR
Andrea Cera IT
Miri Chais IL
Chieh-Ming Chang TW
Hao-Ting Chang TW
Bruce Charlesworth US
Yun-Ju Chen TW
Jieting Chen CN
Wei-Ting Chen TW
Yi-Hsiu Chen TW
Alexander Chen US
Changhyun Choi KR
Jaehyuk Choi KR
Ka Fai Choy SG
Sonia Cillari IT
Paolo Cirio IT
David Clark CA
Marcelo Coelho BR
Christopher Coleman US
Arcangel Constantini MX
Renato Conte IT
Analivia Cordeiro BR
Leonardo Crescenti BR
Fernando Cunha BR
Peter Curet NL
Frédéric Curien FR
Kostas Daflos GR
Yun Dai US
Jean-Marie Dallet FR
Johanna Dangel DE
Melissa Daubert US
Mohammed Daud CA
Wolfram de Bruyn DE
Marco de Mutiis IT
Marnix de Nijs NL
Luca de Rosso IT
Markus Decker AT
Machteld Dekens NL
Marie-Laure Delaby BE
Louis-Philippe Demers CA
Jeff Desom LU
Anthony DeVincenzi US
Nour Diab Yunes LB
Carl DiSalvo US
Margaret Dolinsky US
Tomasz Domanski PL
Jinming Dong CN
Simon Donger FR

Doro Eitel DE
Elise Elsacker BE
Philipp Engelhardt DE
Constantin Engelmann DE
Gustaf Engström SE
Kerstin Ergenzinger DE
Titia Ex NL
Ángel Faraldo ES
Joaquín Fargas AR
Aidan Feldman US
Jessica Feldman US
Dániel Feles HU
Daniel Felstead GB
Lina Fenequito US
Andrew Fentem GB
John Fillwalk US
Ulrich Fischer CH
Helge Fischer DE
Marina Fomenko RU
Roch Forowicz PL
Thierry Fournier FR
Anaisa Franco BR
Daniel Franke DE
John Craig Freeman US
Jason Freeman US
Gesa Friederichs-Büttner DE
Minoru Fujimoto JP
Naoaki Fujimoto JP
Sylwia Galon PL
Jānis Garančs LV
Javier Alejandro Garavaglia DE
Emanuele Garbin IT
Greg Garvey US
Anne-Cecile Gauthier FR
Ines Gebhard DE
Krisztián Gergely HU
Frederic Gmeiner DE
Horacio González Diéguez ES
Baruch Gottlieb CA
Phillip Granke US
Alek Grguric CA
SeokJun Ha KR
Terike Haapoja FI
Spiros Hadjidjanos GR
Andreas Haider AT
Gáspár Hajdu HU
Nicholas Hanna CA
Dominic Harris GB
Ellie Harrison GB
Richard Harvey GB
Toshiyuki Hashimoto JP
Andrea Hasselager DK
Max Hawkins US
Beate Hecher AT
Felix Heidrich DE

