



PROGRAMM

20TH ANNIVERSARY

CYNETART

INTERNATIONAL FESTIVAL FOR COMPUTER BASED ART

10TH — 16TH NOVEMBER 2016, DRESDEN

FESTSPIELHAUS HELLERAU

DONNERSTAG, 10.11.2016

15.00	Master Class:	Frank Bretschneider (nur nach Anmeldung)
19.00		Eröffnung
20.00	A/V Performance:	Marta Heberle
21.30	A/V Performance:	TeZ - PV868

FREITAG, 11.11.2016

10.00	Master Class:	Werner Jauk (nur nach Anmeldung)
13.00	dgtl fmnm:	Öffentliches Board Meeting
17.00	Performance:	Werner Jauk - Guitar Feedback
18.00	dgtl fmnm:	Einführung Live Online Show, Artist Talk
19.00		CYNETART Preisverleihung
21.30	A/V Performance:	Laura Luna + Pascal Silondi
22.00	dgtl fmnm:	Performance Reality Tales/Mental Surgeries
23.00	A/V Performance:	Peder Mannerfelt

SAMSTAG, 12.11.2016

13.00	dgtl fmnm:	Performance Reality Tales/Mental Surgeries
15.00	dgtl fmnm:	Young Girl Reading Group
15.00	Vortrag:	Gina Czarnecki
16.00	Vortrag:	Richard Castelli
17.00	dgtl fmnm:	Vortrag und Diskussion Helen Hester
17.00	Vortrag:	Hector Rodriguez
18.30	dgtl fmnm:	Xenoethics by d-n-e
20.00	A/V Performance:	Nicolas Maigret
21.00	dgtl fmnm:	Live Online Show
21.00	A/V Performance:	Stine Janvin Motland
21.30	A/V Performance:	Edwin van der Heide - LSP
22.30	dgtl fmnm:	Konzert & Late Night Talk
23.30	A/V Performance:	Quadrature - Orbits

SONNTAG, 13.11.2016

15.00	A/V Performance:	Maryanne Amacher
16.00	A/V Performance:	Zbigniew Karkowski
20.00	Vortrag:	Dr. Josef M. Gaßner

Montag, 14.11.2016 Ruhetag

DIENSTAG, 15.11.2016

15.00	TMA-LAB:	Projektraum Trans-Media-Akademie-Lab (bis 22.00 Uhr)
20.00	Video Screening:	Best Of Ars Electronica Video Competition

MITTWOCH, 16.11.2016

15.00	TMA-LAB:	Projektraum Trans-Media-Akademie-Lab (bis 18.00 Uhr)
-------	----------	--

11 WETTBEWERB**23 AUSSTELLUNG****31 FORUM****36 MASTER CLASSES****40 PERFORMANCES****54 dgtl fmnm****56 TMA-LAB**



DR. EVA-MARIA STANGE
GRUSSWORT

Auch 2016 verleiht das Sächsische Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst wieder einen Förderpreis der Kunstministerin und ein gemeinsam mit der Landeshauptstadt Dresden vergebenes Artist-in-Residence-Stipendium bei der CYNETART. Wieder wird es nicht nur spannend, welche Künstlerinnen und Künstler diesen und die anderen Preise bekommen. Spannend wird es auch, wenn die Mitwirkenden an dem Festival und dem Wettbewerb uns mitnehmen auf eine Reise. Immer noch gibt es viel zu entdecken auf dem noch längst nicht zu Ende definierten Gebiet der Computer- und Kommunikationstechnologien, des Internets, das sich inzwischen stolz bis zu Vier-Punkt-Null zählt und bei neuen Sichtweisen auf eine Welt voller technischer Faszination.

Aber nicht nur Technik, Geschwindigkeit und Unterhaltung sind in dieser »neuen Welt« zu Hause und schaffen dort Siedlungen, Straßen und Lebensräume. Immer wieder geht es auch in der Informationsgesellschaft um die Menschen und ihre Bedürfnisse. Die entdeckten, die gestillten und geweckten, die geschaffenen und eingebildeten Bedürfnisse. Um die Beziehungen zwischen den Menschen, die weit mehr bedeuten als Kupfer- oder Glasfaserkabel, als op-

tische Schnittstellen und Remote Control in Echtzeit. Als Cyberkriminalität, Datenhandel und gläserne User. In der nicht nur schönen neuen Welt von Soft- und Hardware tauchen ebenso schnell wie die Antworten neue Fragen auf. Fragen, die kein Computer beantworten kann, sondern wofür Menschen mit Menschen kommunizieren müssen.

Hier kommt als eine Möglichkeit, sich zu verständigen, die Kunst ins Spiel. Seien die Möglichkeiten des Technischen nun Material, Instrument oder Thema der Kunstschaaffenden – diese können mit ihrer Hilfe die ganz alten Fragen auf ganz neue Weise stellen. In diesem Jahrgang der CYNETART gibt es beispielsweise einen Akzent auf den weiblichen Blick. Und wieder können wir gespannt sein, welche Ideen, Bilder und Zusammenhänge damit aufscheinen.

