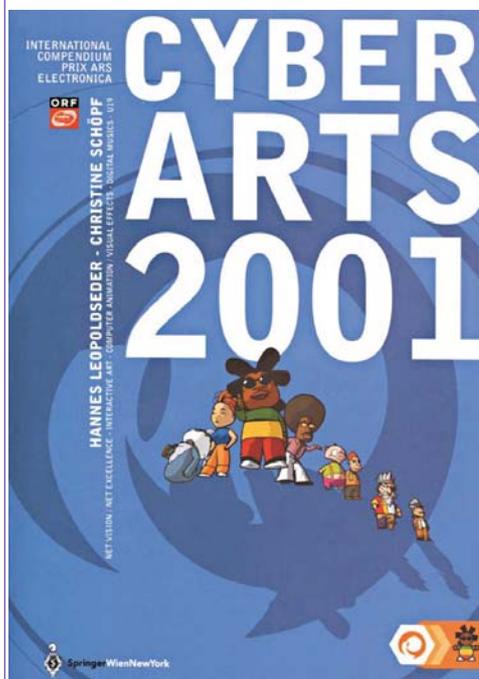


ARS ELECTRONICA - CYBERARTS

...Wie in einer mediatisierten und digitalisierten Welt die Kunst wirksam werden kann und wie sie unter Anwendung veränderter Strategien neue Orte – wie z.B. das Internet – besetzt, zeigen alljährlich die Einreichungen zum Prix Ars Electronica als internationaler Wettbewerb für Cyberarts. Dieses Buch dekomentiert eine Auswahl der besten von über 2000 eingereichten Arbeiten...

Werner Krause



CyberArts 2001, Hrsg. Dr. Hannes Leopoldseder und Dr. Christine Schöpf, ORF, erschienen im Springer-Verlag, 246 Seiten mit Abbildungen (ISBN 3-211-83628-4)

In einem Aufsatz von Claudia Riedel in der Wochenzeitung DIE ZEIT greift Douglas Adams das Glasperlenspiel von Hermann Hesse auf: „Ich träume schon lange davon, so etwas wie das Glasperlenspiel mit der Technologie des Internet zu realisieren. Ein Spiel, in dem nicht Spieler die Hauptrolle spielen wie beim Schach und anderen Kriegsspielen; bei dem es nicht um Punkte geht, sondern um Ideen, Musik, Informationen, Erfahrungen, Gedichte, Literatur.“ Douglas Adams starb im Mai 2001, nicht aber seine Ideen - die werden weiterreichen, wie seine Trilogie „Per Anhalter durch die Galaxis“.

Ars Electronica 2001 stellt zu Beginn des neuen Jahrtausends die Frage: „Takeover – Wer macht die Kunst von morgen?“ Es wird Bilanz gezogen über aktuelle Entwicklungslinien, neue Referenzsysteme der Netzkunst, der Cyberkultur – nach Kategorien geordnet:

NET VISION / NET EXCELLENCE

Das Juryteam wählte in den beiden neuen Kategorien (Net Vision und Net Excellence) insgesamt 22 Projekte aus, die viele der gegenwärtigen Entwicklungen im Netz widerspiegeln. Was entsteht, wenn sich ein Haufen energiegeladener

Creatives, deren Referenzen zwischen Internet, Coding, Games, Anime, Hip Hop und Clubculture oszillieren, ein Studio einrichtet und sich Zeit und alle Freiheiten nimmt, um genau das zu produzieren, was ihnen am meisten Spaß macht? Ein wegweisendes Online-Game, das die Möglichkeiten raffinierter Flash-Programmierung in bisher unerreichter Weise ausreizt und vorantreibt... [www.Banja.com]

An der Vernetzung der unabhängigen Szene im Streaming-Bereich arbeitet *Boombbox*, ein Modell für eine Plattform, die sich ihre kulturellen Aktivitäten über kommerzielle Aufträge ermöglicht. Das Projekt ist zudem ein gutes Beispiel für die gegenseitige fruchtbare Beeinflussung von Club- und Netzkultur, dem weiteren Kontext, in dem die zweite Nominierung in der Kategorie *Net Excellence* angesiedelt ist. Sie geht an die Website eines der innovativsten Plattenlabels der elektronischen Musikszene, *Warp Records*. Die Site besticht durch ihr stilbildendes Design, durch die nahtlose Einbindung von Audio und Video und durch die visuelle Nähe des Webauftritts zum Produkt, der Musik, die das Label herausgibt... [www.warprecords.com]