Simon Heijdens GB
Ivan Henriques BR
Yunsil Heo KR
Garnet Hertz CA
Oriza Hirata JP
Daniel Hirschmann ZA
Benjamin Hohnheiser DE
Akitoshi Honda JP
Loïc Horellou FR
GH Hovagimyan US
Tamara Hridyayeva UA
Chun-Ko Hsieh TW
Bill Hsu US
Yi-Ching Huang TW
Hsin-Chien Huang TW
Yi-Ping Hung TW
Roger Ibars ES
Hideki Ibi JP
Nami Ibi JP
Aki Inomata JP
Motoi Ishibashi JP
Hiroshi Ishiguro JP
Hiroshi Ishii JP
Thomas Israël BE
Ben Jack NZ
Helena Jacob FR
Leïla Jacquet FR
Jakub Jasiukiewicz PL
Joan Jeanrenaud US
Arnt Jensen DK
Karl Heinz Jeron DE
Nova Jiang NZ
Nigel Johnson GB
Roald Joosen NL
Federico Joselevich Puiggrós AR
Márton András Juhász HU
Julian Jungel DE
Yusuke Kamiyama JP
Ichiroh Kanaya JP
Ryo Kanda JP
Eunsu Kang KR
Kai Kasugai DE
Yoshimasa Kato JP
Masashi Kawamura JP
Rubaiat Habib Kazi BD
Markus Keim IT
Anna Kholina RU
Christoph Kilian DE
Dongjo Kim KR
Ju-Whan Kim KR
Jung-Do Kim KR
Ken Kinoshita JP
Ernesto Klar VE
Pavlo Kodatenko UA
Raquel Kogan BR
Hideki Koike JP
Konrad Korabiewski DK
Jacob Korn DE
Tomohiko Koyama JP
Sophi Kravitz US
Linda Kronman FI
Bettina Krugsperger DE
Takatsugu Kuriyama JP
Alexander Kurlandsky SE
Ryota Kuwakubo JP
Hyosun Kwon KR
Ana Ladas PT
Wan-Ying Lai TW
David Lakatos HU
Daniel Landau IL
Wolfgang Langeder AT
Caleb Larsen US
Dave Lawrence GB
Lukas Lederer AT
Jungsoo Lee KR
Woohun Lee KR
Narae Lee KR
Yi-Heng Lee TW
Jaejoong Lee KR
Woohun Lee KR
Jinha Lee KR
Wansool Lee KR
Daniel Leithinger AT
Patrick LeMieux US
Lia AT
Håkan Lidbo SE
Zachary Lieberman US
Lucas Lima BR
Geraldo Lima BR
Natan Linder IL
Andriy Linik UA
Jan Lippert DK
Claudia Loch BR
Daniel Loureiro BR
Simon Løvind DK
Erik Loyer US
Alessandro Ludovico IT
Colleen Ludwig US
Martin Kim Luge DE
Helin Luo TW
Félix Luque Sanchez ES
Mette Lyckegaard DK
Daniel Maalman NL
Stephanie Maier DE
Ranjit Makkuni IN
Martin Malich DE
Morrisa Maltz US
Daito Manabe JP
Chris Mann AU
Gianni Maragno IT
Tiago Martins PT
Hiroshi Matoba JP
Yasushi Matoba JP
Taizo Matsumura JP
Natsuki Matsuura JP
Benoit Maubrey US
Kyle McDonald US
Conor Mcgarrigle IE
Yiannis Melaniits GR
Sam Mendenhall US
Naziha Mestaoui FR
Agnes Meyer-Brandis DE
Felipe Modesto BR
Melissa Mongiat CA
Andreas Monopolis GR
Sean Montgomery US
Joon Moon KR
Lisa Moren US
Axel Morgenthaler CA
Hideki Mori JP
Juliana Mori de Oliveira BR
Andraos Mouna CA
Joao Martinho Moura PT
Tina Muliar AT
Fumiaki Murakami JP
Fred Murie FR
Roberto Musanti IT
Roland Mylog SE
Ruben Nachtergaele BE
Jonas Nachtergaele BE
Yoichi Nagashima JP
Chiharu Nakagawa JP
Kana Nakano JP
Akira Nakayasu JP
Hye Yeon Nam KR
Ricardo Nascimento BR
Sebastian Neitsch DE
Siu Mei Michelle Ngai HK
Ryan Nikolaidis US
Greg Nishikawa US
Atsushi Nishitani JP
Michael Nitsche DE
Miao Niu CN
Joshua Noble US
Seungseok Noh KR
Paulius Nosokas LT
Yoichi Ochiai JP
Martin Očko SI
Kenichi Okada JP
Aaron Oldenburg US
Juliana Oliveira Silva BR
Julian Oliver NZ
Alessandro Olla IT
Hiroki Ono JP
Pavel Orlov RU
Jan Østergaard DK
Olivier Otten NL
Jifei Ou CN
Simon Overstall CA
Julian Palacz AT
Dmitry Paranyushkin RU
Zaven Paré FR
Andre Parente BR
JeongHo Park KR
Earl Park KR
Jinwan Park KR
Sangzoon Park KR
Jordi Parra Ferrero ES
Olivier Pasquet FR
Chiara Passa IT
Maria Paz CO
Fred Périé FR
Renato Perotto BR
André Perrotta BR
Bogdan Perzynski US
Kjell Yngve Petersen DK
Ivan Petkov BG
Maja Petric HR
Boris Petrovsky DE
Oscar Daniel Pinzón Lizarazo CO
Valerie Guinn Polgar US
Charalampos Politakis GR
Andrea Polli US
Rehmi Post US
Silvia Regina Prado dos Anjos BR
Pierre Proske AU
Gerard Ralló ES
André Rangel PT
Djeff Regottaz FR
Alexandra Reill AT
Patricia Reis PT
Ushi Reiter AT
Ronaldo Ribeiro BR
Mike Richison US
Marco Righetto IT
Jasper Rigole BE
Diego Rioja CL
Bernardo Rivavelarde ES
Claudia Robles Angel CO
Maria Rocha BR
Grzegorz Rogala PL
Helle Rohde Andersen DK
Matias Romero Costas AR
Daan Roosegaarde NL
Erika Rossi IT
Butch Rovan US
Niklas Roy DE
Vincent Ruijters NL
Anthony Saad AU
Christopher Salter US
Valzeli Sampaio BR
Audrey Samson CA
Victor Santos BR
Isabelle Sarrade FR
Jean Luc Sarrade FR
Masahiko Sato JP
Toshiki Sato JP
Hiroki Sato JP
Toshiki Sato JP
Tomomi Sayuda JP
Benedikt Schiefer DE
Simon Schießl DE
Thecla Schiphorst CA
Andreas Schlegel DE
Marianne Schmidt DE
Sebastian Schmieg DE
Lea Schönfelder DE
Lena Lieselotte Schuster DE
Stefan Schwabe DE
Richard Schwarz AT
Paul Scriver CA
Masato Sekine JP
Heajin Seo KR
Jinsil Seo KR
Rob Seward US
Sheng-Po Shen TW
Mark Shepard US
Shen-Guan Shih TW
Qanta Shimizu JP
Rintaro Shimohama JP
Myeongsoo Shin KR
Yurika Shirae JP
Mark Shovman IL
Anne-Kathrin Siegel DE
Eric Siu HK
Scott Snibbe US
Wai Yi So HK
Harim Song KR
Hyun Ju Song KR
Duncan Speakman GB
ief Spincemaille BE
Rainer Stadlbauer AT
Maja Štefančíková SK
Jack Stenner US
Reva Stone CA
Christian Streinz DE
Andras Szalai HU
Masaru Tabei JP
Stefania Tacconi IT
Hitomi Tada JP
Akiko Takahashi JP
Guido Tamino IT
Kynan Tan AU
Jackson Tan SG
Whitney Taylor US
Lars Emil Teglbjærg DK
David Teng-Olsen US
Kazumasa Teshigawara JP
Sergey Teterin RU
Tamiko Thiel DE
Taro Tokui JP
Keisuke Toyoshima JP
Marco Triverio IT
Yu-Chuan Tseng TW
Kohei Tsuji JP
Michinobu Uda JP
Andy Uehara US
Ola Vågsholm NO
Kurosh ValaNejad US
Victor Valentim BR
Julia Vallejo Puszkin AR
Edwin van der Heide NL
Lea van Steen BR
Lieven van Velthoven NL
Paul Vanouse US
Chuck Varga US
Danja Vasiliev RU
Lars Marcus Vedeler NO
Wijnand Veneberg NL
Suzete Venturelli BR
Manuel Villanueva ES
Javier Villegas CO
Kim Vincs AU
Nils Völker DE
Dirk Vollenbroich DE
Takuro Wada JP
Martin Wagner DE
Akira Wakita JP
Marcus Wallander SE
Benjamin Walther-Franks GB
On Ni Wan HK
Muhammad Hafiz Wan Rosli MY
Guojun Wang CN
Jeffu Warmouth US
Junji Watanabe JP
Theo Watson GB
Pascale Weber FR
Andre Weier DE
Gil Weinberg IL
Kassandra Wellendorf DK
Lucas Werthein BR
Paul Wiersbinski DE
William Wilkinson CA
Tyler Williams US
Clemens Winkler DE
Ming-Chang Wu TW
Shi-Yen Wu TW
I-YEH WU TW
Kai Xu CN
Hiroki Yamada JP
Chengyu Yan CN
Sookyun Yang KR
Edmond Yee US
Kaiming Yi CN
Cheong Yian Ling SG
Samuel Yip HK
Meejin Yoon KP
David Young IE
Samson Young HK
Samson Young HK
Lin Zhang CN
Jamie Zigelbaum US
Fränk Zimmer LU
Andreas Zingerle AT
Rachel Zuanon BR

DIGITAL COMMUNITIES

30 Days of New Life
http://www.30daysofnewlife.org/
3frames http://3fram.es/
ABC POOL http://abc.net.au/pool
Afghan War Diary
http://www.afghan-war-diary.com/
Africa Media Matters
http://iwpr.net/programme/africamediamatters
AfricanColours.com
http://www.africancolours.com/
Afrikanet.info
http://www.afrikanet.info/
Alaveteli
https://github.com/sebbacon/alaveteli/wiki
Almanaque Azul
http://www.almanaqueazul.org/
Alpen- und Feuersalamander
http://www.alpensalamander.eu/
A Map Of Our Own – Kwun Tong Culture and Histories
http://www.kwuntongculture.hk/
Astroarchäologie Projekt Kreta http://www.page-show.de/astroarchaeologie/astron.htm
Audiotool http://audiotool.com/
AW-Wiki http://www.aw-wiki.de/
Balatarin http://balatarin.com/about
Bentham Papers Transcription Initiative
http://www.transcribe-bentham.da.ulcc.ac.uk/td/Transcribe_Bentham
BildungsTV http://www.bildungs.tv/
blackbox – Forum für Politik und Gesellschaft http://blackbox.at/
Black Women in Europe
http://blog.blackwomenineurope.com/
Bloody Map
http://maps.google.com/maps/ms?ie=UTF8&msa=0&msid=212261269395391329707.0004921f02f43f6c4f07e&ll=35.317366,111.357422&spn=16.751302,43.286133&z=5
Booki http://www.booki.cc/
Boskoi http://boskoi.org/
Botaniq, Diaries of an Interactor.
http://www.botaniq.org/
Brega Pop – Portal of Music Paraense's
http://www.bregapop.com/
Buscador Amazónico
http://www.lorito.com.pe/
buzzaar http://www.buzzaar.net/