Computergestützte Kunst ist nicht etwa besser als herkömmliche, weil sie ein immer noch neues Genre ist und wie im Spiel noch so viele unbenutzte Wege zu gehen oder zu bahnen hat. Sie ist etwas anderes, mit dessen Hilfe wir dieselbe Welt auf andere Art zu buchstabieren lernen können. Auch hier geht es um künstlerische Qualität, um Kühnheit und Präzision, darum, das Publikum in seinem innersten Kern zu treffen und Gültiges zu den Themen unserer Zeit beizutragen.

Darum wünsche ich allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern, allen Verantwortlichen für das Festival ebenso wie den Besucherinnen und Besuchern großartige Erlebnisse und Erkenntnisse.

Dr. Eva-Maria Stange
Sächsische Staatsministerin für Wissenschaft und Kunst



© DANIEL HEINE

ANNEKATRIN KLEPSCH

GRUSSWORT

Als die CYNETART unter dem Namen COMTECart durch das Kulturamt der Stadt Dresden Mitte der neunziger Jahre das Licht der Welt erblickte, saßen einige Wenige ein Mobiltelefon, Faxen war eine gängige kurzfristige Kommunikation neben dem Postweg und an soziale Netzwerke im Internet für Jedermann war noch nicht zu denken.

In diesem Jahr erlebt die Stadt Dresden die 20. Ausgabe der CYNETART und aus dem Kind lokaler Computerkunstliebhaber wurde das größte Festival computergestützter Kunst im Osten der Republik. Für eine Stadt wie Dresden, die vom kulturellen Erbe und den künstlerischen Nachlässen vergangener Jahrhunderte profitiert und Gäste aus aller Welt anlockt, ist die wahrnehmbare Repräsentanz der künstlerischen Reflektion der Gegenwart unverzichtbar. War es zu Zeiten der Renaissance der Buchdruck und die damit einhergehende neue Verbreitung von Informationen, der das Zusammenleben veränderte, ist es heute die Digitalisierung aller Lebensbereiche, die nicht nur den Zugang zu Informationen und Wissen nochmals exponentiell vervielfältigt hat, sondern als Evolution der Technik nicht nur Chancen, sondern

auch Ängste und neue Probleme nach sich zieht. Marshall McLuhan prophezeite 1969 optimistisch, der Computer trage »in sich das Versprechen eines hergestellten Zustands universalen Verständnisses und universalen Einigkeit (...), das die Menschheit zu einer einzigen Familie verbinden und für dauerhafte Harmonie und Frieden sorgen könnte.« Fünf Jahrzehnte später erleben wir, dass dieser Idealzustand mitnichten eingetreten ist, sondern vielmehr virtuell potenzierte Stammtische als selbstreferentielle mediale Netzwerke zu einer Polarisierung gesellschaftlicher Stimmungen beitragen. Ein Medienkunstfestival kann insofern Plattform einer intellektuellen Auseinandersetzung mit diesen neuen Herausforderungen sein.

Das Europäische Zentrum der Künste Hellerau, als Festspielhaus und visionärer Ort vor mehr als 100 Jahren gegründet, bietet mit seiner Geschichte den passenden Rahmen für die CYNETART, um zeitgenössische Künste und deren Schaffende besonders zu fördern. Die Landeshauptstadt Dresden ist nicht nur Trägerin des EZKH, sondern fördert die CYNETART auch im Rahmen der Kommunalen Kulturförderung.

Ich danke den Mitgliedern der TMA und den Organisatorinnen und Organisatoren des Festivals für ihr Engagement um die zeitgenössischen Künste in Dresden und wünsche der 20. Ausgabe der CYNETART unter ihrem künstlerischen Leiter Ulf Langheinrich ein interessiertes Publikum, neue Erkenntnisse und interkulturelle Begegnungen in der sächsischen Landeshauptstadt.

Annekatrin Klepsch
Bürgermeisterin für Kultur und Tourismus





ULF LANGHEINRICH

ES BRAUCHT IMMER EINEN TRAUM

2005 traf ich Klaus Nicolai und Thomas Dumke auf der Ars Electronica, auf der ich mehrere Arbeiten zeigte. Wir hatten lange Gespräche über die Situation der Medienkunst und die CYNETART. Klaus Nicolai und Thomas Dumke haben das Profil der CYNETART über die Jahre geprägt und mich vielfach mit eigenen Arbeiten präsentiert, meistens Premieren und so war es die CYNETART, die mich über die Jahre immer wieder nach Dresden brachte. Drei Jahre nachdem ich nunmehr wieder hier lebe verantworte ich, gemeinsam mit meiner Kollegin Nadine Bors, selbst dieses großartige Festival; es ist das zwanzigste, ein Jubiläum!

