

Ars Electronica: Create your World

Kids' Carnival / 26. Februar bis 8. März 2011 / Biennale di Venezia

(Venedig, 27.2.2011) „Create Your World“ lauten Leitidee und Titel einer von Ars Electronica kuratierten Schau, die von 26. Februar bis 8. März 2011 beim 2. Kids' Carnival der Biennale di Venezia zu sehen ist. Die Ausstellung gibt Einblick ins kreative Schaffen junger Menschen und präsentiert sich ganz bewusst als Aufforderung, als Ermunterung von jungen Menschen für junge Menschen. Neben zahlreichen GewinnerInnen des beim Prix Ars Electronica ausgeschriebenen Medienwettbewerbs „u19 – freestyle computing“ sind das Ars Electronica Futurelab, das japanische KünstlerInnenkollektiv h.o, die KünstlerInnen Tetsuaki Baba, Yunsil Heo und Hyunwoo Bang, sowie Daniel Müller-Dennhof, Sulaiman Khawar, Sigrid Pohl, Ernst Schmiederer und Manuel Steinböck in der Ausstellung vertreten.

Best of „u19 – freestyle computing“

Das Gros der Ausstellung rekrutiert sich aus den besten, in den vergangenen Jahren bei „u19 – freestyle computing“ eingereichten Arbeiten. 1998 als eigene Wettbewerbskategorie des weltweit renommierten Prix Ars Electronica initiiert, ist „u19 – freestyle computing“ heute Österreichs größter Medienwettbewerb für Kinder und Jugendliche. Mehr als 1200 experimentierfreudige Mädchen und Burschen sind jedes Jahr mit dabei und reichen ihre per PC, Handy, Digitalkamera oder I-Pod realisierten Projekte ein. Den GewinnerInnen winken eine prestigeträchtige Goldene Nica und Preise im Gesamtwert von 10.000 Euro. Am laufenden Wettbewerb kann man sich noch bis 18. März 2011 beteiligen.

BMUKK fördert „Create Your World“ bei Kids' Carnival

Das Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur ist langjähriger Partner von Ars Electronica und fördert auch die Ausstellung „Create Your World“. „Durch das Zusammenspiel von Medienkunst, der Einbeziehung von jungen Kreativen und das Thematisieren von gesellschaftlichen sowie politischen Tendenzen und Veränderungen nimmt die Ars Electronica international eine Vorreiterrolle ein“, so Bundesministerin Dr. Claudia Schmied. Die für den Kids' Carnival in Venedig ausgewählten Beiträge aus dem Wettbewerb „u19 – freestyle computing“ zeigen die Kreativität im Umgang mit den neuen Technologien in österreichischen Schulen und von Jugendlichen in ihrer Freizeit. „Wir wissen, dass die jungen Menschen von heute auf dem Weg in eine globale Zukunft sind. Um diese neue Welt begreifen zu können ist die kulturelle Bildung ein wesentlicher Faktor. Wichtig sind Vermittlungsformen und Methoden der Partizipation, die das junge Publikum ansprechen, wie es der Beitrag der Ars Electronica beispielhaft in Venedig zeigt. Mit ‚Create Your World‘ ist Österreich mit einer gelungenen Ausstellung, die zur aktiven Teilnahme animiert, beim Kids' Carnival vertreten“, so die Ministerin, die gemeinsam mit Paolo Baratta, Präsident La Biennale di Venezia, den Kids' Carnival eröffnet.

2. Kids' Carnival der Biennale di Venezia

2010 fand der Kids' Carnival zum ersten Mal statt und begeisterte auf Anhieb 11.000 BesucherInnen – für heuer haben sich die Verantwortlichen der Biennale di Venezia noch mehr vorgenommen. Der nunmehr 2. Kids' Carnival findet von 26. Februar bis 8. März 2011 statt und versammelt künstlerische Projekte aus Großbritannien, den Niederlanden, Polen

und Österreich. Gezeigt werden Arbeiten von und für Kinder und Jugendliche. Mehr als 3000 SchülerInnen aus 70 Schulen des Veneto haben sich bereits im Vorfeld für die im Rahmen des Kids' Carnival angebotenen Workshops angemeldet.