Centro Multimídia Fora do Eixo http://www.foradoeixo.org.br/
ChildCount+ http://www.childcount.org/Cinder http://libcinder.org/
Cinema Out of Your Backpack http://www.cinemaoutofyourbackpack.com/
Classroom 2.0 http://www.classroom20.com/
Compartiendo Capital (Sharing Capital) http://www.compartiendocapital.org.ar/
Constant, Association for Art and Media http://www.constantvzw.org/
Cornflower tea and concealing chocolate Council http://www.theinternetofthings.eu/content/council-thinktank-consultancy-accelarator-and-forecasting-group
Cross Coordinares (MX-US border) http://www.crosscoordinates.org/
Crowdculture http://www.crowdculture.se/
Crowdfunding for creative projects http://www.inkubato.com/
Crowdmap http://www.crowdmap.com/
CrowdVoice.org – Tracking Voices of Protest http://www.crowdvoice.org/
CSA La Tabacalera de Lavapiés http://latabacalera.net/
danubeVIDEOARTfestival http://danubevideoartfestival.wordpress.com/
Data Art@BBC Backstage: Visualisations for the People http://data-art.net/
DataMaps.eu – map your data http://www.datamaps.eu/
Dead Drops http://deaddrops.com/
Development of a linguistic software for the systems of writing of the native tongues of Costa Rica http://www.inil.ucr.ac.cr/teclado_chibcha/
Dgroups http://www.dgroups.org/
Digital Anthropophagy and the Anthropophagic Re-Manifesto for the Digital Age http://quietrevolution.me/ART_PAPERS.html
Digital Democracy in Brazil: a tale of two public consultations http://culturadigital.br/dadospessoais/
Digitale Kultur e.V. http://www.digitalekultur.org/
Dongxi http://dongxi.net/
dorf tv – user generated TV http://www.dorftv.at/
Dorf Wiki http://www.dorfwiki.org/
Eco Forum http://www.ecocn.org/forum.php
Education Focus Program (EFP) http://natural-fiber.com/
Energy In Common http://www.energyincommon.org/
FeedSpeaker http://www.feedspeaker.com/
Filmschaffende Österreich http://www.facebook.com/group.php?gid=101594437509
filmtiki http://www.filmtiki.com/
FoodMatch: Crowdsourcing Dinners for Facebook addicts http://www.foodmatch.org/
FreedomBox Foundation http://freedomboxfoundation.org/
frestyl http://www.frestyl.com/
Fundación Ciudadano Inteligente http://www.ciudadanointeligente.cl/
Garmz.com – enable fashion talent http://www.Garmz.com/
Ghosttown http://nm.merz-akademie.de/ghosttown/
Give Me My Data http://givememydata.com/
Global Digital Activism Data Set http://www.meta-activism.org/data-set/
Global Lives Project http://www.globallives.org/
Grassermovies.com http://www.grassermovies.com/
Grassroots Feminism http://www.grassrootsfeminism.net/
Grassroots Mapping http://grassrootsmapping.org/
HappyWhy http://www.happywhy.com/
HomeShop http://www.homeshop.org.cn/
Hotel Yeoville http://www.hotelyeoville.co.za/
Humanitarian OpenStreetMap Team http://hot.openstreetmap.org/
hybreb http://www.hybreb.com/
i_metro: universal access to information Impure http://www.impure.com/
Inclusive Planet – Social Web for the blind http://www.inclusiveplanet.com/
i-Neighbors http://www.i-neighbors.org/
InsightShare's participatory video method for Conversations with the Earth http://www.insightshare.org/
Italki http://www.italki.com/
Jaaga–Creative Common Ground http://www.jaaga.in/
„Jaqi Aru" Aymara Virtual Community http://www.jaqi-aru.org/
k360 kulturservices http://www.k360.net/
kachikachi http://kachikachi.wordpress.com/
Kêr Thiossane http://www.ker-thiossane.org/
Kitchen Budapest http://www.kitchenbudapest.hu/en
Konspirative KüchenKonzerte http://www.konspirativekuechen-konzerte.de/folgen
KOUYOU iPhone App http://www.kouyou.de/
Kunst in NRW – Kunst in Deutschland http://www.kunst-in-nrw.eu/
lamula.pe http://lamula.pe/
Leveraging Mobile Technology to Radically Improve Information Efficiency in the Informal Sector http://www.babajob.com/
LexPop http://lexpop.org/
Life In A Day http://www.youtube.com/lifeinaday
Livemocha http://www.livemocha.com/
Making history http://ianclothier.com/makinghistory
Map of Scientific Collaborations http://olihb.com/2011/01/23/map-of-scientific-collaboration-between-researchers/
mARS http://www.m-ARS.org/
Mauj Media Collective ~ City in Nature http://cityinnature.weebly.com/
Meander http://www.adeptprojects.co.uk/
MetroMates.in http://www.metromates.in/
Mobile Text Cultures http://berlinergazette.de/symposium/mobile-textkulturen/
Modern Families http://www.modernfamilies.net/
modisti http://modisti.com/
Molecular City Movimiento ciudadano Liberación Digital http://www.liberaciondigital.org/
Music from the Masses http://subrealic.net/mftm/
My online portfolio http://khle.net/
mySociety http://www.mysociety.org/
My wish http://www.ksinae.pe.kr/mywish/mywish.html
Nagasaki Archive http://mapping.jp/nagasaki/
NairoBits Digital Design School http://www.nairobits.com/
Nectar & Pulse – your local soulmates http://www.nectarandpulse.com/
Neurovation.net http://www.neurovation.net/
n.e.w.s. http://northeastwestsouth.net/
Newsgrape http://www.newsgrape.com/
News Web 2.0 Search http://www.magsearch.net/
New Urban Mobilities: Los Angeles redCAR http://www.mobilityandthecity.com/
Odyssey Contemporary Art and Performance in 2010 http://www.odysseysimulator.blogspot.com/
OpenBTS Autonomous GSM Cellular Network http://openbts.blogspot.com/
Open Government Data– Community http://www.opendata.at/
OpenSecrets.org http://www.opensecrets.org/
OpenSolarCircuits http://opensolarcircuits.cc/
Opera by you http://www.wreckamovie.com/operabyyou
OWNI: innovation news as a sustainable business http://owni.fr/
P2P Credit Cards–Gift Finance http://www.p2pgiftcredit.com/
P2P Foundation http://www.p2pfoundation.net/
pangbianr http://pangbianr.com/
Peer Water Exchange http://www.peerwater.org/
PirateBox http://wiki.daviddarts.com/PirateBox
Pixton http://Pixton.com/
Postcards from Google Earth, Bridges http://clementvalla.com/index.php?/work/bridges/
Public Demands http://www.publicdemandsproject.com/public
Public Domain Donor http://evan-roth.com/public_domain_donor.php
Purpos/ed http://purposed.org.uk/
Qiji Eprint http://www.qiji.cn/cgi-bin/eprint/add.cgi?ID=210
Quantified Self: A Global Community Discovering Self-Knowledge Through Numbers http://www.quantifiedself.com/
Rage versus Tomodachi http://www.8-0-8.org/
RAW/WAR http://www.rawwar.org/
RDTN.org http://rdtn.org/
REFF RomaEuropa FakeFactory http://www.romaeuropa.org/
rePLACE http://www.re-place.info/
Re-sourcing /Re-sourcement http://www.doualart.org/SitesVAHRespekt.net/
Online-Marktplatz für Projekte zur solidarischen Weiterentwicklung der Gesellschaft http://www.respekt.net/
Resurr€©tion Riseup.net Collective, The Crabgrass Project http://crabgrass.riseuplabs.org/we.riseup.net
SAD Surveillance Awareness Database http://igw.tuwien.ac.at/SAD
Saferinternet http://www.saferinternet.at/
Schmiede Hallein http://schmiede.ca/
Scratch Online Community http://scratch.mit.edu/
Seaquence http://seaquence.org/
Sie nannten ihn Spencer http://www.budspencermovie.com/
SketchChair http://diatom.cc/sketchchair
Slumidea – reaching, touching, changing http://www.slumcode.org/
Sophia http://www.sophia.org/
Soundcities http://www.soundcities.com/
Sparky Jr – RGB LED Controller http://sparky.32teeth.org/
speak2tweet http://twitter.com/speak2tweet
Speed Show http://speedshow.net/
Splitstory http://www.splitstory.com/
Stack Exchange 2.0 Network http://stackexchange.com/
Startnext.de http://www.startnext.de/
StorySpaces http://storyspaces.org/
subtext.at http://subtext.at/
Tales of Things http://www.talesofthings.com/
Tango Panopticon 2.0 http://www.tangointervention.org/
Tatoeba http://tatoeba.org/
telecentre.org http://www.telecentre.org/
Telecomix Community http://telecomix.org/
the 120 days of *buntu http://www.120buntu.com/
The Interactive Watershed http://vizproto.prism.asu.edu/watershed/
The Korsakow System http://www.korsakow.org/
The Obayashi Experience http://www.obayashi.co.jp/experience/
The Photostroller http://www.gold.ac.uk/interaction
The Prayer Companion http://www.gold.ac.uk/interaction
The way to freedom http://www.facebook.com/shabab6april
The Well http://www.well.com/
Thimbl http://www.thimbl.net/
TILTtheTown http://maps.google.com/maps/ms?ie=UTF8&hl=en&t=h&source=embed&msa=0&msid=114644891237458961444.00048360fc5e05c6e58f0&ll=46.358539,-94.201798&spn=0.01629,0.035362&z=15
TinC (Tokyo Interaction Center) http://www.tokyointeract.org/
Todos Somos Dateros http://datea.pe/
trailstree – Wikipedia Visualization System http://www.trailstree.com/
Trato usto Para todos http://www.tratojustoparatodos.cl/
Treffpunkt KulturManagement http://treffpunkt.kulturmanagement.net/
Ubahnaufzug.at – 24 Stunden Mobilität durch opendata http://www.ubahnaufzug.at/
#unibrennt movement http://unibrennt.at/
urban bitLife http://urbanbitlife.v3d.at/
Ushahidi http://www.ushahidi.com/
Veterans Book Project http://www.veteransbookproject.com/
Video Podcast Adventskalender http://www.thalia-theater.de/extra/adventskalender
Village Telco http://villagetelco.org/
Virtual Park Tumucumaque http://virtualpark.mozilla.org/
Virtual Redundancy Wheelmap http://en.wheelmap.org/
Wiener Lerntafel http://www.lerntafel.at/
Wifi information in different cities http://fireant.itaiwan.net/urban_image/choose_city.php
WikiAfrica http://www.wikiafrica.org/
Wikitime – free encyclopedia of time http://www.wikitime.net/
WiserEarth http://www.wiserearth.org/
WITNESS Labs http://blog.witness.org/2011/03/ssc/
www.dance-tech.net http://www.dance-tech.net/
www.mysherpas.com –Crowdsponsoring – be a part of the project http://www.mysherpas.com/
www.totheriver.co.uk http://www.totheriver.co.uk/
x_msg http://xmsg.org.uk/
Young Africa Live http://live.vodafone.com/