INTERACTIVE ART

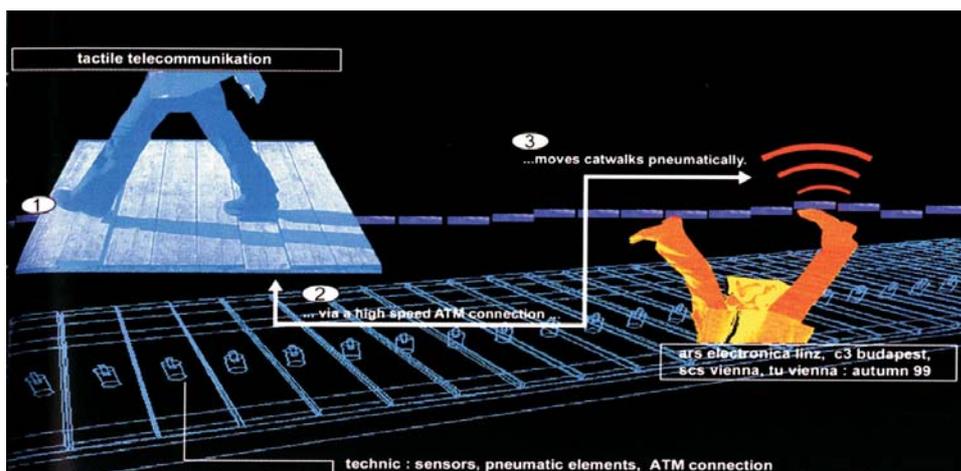
Im Bereich der Mensch-Computer-Schnittstellen (CHI) wird die Schnittstelle als „transparent“ bezeichnet, wenn sie Mensch und Maschine völlig stressfrei verbindet. Dieser Typ eines guten Interfaces enthält seine Bedienungsanleitung in sich selbst. Konsequenterweise weitergedacht ist das ultimative Interface nicht mehr sichtbar, es kann als Teil des menschlichen Körpers angesehen werden. Dieser Ansatz hat einige ernsthafte Entwicklungen im Bereich der Virtuellen Realität und der

„Wearable Interfaces“ ausgelöst, deren letzliches Ziel die Realisierung der „transparenten“ Schnittstelle ist. Die Schaffung von Interaktivität wird ein zentraler Aspekt der Kunstgeschichte der allernächsten Zukunft sein – eine Mischung aus Computertechnologie, Wissenschaft und Kunst. Ein Beispiel für innovative Interaktivität liefert *bump*: ein taktiles Interface gegen die Körperlosigkeit der Netzwelten. Zwei Brücken im öffentlichen Raum, die Bewohner des einen Raumes können die anderen nicht sehen, können diese aber spüren und mit ihnen Kontakt aufnehmen. Die Deformation des Raumes wird zum Interface. Das Interface heißt *bump*, bereit zum Massenauftritt. Jeder Druck erzeugt einen Gegendruck, der auf der anderen Seite durchschlägt. Es pocht von unten, die Latten heben sich, Kraftübertragung übers Netz – *sensations on the move*. Ein Spalt in der urbanen Oberfläche: Es klopft von unten, die Bretter heben sich. Unten ist eine andere Stadt, spiegelbildlich dieselbe Unebenheit, angebunden über eine Datenleitung. Was spielt sich dort ab? Ein gleichgültiger Massenauftritt, Getrampel von Hunderten Füßen? Vielleicht eine Botschaft? Oder nur ein Spiel? Wir empfinden die Illusion der Nähe...

COMPUTER ANIMATION / VISUAL EFFECTS

„Computerfilm“ und „digitaler Film“ sind anschauliche Begriffe, berufen sich aber auf ein sterbendes Medium. „Computer-gestützte zeitlich lineare visuelle Medien“ wäre zwar semantisch korrekt, dafür aber ziemlich unschön, deshalb lieber griffiger „Computer Animation“ bzw. „Visual Effects“. Ein Beispiel:

In einem Dorf, das vom Meer eingeschlossen ist, lebt ein kleines Mädchen in



den Tag hinein. Plötzlich glaubt es, etwas entdeckt zu haben... Dieser 7-minütige Kurzfilm wurde als Studienabschlussprojekt an der Schule für Infographie und Multimedia in Valenciennes, Frankreich, realisiert. Das Ergebnis des Renderingprozesses ist eine Verschmelzung zwischen 3D und 2D: Alle Texturen, die auf 3D-Objekte aufgebracht wurden, sind aquarelliert. „Wir haben versucht, ein „warmes“ Ergebnis zu erzielen und die Kälte, die der Computergrafik normalerweise anhaftet, zu vermeiden.“