Ars Electronica – Kunst, Technologie und Gesellschaft

Seit 1979 fahndet Ars Electronica nach den kulturellen und gesellschaftlichen Folgewirkungen des technologisch-wissenschaftlichen Fortschritts. „Kunst, Technologie und Gesellschaft“ lautet das Credo der Kultur-, Bildungs- und Forschungseinrichtung, die in ihrer spezifischen Ausrichtung und langjährigen Kontinuität eine weltweit einmalige Plattform darstellt. Getragen wird Ars Electronica von vier Säulen: einem avantgardistischen Festival, einem Wettbewerb mit Best-of-Charakter, einem Museum mit Bildungsauftrag und einem Medienkunstlabor, das Kompetenzen aus Kunst, Design und Wissenschaft verbindet und für Forschung und Industrie zugänglich macht. Die Ars Electronica Linz GmbH ist ein Unternehmen der Stadt Linz.

u19 – freestyle computing: <http://new.aec.at/prix/de/kategorien/u19/>

Ars Electronica Linz: <http://new.aec.at/news/de/>

La Biennale di Venezia: <http://www.labiennale.org/en/Home.html>

Create Your World / Projekte

u19 - freestyle computing

Seit 1998 als eigene Wettbewerbskategorie des Prix Ars Electronica ausgeschrieben, reichen mehr als 1200 experimentierfreudige Mädchen und Burschen jedes Jahr wieder ihre per PC, Handy, Digitalkamera oder I-Pod realisierten Projekte ein. Den GewinnerInnen winken eine prestigeträchtige Goldene Nica und Preise im Gesamtwert von 10.000 Euro. Einen Überblick über die GewinnerInnen der vergangenen Jahre bietet die Station „u19 - freestyle computing“.

Young Animation

Witzig, schräg, subtil, tragisch, ernst – die gezeigten Movies sind von kreativen Mädchen und Burschen unter 19 produziert worden. Ein Best of wird bei „Young Animation“ präsentiert:

- Chindogu / Johannes Masanz (Auszeichnung 2010)
- Der weiße Hai / Matthias Riedler (Sachpreis u10 2010)
- Move It / Julia Molnar, Bianca Biedrawa, Yuliya Potapova (Landstraßer Gymnasium) (Anerkennung 2010)
- more than just a box & trashed / Florian Grünberger (Anerkennung 2010)
- Music Robot / Johannes Masanz (Anerkennung 2009)
- Stop Motion Lightshow / Thomas Niedermaier (Anerkennung 2009)
- uterus = raum= universum / Susanne Legerer (Auszeichnung 2008)
- Der vergessene Schatz / Simon Menschhorn, Max Menschhorn (Sachpreis u10 2008)
- a beautiful lie / Chucky Fuchs und Nina Kutschera (Anerkennung 2008)
- fischtraum:(a / Simon Groihofer (Anerkennung 2008)
- Abenteuer Arbeitsweg / Ehrentraud Hager (AT), Alexander Niederklapfer (AT), David Wurm (AT), Magdalena Wurm (AT), Krmpf Krmpf Studios (Goldene Nica 2006)
- Faceology / Irene Kriechbaum (Auszeichnung 2006)
- Trick und Politik / 1C, GRC1 Stubenbastei (Sachpreis u10 2006)
- Piep! / Gruppe Piep, Diehlgasse (Anerkennung 2006)
- Der Herr der Ringe – eine gescannte Geschichte / David Haslinger (Sachpreis u10 2005)
- Arena / Philipp Luftensteiner (Goldene Nica 2002)

Freqtric Drums (Prix - Anerkennung 2007)

„Freqtric Drums“ ist ein einzigartiges Interface, das Menschen in Musikinstrumente – genauer gesagt in Trommeln – verwandelt. Sobald eine Person das Device in Händen hält, klingt jede noch so leichte Berührung, jeder Hauptkontakt wie ein Paukenschlag!

credit: Tetsuaki Baba

HomeMadiLex . workshop-sounds (u19 - Anerkennung 2010)

Das Kunstwort „HomeMadiLex“ setzt sich zusammen aus Holz, Metall, Malerei, Druck, Bild, und Textil. Alles Elemente, mit denen in den Unterrichtswerkstätten in der HBLA für Künstlerische Gestaltung gearbeitet wird. Matthias Bergsmann hat Lärm und Geräusche in diesen Werkstätten aufgenommen und daraus originelle Coverversionen bekannter Popsongs gemacht.

credit: Matthias Bergsmann, HBLA für künstlerische Gestaltung Linz

Anrufbeantworter (u19 - Einreichung 2007)

Lukas Bildsteins „Anrufbeantworter“ ist ein rhythmisches Musikstück, das sich ausschließlich aus Klängen und Tönen eines Anrufbeantworters zusammensetzt.

credit: Lukas Bildstein

Sound Machines (u19 - Auszeichnung 2009)