[THE NEXT IDEA]

Tomohiro Aka JP
Aharon Amir GB
Philipp Artus DE
Camille Benoit FR
Keith Berkoben US
Blazo Blazo Kovacevic ME
Chris Bosse AU
Sheila Callaghan US
Fran Castillo Navarro ES
Marco Antonio Castro Cosio MX
David Cheung CA
Kenny Cheung US
Ronin Cho KR
Sarawut Chutiwongpeti TH
Julien Combes FR
Jeff Crouse US
Marc Anton Dahmen DE
Stergios Dendrou US
Vuk Djordjevic RS
Jinming Dong CN
Emeka Emeka NG
Bouygaui Fanny FR
Sebastian Fleiter DE
Matthias Fritsch DE
Jesse Harrington US
Hedwig Imlinger AT
Phil Jones GB
Mohan Kandaswamy IN
John Karanja KE
Heman Kariuki KE
Nikola Knezevic RS
Anamarija Kos HR
Ana Lazovic RS
Alain Lioret FR
Ani Puihing Man HK
Srinivas Mangipudi IN
Robert Mburu KE
Stefan Micke AT
Natja Mohorko SI
Elliott P. Montgomery US
Ramsey Nasser LB
Gerard Neil CA
Inbred Hybrid Collective CA
Rok Oblak SI
Nejc Oder SI
Emeka Okafor GB
Chika Okafor NG
Phillip Olla CA
Ireti Olowe US
Coworker One to Onethousand US
Jamie O'Neil US
Opiemme Opiemme IT
Michael Ossmann US
Elizabeth Otieno KE

Owen Owen Mundy US
Bettina Pacher AT
Pascal Bauer FR
Alexandra Pexider AT
Mariana Polteva RU
Feodor Poltev-Shevchuk RU
Alexandra Reill AT
Manuel Rueda Iragorri CO
Jan Rusiński PL
Gordon Sasaki US
Florian Schoenherr DE
Danqing Shi CN
ReyesTatsuru Shiroku JP
Junzi Si CN
Milica Stankovic RS
Richard Stanley US
Kristin Stransky Mallinger US
Mark Suppes US
Koki Tamashiro JP
Joshua To US
Daniella Topol US
Robert Trempe US
Almar van der Krogt NL
Milos Vlastic RS
Deepak Vohra CA
Brian White CA
Chris Woebken DE
Kiano Zamani CA
Danilo Zizic RS