(Ars Electronica Beitrag: *L'enfant de la haute mer* von Laetitia Gabrielli, Max Tourret, Mathieu Renoux, Pierre Marteel)

DIGITAL MUSICS

Die erstaunlichsten Arbeiten, die im weiten Feld der *Digital Musics* produziert werden, stammen von Musikern, deren Werdegang größtenteils außerhalb der akademischen Bildungswege und üblicher Karrieren verlaufen ist. Stattdessen erzählen ihre Werke von einem intensiven autodidaktischen Engagement in den vernetzten Welten postindustrieller Kulturen: konzeptuelle und Performance-Kunst, Installationen und Videoarbeiten, improvisierte Musik und nicht zuletzt die *Post-Techno/Hiphop/Dub-Grassroots-Diaspora* der Wohnzimmer-Tüftler.

CYBERGENERATION u19

Ein Neunjähriger programmiert einen voll funktionsfähigen HTML-Editor, mit gut überlegten Short-Keys und sogar einem integrierten, menügestützten VRML-Editor. Im Rahmen des Wettbewerbs *u19* (für Teilnehmer unter 19 Jahren), dessen Untertitel „*Freestyle Computing*“ die Möglichkeiten umschreibt, mit dem Computer außerhalb eines erwachsenen, produktorientierten Denkens zu operieren, steht diese – von der Jury ausgezeichnete – Arbeit stellvertretend für eine große Zahl anderer Einreichungen...



Somit bietet CYBERARTS 2001, das Buch zur Ars Electronica mit seinem umfangreichen Katalog ausgewählter Wettbewerbsbeiträge – mit dem Anspruch, zukunftsorientierte Innovationen und Erfahrungen mit den neuen Medien zu vermitteln – interessante Einblicke in eine gegenwärtige Szene, die möglicherweise die Kunstgeschichte von morgen prägen wird.

u19 freestyle computing

Begehrtester Jugend-Computerwettbewerb im Rahmen des Prix Ars Electronica

Christina Aichinger

„u19 freestyle computing“ geht in die fünfte Runde! Witzige Animationen, Internet-Projekte, verblüffende Sound-Programme, tolle Grafiken und sogar Roboter wurden in den vergangenen Jahren eingereicht und haben die Jury beeindruckt. Kinder und Jugendliche, die sich kreativ mit den neuen Medien auseinandersetzen, haben so die Möglichkeit, ihr Können, ihre Kreativität und ihren Einfallsreichtum im Umgang mit dem Computer unter Beweis zu stellen. Der vom ORF Landesstudio Oberösterreich veranstaltete Wettbewerb versteht sich als Anreiz und als Freiraum, in dem junge Menschen ihre Ideen realisieren und einer breiten Öffentlichkeit vorstellen können. Besonders Schulklassen fielen in den vergangenen Jahren durch ihre vielfältigen, innovativen Projekte ausgesprochen positiv auf.

Jeder kann mitmachen – ob Computerfreak oder Computerneuling – der bis zum 31. März 2002 noch nicht älter als 19 Jahre ist. Bewertet werden die Arbeiten von einer eigenen Fachjury nach den Gesichtspunkten Innovation, Eigenständigkeit, Umsetzung, Kreativität und Alter der Einreicher. Besonderes Augenmerk legt die Jury auch auf alles, was Können in Sachen Computer demonstriert und die Möglichkeiten der digitalen Medien auf möglichst unkonventionelle und originelle Art nutzt.



Zu gewinnen gibt es die begehrte GOLDENE NICA und Geldpreise im Gesamtwert von 9.900 Euro. Die Goldene Nica sowie die beiden Auszeichnungen werden im Rahmen der Live-TV-Gala am 9. September 2002 im



Oberösterreich überreicht. Am darauffolgenden Tag werden alle 15 Preisträger der Jugendkategorie nach Linz eingeladen, um bei einer gemeinsamen Veranstaltung nochmals entsprechend geehrt zu werden. Die prämierten Arbeiten werden bei der „Cyberarts“ Ausstellung im Linzer O.K Centrum für Gegenwartskunst vorgestellt und darüber hinaus in das jährlich erscheinende Buch „Cyberarts“ aufgenommen. Für alle Teilnehmer gibt es kostenlose Tickets für sämtliche Ars Electronica-Veranstaltungen, ein kleines Geschenk als Dankeschön fürs Mitmachen und ein persönliches Feedback für jede eingereichte Arbeit.

Einreichfrist: 31. März 2002

Kontakt

<http://u19.at/>

Christina Aichinger
Tel.: 0732/ 6900-24367
E-Mail: info@u19.at