16 individuelle „Sound Machines“ hat die 5A der HLW des Schulvereins der Kreuzschwestern entwickelt. UserInnen können mit Geräuschen und Musikfragmenten experimentieren, diese beliebig arrangieren und neue Stücke komponieren. Die Sound-Palette reicht dabei vom Jodeln bis zum Scratching. Neben dem intuitiven Mixen von Klängen eröffnen die „Sound Machines“ einen spielerischen Umgang mit Lizenzrechten.

credit: Benedikt Hageneder, Matthias Jungwirth, Christoph Matscheko, Sigrid Probst, Doris Wimmer, Anna Kitzmüller, Ulrike Rossrucker, Martina Hutterer, Stephanie Figl, Dominik Rainer, André Mayr, Daniela Leitner, Thomas Rupp, Daniela Schmid, Helene Wild, Viktoria Preuer / HLW für Kommunikations- und Mediendesign

Dual Mouse (u19 - Anerkennung 2004)

Eine Panne seiner Maus inspirierte Christoph Wiesner zu einem interessanten Spiel: „Dual Mouse“ ist ein Computerspiel für zwei, jeweils mit einer Maus, aber nur einem „halben“ Mauszeiger ausgerüsteten SpielerInnen. Am Screen werden grüne und blaue Punkte angezeigt, die jeweils einer/m SpielerIn gehören und angeklickt werden müssen – wer zuerst alle ihre/seine Punkte geklickt hat, gewinnt. Klingt einfach, ist es aber nicht, wenn sich zwei SpielerInnen einen Mauszeiger teilen!

credit: Christoph Wiesner

3d-Dancing-Diving-Devils (u19 - Anerkennung 2010)

„3d-Dancing-Diving-Devils“ ist ein gekonntes Spiel mit der Physik. In einer großen, mit Wasser gefüllten Glasflasche schweben Glasfiguren. Am Flaschenhals ist ein Roboter angebracht, der den Druck im Flascheninneren immer wieder erhöht. Dadurch werden die Luftblasen im Inneren der Figuren komprimiert, die in der Folge absinken. Nimmt der Druck wieder ab, schweben und tanzen die Figuren wieder durch die „Schwerelosigkeit“.

credit: Tolga Cosar, Elena Kühr, Philip Mader, Matthias Zeni, Johannes Christler

O FORTUNA (u19 - Anerkennung 2002)

SYSTEM INTERRUPTED (u19 - Anerkennung 2003)

oMINDistortion.tv (u19 - Auszeichnung 2004)

2002 ließ sich Manuel Fallmann von Carl Orffs „O Fortuna“ aus Carmina Burana zu einer Animation inspirieren. Fünf Jahre später gestaltete er einen Experimentalfilm, diesmal bilden Foto-, Röntgen- und EGG-Bilder seine Arbeitsmaterialien.

credit: Manuel Fallmann

War (u19 - Anerkennung 2006)

Homesick (u19 - Goldene Nica 2008)

Melt (u19 - Anerkennung 2009)

In ihren Projekten beschäftigt sich Nana Susanna Thurner häufig mit Themen wie Streit oder Krieg. Bei „Homesick“, ihrem bislang erfolgreichsten Werk, werden Fotografien und Handzeichnungen über einen realen Hintergrund gelegt und anschließend zu einer berührenden Animation zusammengefügt.

credit: Nana Susanne Thurner

MR. ORANGE (u19 - Anerkennung 2008)

HAVING A WONDERFUL TIME (u19 - Auszeichnung 2009)

OVER THE TOP: EPISODE 1 (u19 - Anerkennung 2010)

Tarek Khalifa wurde bereits drei Mal bei „u19 – freestyle computing“ ausgezeichnet. Seine bislang beste Arbeit ist ohne Zweifel die Animation „Having a wonderful time“ zu Tiny Tim's Song „Livin' in the Sunlight, Lovin' in the Moonlight“. Der Hauptprotagonist dieser Animation genießt das Leben – und das allen Widrigkeiten zum Trotz, die dieses für ihn bereit hält.

credit: Tarek Khalifa

The Hidden World of Noise and Voice

„Noise and Voice“ macht alles hörbare sichtbar. Für jedes Geräusch, erzeugt der Computer animierte 3D-Grafiken. Form, Farbe und Bewegung der Visualisierung entsprechen dabei stets der Tonlage, Klangfarbe und Intensität des jeweiligen Geräusches. „Noise and Voice“ ist ein Spiel mit dem Formenreichtum der menschlichen Stimme. Ein Versuch, Emotionen in die digitale Welt zu übertragen.