u19 – FREESTYLE COMPUTING

Jan Ackermann
John Agbontaen
Peter Agbontaen
Patrick Aichinger
Eva-Maria Aichner
Christina Aigner
Marcel Julian Allmer
Batul Alsaraji
Judith Amerbauer
Felix Anselmi
Raphael Appenzeller
Michael Atanasov
Nikolai Atefie
Alexander Au Yeong
Theresa Auer
David Auzinger
Lukas Bäcker
Bilal Bal
Alexander Balasch
Florian Balaskovits
Dominic Bartl
Ayse Basol
Gerhard Bauer
Michael Bauernfeind
Marie Bechter
Nicole Becker
Andreas Bellony
Dominik Berger
Magdalena Berger
Sabina Berger
Michael Bergmeister
Raphaël Besnier
Mehak Bhandari
Lisa Bickel
Paulina Bischof
Sophie Biziak
Karoline Blab
Tamara Blank
Anja Bogad
Dajana Bogic
Tamara Bogicevic
Catrin Bogoli
Atena Boojar
Amin Bouzid
Helinur Bozkurt
Patricia Brandecker
Nadine Brandstetter
Lukas Branscheid
Michaela Brochmann
Elias Bröckl
Jonas Bröckl
Katrin Brottrager
Clara Brunmair
Lukas Brunner
Christine Buchroithenr
Florian Bührle
Stefan Bürscher
Nadine Buschina
Raffaela Cech
Johannes Christler
Philipp Chvatal
Viktoria Cikan
Eva-Maria Cividino
Tolga Cosar
Ekrem Coskun
Andreas Daniliuc
Fabian Danklmaier
Jonathan Denz
Carina Deutscher
Christoph Döberl
Melanie Donabauer
Helena Dornauer
Markus Manfred Dornhofer
Alexander Doubrova
Florian Draschbacher
Vanessa Eberstaller
Maximilian Maria Ebner
Michaela Edl
Klemens Ehrenhöfer
Corionna Eisenreich
Eiha El-Menoufy
Ines Enzenberger
Julia Erg
Ronald Erlbacher
Selina Fanninger
Gloria Feldner
Kristina Felfer
Felix Kalaivanan
Catharina Fischer
Robert Fischer
Melanie Fixl
Barbara Forstinger
Sabine Forstinger
Christian Fösl
Antonia Frank
Melanie Frank
Thomas Franz
Kristina Freund
Florian Friedrich
Manuel Fuchs
Andre Fuhry
Romana Gaich
Roy-Robby Galliazzo
Alexander Ganeider
Christian Ganhör
Christian Ganhör
Felix Gansfuss
Julia Gasser
Pamela Gattermayr
Manuel Gebetsberger
Sandra Gebetsberger
Dominic Gebhart
Daniel Geiger
Lisa Genger
Verena Gergess
Marlena Sita Gerhart
Marlene Gerold
Andreas Gerstmayr
Harald Gietler
Christoph Glanzer
Rudi Golubich
Julia Grabner-Haider
Michael Grafenauer
Daniela Grasböck
Lukas Greul
Leo Grillhösl
Roswitha Grillmair
Ralph Grobmüller
David Grömer
Alexander Gruber
Josef Gruber
Tobias Gruber
Florian Grünberger
Erhard Grünzweil
Jeffrey Jianfan Guan
Arthur Gucci
Ryan Guerra
Isabella Guger
Yilmaz Günay
Murat Gürcü
Kathrin Helga Gusenbauer
Julia Gutschi
Mira Alida Haberfellner
Anna Hader
Marco Hafner
Philipp Hagenbichler
Anja Marlies Haidecker
Christian Haider
Elisabeth Haider
Katharina Haider
Teresa Haider
Simone Haidinger
Sasan Haji Hashemi
Kevin Haller
Olivia Halwachs
Anton Hammel
August Hammel
Michaela Hanslik
Christina Harpf
Sandrina Harrer
Rafael Hartberger
Matthias Hartner
Navina Haselmaier
Hanna Haselwanter
Rene Haslacher
Julia Haslebner
Kevin Hasler
Kevin Haslinger
Furkan Hatip
Sonja Haunschmid
David Hausberger
Lisa Hauser
Klaus Heinzle
Patrick Heinzle
Marie Hengsberger
Armin Herbsthofer
Lisa Maria Theresa Herist
Daniel Herr
Manuel Heschl
Alexander Hess
Johanna Heuschneider
Michael Hilby
Dominik Hildner
Sarah Himmelsbach
Jennifer Hirschenberger
Regina Hochmeister
Alexander Hochreiter
Lisa Hödelmoser
Alexandra Hofer
Daniel Hofer
Michael Hofer
Patrick Höfler
Benjamin Hohenwarter
Andreas Hohl
Martin Hohl
Katrin Höllebauer
Claudia Holzmeister
Lisa Christine Hörhan
Martin Hörmann
Celine Horvath
Verena Horvath
Patrick Hötzenauer
Daniel Huber
Julia Hubmann
Timo Huemer
Stefanie Ifkovits
Merve Irik
Anton Ivtchenko
Teresa Jagiello
Moana Jahrmann
Marcel Jakschitz
Christina Jaques
Lukas Jeitler
Sarah Jonas
Pavitter Josan
Mira Teresa Joseph
Ivan Josic
Mario Juen
Verena Jünger
Nicoletta Kähling
Felix Kalaivanan
Julian Kalchbrenner
Nenad Kalinovic
Kathi Kamper
Tamara Kappel
Teresa Kappel
Margarita Kasper
Martin Kaufmann
Jan Kausek
Meryem Kavsara
Tarek Khalifa
Melissa Kicin
Elena Kihr
Thomas Killar
Anna Kinateder
Lukas Kirchner
Judith Klambauer
Anna Maria Klampf
Magdalena Klaus
Nina Klaushofer
Kathrin Kleemaier
Kerstin Kletzmayer
Anton Klinger
Daniel Klobucar
Melanie Klug
Lukas Kment
Kerstin Koch
Stephanie Kolar
Teresa König
Petra Königstorfer
Marianne Korec
Katharina Krainer
Andreas Kraschitzer
Felix Krause
Carina Kreuzriegler
Joanna Kröll
Valentina Kröpfl
Julia Krumbiegel
Anna Krupa
Nadine Andrea Kühberger
Simran Kumar
Matthias Kumpitsch
Bettina Kundegraber
Corinna Kuster
Magdalena Lacher
Florian Lackner
Simon Laichner
Christina Lampl
Marina Lamprecht
Alexander Lang
Julian Lang
Elisa Längauer
Christiane Lanng
Simon Latzer
Filip Lazarevic
Maria Lederer
Parzival Legmaier
Cornelia Leichtfried
Ines Leimhofer
Katrin Leitgeb
Tanja Lenk
Nadine Leonhardsberger
Michael Leprich
Carina Lesser
Maximilian Lettmayer
Fabian Liebentritt
Martina Liebfahrt
Lukas Limberger
Thomas Lindorfer
Nicole Lisec
Mimmi Lohninger
Markus Lorenz
Ricardo Lorenz
Julia Ludwig
Olivia Lugmayr
Anton Lukic
Ivan Lukic
Philipp Maar
Simeon Macke
Tobias Macke
Valentin Macke
Philip Mader
Nikolai Maderthoner
Carina Maier
Mark-Philipp Maier
Jessica Maierhofer
Severin Mair
Jakob Mairhofer
Julia Maiss
Denis Mamudoski
Renato Maric
Jonny Marinkovic
Patrick Marksteiner
Dennis Masser
Anna Mauerhofer
Rosa Mayerl
Lisa Marie Mayrhofer
Diana Meigl
Philip Jean Meissner
Vivienne Meissner
Georg Meizenitsch
Oleksandr Melnyk
Max Menschhorn
Noah Messirek
Nenad Milic
Magdalena Milly
Katharina Mlckovsky
Tamara Moisl
Marianna Mondelos
Desiree Monitzer
Horst Moser
Julia Moser
Elisabeth Mossbauer
Konstantin Mouradian
David Mrazovic
Arnold Muhr
Manuel Muhr
Stefanie Müller
Sara Müllner
Fabian Musenbichler
Hannah Musger
Mario Muzler
Magdalena Neuburger
Patrick Neulinger
Jakob Neuner
Anna Niederleitner
Claus Niedermüller
Max Niederstetter
Walter Niedertrojer
Joseph Nikolussi
Paula Nikolussi
Janine Nöst
Alexandra Novak
Andreas Oberforster
Nina Oberrisser
Regina Ömer
Rita Ovari
Deniz Andreas Özdamar
Hasan Öztürk
Irina Pardametz
Verena Irene Pardametz
Iris Pauger
Helene Payrhuber
Martina Perkovic
Anna-Sophia Pesendorfer
Matej Petrek
Jovana Petric
Lisa Petrovic
Gerhard Petter
Florian Pfeffer
Klara Pfeiffer
Ana Pfleger
Marcel Pfurtscheller
Lisa Pichler
Natalie Pichler
Teresa Pichler
Daniel Pilich
Ulrich Piller
Magdalena Pils
Julia Pinzker
Kathrin Pirgmayer
Sophie Plaß
Magdalena Platter
Paul Plessing

Andreas Plöderl
Sigrid Pohl
Carina Poier
Iulia Pokorny
Elisabeth Postlmayr
Verena Prandstätter
Irina Predl
Florian Prey
Christine Prielinger
Andrea Prissnitz
David Pritz
Simon Prochazka
Veronika Prock
Tanja Promebner
Jessica Putz
Katharina Raber
Tanja Raddujkovic
Stefan Rader
Davor Rafajac
Marlene Raml
Lukas Ratheiser
Lisa Ratz
David Rauter
Christopher Rechberger
Laura Rehberger
Christian Reich
Lisa Reich
Thomas Reinisch
Lisa Theresa Reiter
Oliver Reiter
Felix Resch
Bernhard Riedl
Luna Asisa Riedler
Matthias Riedler
Elisabeth Rieser
Kathrin Rieser
Matthias Rieser
Marcel Ritsch
Christina Rittmansperger
Lisa Rizk
Konstantin Röck
Kerstin Roithmair
Andreas Rosenkranz
Martin Franz Rossegger
Dan Roth
Martin Rovan
Lisa Ruck
Hasan Saglam
Daniela Salak
Mina Samiri
Ronja Sandtner
Patrick Saufnauer
Maximilian Saurer
Anja Schachinger
Jeanine Maria Schaffer
Markus Schäffer
Bernhard Schäfl
Simon Scharsching
Karl Schauer
Lena Scheck
Jakob Scheidle
Birgit Schermaier
Philipp Schiller
Philipp Schindler
Lukas Schinnerl
Sebastian Schitnik
Liliana Klara Schlager
Matthias Schlager
Martin Schleiss
Florian Schletterer
Jennifer Schmalzer
Julia Schmid
Roland Schmidbauer
Andreas Schmidhofer
Michael Schmidl
Lisa Schmidt
Michael Schmidt
Tobias Schmidt
Lukas Schnabel
Katrin Schneider
Martin Schnelzer
Jana Magdalena Schoner
Florian Schöny
Johannes Schrefl
Stefanie Schreier
Max Schröder
Thomas Schropp
Marlene Schrunner
Patrick Schuh
Martin Schülein
Hanna Schürz
Michaela Schuster
Stephan Schwarz
Christina Schwarzinger
Roland Schweiger
Petra Sedlaszek
Michael Seemann
Julia Seifert
Lukas Sembera
Tugay Sevim
Tanita Miriam Siegl
Veronika Sigl
Verena Silberschneider
Laureta Sinani
Jenny Slibar
Niklas Sonderegger
Julia Sonnberger
Jürgen Spandl
Michael Spielmann
Simone Sprachmann
Simon Stadler
David Stahl
Matthias Stalzer
Luisa Stangl
Mirjam Stängl
Andreas Stefl
Bernhard Stegbauer
Sonja Amira Steiger
Manuel Steiner
Martin Steiner
Nikola Stevic
Valerie Stieger
Gabriela Stiller
Michael Stockhammer
Silke Stockhammer
Julia Stöckler
Magdalena Stöger
Katarina Stojanovic
Radomir Stojcevic
Philipp Stöllinger
Niklas Stölzl
Florian Strasser
Michael Strasser
Isabella Strobel
David Ströbinger
Alexandra Strobl
Vera Stroblmair
Jakob Stubner
Tadej Supukovic
Patrik Susko
Niko Szabo
Philipp Tansil
Thomas Taschauer
Eva Telimbeci
Aleyna Tepe
Elisabeth Tettenborn
Sebastian Thaller
Imanuel Thallinger
Emmanuel Titz
Marco Tiwald
Süleyman Topolak
Viktoria Traxl
Kerstin Traxler
Paulina Treplan
Giorgi Tsartsidze
Chris Tury
Kristina Überbacher
Michael Übleis
Katharina Udel
Katharina Ulbing
Patricia Ulbing
Jürgen Ulbrich
Michael Umfahrer
Burak Can Ünsal
Marlena Unterberger
Gerhard Unterganschnigg
Kathrin Urban
Julia Vergianitis
Jakob Vesely
David Vogelauer
Barbara Vrbanic
Sonja Rosa Vrisk
Lisa Wachholder
Angela Wagner
Janine Wagner
Leon Wagner
Sebastian Wagner
Maximilian Walch
Katharina Walchshofer
Paula Walden
Christina Waldl
Andreas Wallner
Marcel Wallner
Stefan Weber
Elena Wehinger
Bernhard Wehofer
Tatjana Weidinger
Wolfgang Weilbuchner
Stefanie Weiß
Anita Weißensteiner
Laurenz Wessely
Franziska Weymayer
Manuel Wieser
Christian Wiesinger
Julia Wiesinger
Laura Wilfinger
Sarah Wilfinger
Peter Wiltsche
Daniel Wimmreuter
Marcel-Rene Windhaber
Herbert Winklehner
Julia Witzeneder
Patrick Woppel
Michael Wurglits
Chiara Cäcilia Wurm
Cansu Yildiz
Sophia Zagloul
Vanessa Zankl
Fabian Zanyath
Michael Zauner
Eva-Maria Zechner
Iris Zechner
Martin Zechner
Marian Zefferer
Jan Zenisek

Ars Electronica 2011

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft / Festival for Art, Technology and Society

Organization

Ars Electronica Linz GmbH

Managing Directors
Gerfried Stocker, Diethard Schwarzmair
Ars Electronica Straße 1, 4040 Linz, Austria
Tel: +4373272720
Fax: +4373272722
festival@aec.at

Co-organizers

ORF Oberösterreich

General Director: Helmut Obermayr

LIVA – Veranstaltungsgesellschaft m.b.H.