credit: Robert Abt, Michael Breidenbrücker, Peter Freudling, Martin Honzik, Horst Hörtnner, Zachary Lieberman, Christopher Lindinger, Stefan Mittlböck-Jungwirth-Fohringer, Dietmar Offenhuber, Robert Praxmarer, Scott Ritter, Gernfried Stocker, Wolfgang Ziegler, Ars Electronica Futurelab

Shadowgram

Eine Person steht hinter einer Lichtwand und wird fotografiert – Ergebnis ist ein Schattenbild, das eine menschliche Silhouette zeigt. Diese Aufnahme wird nun als Miniatur-Aufkleber ausgedruckt, auf eine großformatige „Landkarte“ aufgeklebt und mit einer Sprechblase versehen. Letztere bietet Platz für ein kurzes, ganz persönliches Statement zur Zukunft. Bild für Bild, Statement für Statement entsteht so eine „Landkarte zur Zukunft“. Eine Karte, die vor Augen führt, was junge Menschen für ihre Zukunft wünschen, aber auch worüber sie sich Sorgen machen.

credit: Roland Haring, Hideaki Ogawa, Christopher Lindinger, Emiko Ogawa, Matthew Gardiner and David Stolarsky, Ars Electronica Futurelab

Perfect Time

„Perfect Time“ rückt die Zeit an sich, ihr stetes Fortschreiten, ihre Präsenz und Flüchtigkeit in den Mittelpunkt. Eine „Wand“ aus rieselndem Sand bildet dabei die Projektionsfläche für farbenfrohe Bilder. Versiegt der Sand, verschwinden sie. Versucht man nach den Bildern zu

greifen, lösen sie sich auf. Die ZuschauerInnen werden dabei zu AkteurInnen, ohne deren Mitwirken die virtuelle Welt verborgen bleibt.

credit: h.o

SWITCH

„SWITCH“ ist ein Edutainment-Bausatz, der ein Stück raffinierte Unterhaltung in unser Leben bringt. Es handelt sich um ein Forschungsprojekt des Ars Electronica Futurelab in Zusammenarbeit mit der Firma ELEKIT, die für ihre elektronischen Bausätze im Schulungsbereich bekannt ist. „SWITCH“ will Menschen die Möglichkeit geben, Experience Design auszuprobieren und den Arbeitsalltag von Interaktionsdesignern kennenzulernen.

credit: Hideaki Ogawa, Matthew Gardiner, Roland Haring, Christopher Lindinger, Emiko Ogawa and My Trinh Gardiner, Ars Electronica Futurelab and Elekit (EK Japan Co., Ltd.) www.elekit.co.jp

OASIS II

„OASIS II“ ist ein großer Tisch, der mit schwarzem Sand bedeckt ist. Wird der Sand wegwischt und die darunter verborgene Oberfläche freigelegt, beginnen sich in den so entstandenen „Pools“ virtuelle Lebewesen zu regen. Jedes dieser Pools ist ein Mikrokosmos für sich, in dem sich bald schon ganze virtuelle Schwärme bilden.

credit: Yunsil Heo, Hyunwoo Bang

IMPORT/EXPORT

Der Transfer von Potentialen und Talenten ist heute so alltäglich wie der grenzüberschreitende Transport von Waren aller Art: das Credo heißt Beweglichkeit, Flexibilität prägt unser Leben, Vielfalt ist in unserer Gesellschaft zum Normalfall geworden. Und: Gesellschaft entsteht in unseren Köpfen. Dafür brauchen wir zeitgemäße Bilder und Erzählungen aus unserem Alltag. Die Auswirkungen der Mobilität, das Potential der Migration und die Chancen, die diese neue Vielfalt bietet, sind das Fundament, auf dem „IMPORT/EXPORT“ Cross-Media-Stories erzählt, Waren austauscht und Dienstleistungen anbietet.

credit: Daniel Müller-Dennhof, Sulaiman Khawar, Sigrid Pohl, Ernst Schmiederer, Manuel Steinböck, Media Productions, Blinklicht Media Labs

screenkids.tv

„screenkids.tv“ macht Fernsehen für eine junge Generation von MedienkonsumentInnen, deren Aufmerksamkeitsspanne der Länge eines Musikvideos entspricht und die gewohnt sind, sich quer durch die Kanäle und Medien zappend ihr Programm selbst zusammenzustellen. „screenkids.tv“ erreicht diese Kinder und Jugendlichen dort, wo sie sich heutzutage aufhalten – im Internet und unterwegs auf ihren mobilen Devices.

credit: Daniel Müller-Dennhof, Sulaiman Khawar, Sigrid Pohl, Ernst Schmiederer, Manuel Steinböck, Media Productions, Blinklicht Media Labs