CEO: Wolfgang Winkler, Wolfgang Lehner

OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich

Managing Director: Martin Sturm

Partners
CERN – European Organization for Nuclear Research
Kunstuniversität Linz – Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung
Tsukuba University Japan
Otelo – Offenes Technologielabor
Theater Hausruck
afo – architekturforum oberösterreich
BFI OÖ
Lentos Kunstmuseum Linz
CoQuS - Vienna Doctoral Program on Complex Quantum Systems
Mariendom Linz
Pädagogische Hochschule OÖ
Kinderuni Steyr

Directors Ars Electronica: Gerfried Stocker, Christine Schöpf
Head of Festival: Martin Honzik
Technical Head: Karl Julian Schmidinger
Internal Organization: Sandra Gassner

Production Team: Florian Bauböck, Daniela Böhm, Yen Ping Chiu, Stephanie Danner, Anna Demmelbauer, Stefan Eibelwimmer, Wodo Gratt, Philipp Alexander Hann, Jürgen Haller, Sarah Hellwagner, Barbara Hinterleitner, Sandra Hutterer, Christian Korherr, Anna Lucia Kuthan, Romana Leopoldseder, Michael Lettner, Veronika Christina Liebl, Karin Meisel, Franziska Mucha, Manuela Naveau, Emiko Ogawa, Maria Pfeifer, Roland Ploner, Georg Pühringer, Bärbel Schäfer, Jutta Schmiederer, Florian Sedmak, Susi Windischbauer

Co-curators
u19 CREATE YOUR WORLD: Susi Windischbauer, Gerid Maria Hager
Theme Symposium: Ingrid Fischer-Schreiber, James Gillies, Ariane Koek, Isaac Mao, David Sasaki
Campus Exhibition: Hiroo Iwata, Takuro Osaka
Pixelspaces: Horst Hörtner, Christopher Lindinger, Roland Haring, Martina Mara, Bernhard Böhm, Roland Reiter
Interface Cultures Exhibition: Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Martin Kaltenbrunner, Marlene Hochrieser, Michaela Ortner
Great Concert Night: Dante Anzolini, Dennis Russell Davies, Wolfgang Winkler, Heribert Schröder
Animation Festival: Christine Schöpf, Jürgen Hagler
Theater Hausruck: Chris Müller
Deepspace Live: Susi Windischbauer, Lois Lammerhuber, Dietmar Hager, Maria Seidl, Stefan Pointner
Robotinity Exhibition: Emiko Ogawa, Hideaki Ogawa, Sini Zein

Prix Ars Electronica 2011

Co-organizers

ORF Oberösterreich

General Director: Helmut Obermayr

LIVA – Veranstaltungsgesellschaft m.b.H.

CEO: Wolfgang Winkler, Wolfgang Lehner

OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich

Managing Director: Martin Sturm

Idea: Hannes Leopoldseder
Conception: Christine Schöpf, Gerfried Stocker
Coordination: Martin Honzik, Romana Leopoldseder
Technical Management: Karl Julian Schmidinger

Production Team: Bernhard Böhm, Ingrid Fischer-Schreiber, Michael Lettner, Sandra Gassner, Emiko Ogawa, Romana Leopoldseder, Veronika Christina Liebl, Stephanie Danner, Remo Rauscher, Manuel Hartmann, Kristefan Minski, Theresa Schubert-Minski, Bianca Petscher, Sarah Hellwagner, Gregor Göttfert, Susi Windischbauer, David Stolarsky, Markus Wipplinger, Claus Zweythurm

Press: Christopher Ruckerbauer, Sebastian Badics, Robert Bauernhansl, Sabine Leidlmair, Michael Kaczorowski

Marketing: Isabella Grünauer, Kristina Hödl, Martina Huber, Felicitas Süß

Ars Electronica Archiv: Martina Hechenberger, Elvis Pavic, Heinz Sambs, Jutta Schmiederer, Theresa Schubert-Minski

Ars Electronica Linz GmbH

Ars Electronica Center: Andreas Bauer, Christoph Kremer, Renata Aigner, Tamara Böhm, Johannes Egler, Ulrike Foschum, Andrea Fröhlich, Christian Gerber, Elisabeth Gerhard-Mayrhofer, Gerhard Grafinger, Harald Haas, Gerid Maria Hager, Thomas Hillinger, Gerold Hofstadler, Erika Jungreithmayr, Heinrich Klambauer, Viktoria Klepp, Martin Kneidinger, Thomas Kollmann, Wolfgang König, Dominic, Lengauer, Kathrin Meyer, Clemens Mock, Andreas Plakolm, Stephan Pointner, Petra Saubolle-Hofmann, Johann Schauer, Stefan Schwarzmair, Maria Seidl, Istvan Szabo, Bhoomesh Tak, Michael Thaler, Michael Trebo, Florian Wanninger, Viktoria Aistleitner, Reinhard Bengesser, Sarah Breinbauer, Jürgen Breitenbaumer, Wolfgang Deutsch, Karl Federspiel, Flora Fellner, Melinda File, Evelyn Fränzl, Jochen Fuchs, Mitra Gazvini-Zateh, Fabian Geyerhofer, Tamara Geyerhofer, Nicole Grüneis, Ulrike Gschwandtner, Kathrin Haider, Birgit Hartinger, Gerlinde Hauder, Denise Hinger, Eva-Maria Hofer, Sri Rahayu Hofstadler, Elisabeth Innerwinkler, Elisabeth Kattner, David-Mathias Kemethofer, Stephan Kobler, Mathias Kollros, Kristýna Krabatschová, Karl Martin Kröpfl, Thomas Langthaler, Andreas Leeb, Sabine Leidlmair, Juliane Leitner, Anna Katharina Link, Elvis Mehmedovic, Marc Mühlberger, Heinrich Niederhuber, Michaela Obermayer, Ernst Perfahl, Marius Petermandl, Ivan Simeonov Petkov, Svetlana Petrovic, Katharina Pilar, Judith Rießner, Karl Hans Rois, Blanka Romanova, Andreas Roth, Alina Sauter, Birgitt Schäffer, Barbara Schmidt, Gerald Sixt, Lukas Steindl, Corvin Stelzer, Margarethe Stöttner-Breuer, Lioubov Studener, Kerstin Tak-Wakolbinger, Linda Vaňková, Thomas Viehböck, Florian Voggeneder, Karin Wabro

Ars Electronica Futurelab: Horst Hörtner, Christopher Lindinger, Johannes Bauer-Marschallinger, Florian Berger, Chris Bruckmayr, Cecile Bucher, Maria Eschlböck, Peter Freudling, Stefan Fuchs, My Trinh Gardiner, Matthew Gardiner, Roland Haring, Yvonne Hauser, Stefan Hehr, Christoph Hofbauer, Peter Holzkorn, Andreas Jalsovec, Martina Karrer, Petros Kataras, Fadil Kujundžić, Christoph Liebmann, Benjamin Mayr, Michael Mayr, Kathrin Agnes Meyer, Kristefan Minski, Stefan Mittlböck-Jungwirth-Fohringer, Harald Moser, Otto Naderer, Nicolas Naveau, Ali Nikrang, Katharina Nussbaumer-Greiderer, Hideaki Ogawa, Veronika Pauser, Andreas Pramböck, Gerald Priewasser, Gabriele Purdue, Erwin Reitböck, Roland Reiter

Ars Electronica Festival: Martin Honzik, Florian Bauböck, Stephanie Danner, Ingrid Fischer-Schreiber, Sandra Gassner, Romana Leopoldseder, Michael Lettner, Veronika Christina Liebl, Manuela Naveau, Emiko Ogawa, Karl Julian Schmidinger, Jutta Schmiederer, Susi Windischbauer

Ars Electronica Management Services: Elisabeth Kapeller, Sebastian Badics, Robert Bauernhansl, Lukas Bischof, Bettina Danninger, Florian Deutsch, Michaela Frech, Bettina Gahleitner, Michael Grausgruber, Andrea Hartl, Martina Hechenberger, Gerald Hochhauser, Gerold Hofstadler, Martina Huber, Markus Jandl, Peter J. Nitzschmann, Elvis Pavic, Christopher Ruckerbauer, Heinz Sambs, Theresa Schubert-Minski, David Starzengruber, Felicitas Süß, Claudia Wall, Daniel Weihrauch, Michaela Wimplinger

OK Offenes Kulturhaus OÖ

OK CyberArts Team
Martin Sturm, Direktor OK
Genoveva Rückert, Kuratorin
Maria Falkinger, Projektleitung

Production: Martina Rauschmayer, Aron Rynda
Technical Head: Markus Wallner
Exhibition Architecture: Michael Weingärtner, Christoph Weidinger

Production Team: Jarno Bachheimer, Stefan Blaschek, Attila Ferenczi, Alfred Fürholzer, Martin Haselsteiner, Bernhard Kitzmüller, Andreas Kurz, Daniel Mandel, Gerald Schreilechner,Andreas Steindl, André Tschinder, Tom Vens, Hans-Jörg Weidinger, Gerhard Wörnhörer, Simon Wilhelm, Petra Wimmer

OK Team: Doris Autengruber, Julia Brunner, Max Fabian, Maria Falkinger, Michaela Fröhlich, Gottfried Gusenbauer, Evi Heininger, Peter Hütmannsberger, Rainer Jessl, Michaela Leitner, Simon Lachner, Katharina Lackner, Wolfgang Nagl, Franz Pfifferling, Angelika Pöschl, Franz Quirchtmayr, Brigitte Rosenthaler, Genoveva Rückert, Markus Schiller, Ulrike Schimpl, Alexandra Schlager.

Brucknerhaus

Romana Gillesberger, Artur Matt, Wolfgang Schützeneder, Ursula Kislinger

AFO

Manager: Gabriele Kaiser
Curators Symposia and Exhibition: Dietmar Offenhuber, Katja Schechtner
Exhibition Setup: Ewald Elmecker

Ars Electronica Linz GmbH
is a company of the city of Linz.
Ars Electronica Linz GmbH
ist ein Unternehmen der Stadt Linz.

ARS ELECTRONICA IS SUPPORTED BY:
Stadt Linz
Land Oberösterreich
Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur
Bundesministerium für Wissenschaft und Forschung
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend
impulse I evolve
Jugend Innovativ

ORGANIZATION / VERANSTALTER

COOPERATION PARTNERS / KOOPERATIONSPARTNER

CERN – European Organization for Nuclear Research
Kunstuniversität Linz – Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung
afo – architekturforum oberösterreich
BFI OÖ
Tsukuba University Japan
Theater Hausruck
Lentos Kunstmuseum Linz
CoQuS - Vienna Doctoral Program on Complex Quantum Systems
Mariendom Linz
FH St. Pölten
KinderUniSteyr
OTELO – Offenes Technologielabor Salzkammergut
Pädagogische Hochschule OÖ

ARS ELECTRONICA RECEIVES SUPPORT FROM / ARS ELECTRONICA WIRD UNTERSTÜTZT VON:

Stadt Linz
Land Oberösterreich
Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur
Bundesministerium für Wissenschaft und Forschung
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend
impulse | evolve
Jugend Innovativ
voestalpine
Liwest
bfi
Orange
Linz AG
Microsoft Österreich
Ton + Bild
ÖBB
OÖ Nachrichten
Kronen Zeitung
Ö1
FM4
Wirtschaftskammer OÖ
Sparkasse OÖ
Smurfit Kappa
Casinos Austria
Sony DADC
Japan Foundation
EU-Japan Fest Japan Commitee
Messe Linz
LIVA
Spanische Botschaft
NTS
Triple A
francecar
Screenteam
KAWAI
Pro Helvetia
Playmais
Stausberg

Additional Support: KulturKontakt Austria, Pöstlingberg Schlössl, Cubus

CyberArts 2011

International Compendium – Prix Ars Electronica – Computer Animation / Film / VFX – Digital Musics & Sound Art – Hybrid Art – Interactive Art – Digital Communities – [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant – u19 – freestyle computing

Herausgeber / Editors: Hannes Leopoldseder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker

Redaktion / Editing: Ingrid Fischer-Schreiber
Übersetzungen / Translations: Martina Bauer, Helmut Einfalt, Ingrid Fischer-Schreiber, Michael Kaufmann, Wilfried Prantner (Englisch–Deutsch / English–German), Catherine Kerkhoff-Saxon (Deutsch–Englisch / German–English)
Lektorat / Copyediting: Ingrid Fischer-Schreiber, Jutta Schmiederer, Dave Westacott

Grafische Gestaltung und Produktion / Graphic design and production: Norbert Artner, Mitarbeit / Assistance: Kathi Reidelshöfer
Schrift / Typeface: Klavika
Druck / Printed by: Gutenberg Werbering Gesellschaft m. b. H., Linz
Papier / Paper: BVS matt, 135 g/m², Galerie Vision, 285 g/m²
Herstellung / Production: Gutenberg Werbering Gesellschaft m. b. H., Linz
Fotos / Photos: S. / P. 283 –289: Norbert Artner

© 2011 Ars Electronica
© 2011 für die abgebildeten Werke bei den Künstlern oder ihren Rechtsnachfolgern / for the reproduced works by the artists, or their legal successors

Erschienen im / Published by
Hatje Cantz Verlag
Zeppelinstrasse 32
73760 Ostfildern
Deutschland / Germany
Tel. +49 711 4405-200
Fax +49 711 4405-220
www.hatjecantz.com

Informationen zu dieser oder zu anderen Ausstellungen finden Sie unter www.kq-daily.de /
You can find information on this exhibition and many others at www.kq-daily.de.

Hatje Cantz books are available internationally at selected bookstores.
For more information about our distribution partners please visit our homepage at www.hatjecantz.com.

ISBN 978-3-7757-3181-2

Printed in Austria

Umschlagabbildungen / Cover illustrations:
Agnes Meyer-Brandis: *Tropospheric Laboratory*
Wim Janssen: *Continuization Loop*
Art Orienté Objet (Laval-Jeantet & Mangin): *May the Horse Live in me*
Helge Fischer: *Safe Cuddling*

klimaneutral gedruckt CP IKS-Nr.: 485-53401-0711-1191