Die CYNETART ist wichtig. Dies ist zunächst nur ein Anspruch, der immer neu eingelöst werden muss. Schon immer da gewesen zu sein beweist lediglich, dass es so war. Als Festival für neue Medien und digitale Kunst muss sie für eine Haltung des Aufbruchs und des Wagnisses stehen, dies in einer Stadt, die sich gebrochen ungebrochen an den nicht verschmerzten Verletzungen der Vergangenheit abarbeitet und die in Heilung und Wahrung des Verlore-

nen, nach wie vor eine zentrale sinnstiftende Agenda findet. Es ist eine Sehnsucht nach Bedeutung in Gemütlichkeit, woran Dresden scheitert, wie die Tradition gewordenen larmoyant-xenophoben Rituale rund um ein Wiederauferstehungs-Disneyland mit der Frauenkirche als zentraler Fetisch zeigen.

Kunst auf der CYNETART soll weder kritischer Reflex auf das »Alte« sein, noch ein hippestes Event, wo ein bisschen Clubbing und interaktivitätsdusselige Medienkunst gezeigt werden: smart gestrandete Harmlosigkeiten zwischen »technologisch avanciert« und »politisch korrekt« und so kompatibel zum Narrativ des sächsischen Silicon Valley. Kunst sollte auch mehr sein, als Data-processing geschmackig zu visualisieren und damit vor allem – und oft lediglich – ausufernde Diskurse zu bedienen. Jenseits von Technologie geht es um Haltungen, eine verstörende Ernsthaftigkeit und Sprachlosigkeit, eine sich den Kontextualisierungen sperrende Sinnlosigkeit; keine Selbstoptimierung und kein Eventkonsum. Die lokale Club-Culture hat mit DAVE nun ein ihrer Relevanz angemessenes und erfolgreiches Festival in der Stadt gegründet.

Die CYNETART, nun wieder offen, steht – was kann man sich besseres wünschen – damit auch ganz am Anfang. Der Projektraum dgtl fmnm, Josef M. Gaßners gänzlich unkünstlerischer Vortrag über die Grenze des Erkennbaren, oder (also doch!) die Wiederauferstehung einer Multikanal-Soundarbeit der 2009 verstorbenen Soundkünstlerin Maryanne Amacher durch das Recombinant Sound Lab, sind zumindest Indikatoren für ein neuerliches Suchen auch jenseits – aber nicht abseits – von »Frisch«-Kunst.

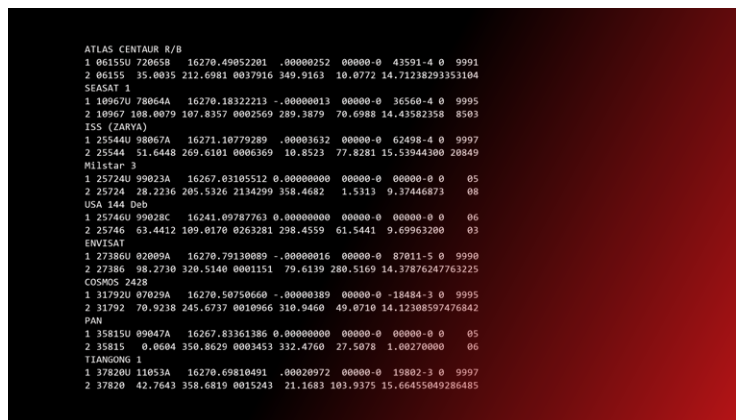
Es sind die Träume von Detlev Schneider, Klaus Nicolai und Thomas Dumke, auf denen wir behutsam voran gehen. Und doch braucht es einen neuen Traum. Es braucht immer einen neuen Traum.

Ulf Langheinrich
Künstlerische Leitung

Nadine Bors
Organisatorische Leitung

428 TEILNEHMER AUS 47 LÄNDERN – zehn Künstler sind nominiert für den Förderpreis der Sächsischen Staatsministerin für Wissenschaft und Kunst (10.000 €), das Artist-in-Residence-Stipendium des Sächsischen Staatsministeriums zusammen mit dem Amt für Kultur und Denkmalschutz Dresden (10.200 €) sowie den CYNETART Preis in Kooperation mit der Ostsächsischen Sparkasse Dresden (5.000 €). Die Expertenjury mit Edwin van der Heide (NL, Künstler, Komponist und Wissenschaftler in Ton, Raum und Interaktion), Kyle Chung (Hongkong, Kurator und wissenschaftlicher Mitarbeiter, School of Creative Media, City University of Hongkong), Stephane Aquin (US, Chef-Kurator des Smithsonian Hirschhorn Museum Washington), Gina Czarnecki (UK, Künstlerin und Wissenschaftlerin) und Naut Humon (US, Kurator und Producer, Recombinant Media Labs CineChamber) wird sich am **10. UND 11.11.2016** über die Nominierungen beugen und drei Gewinner auswählen.

CYNETART
WETTBEWERB



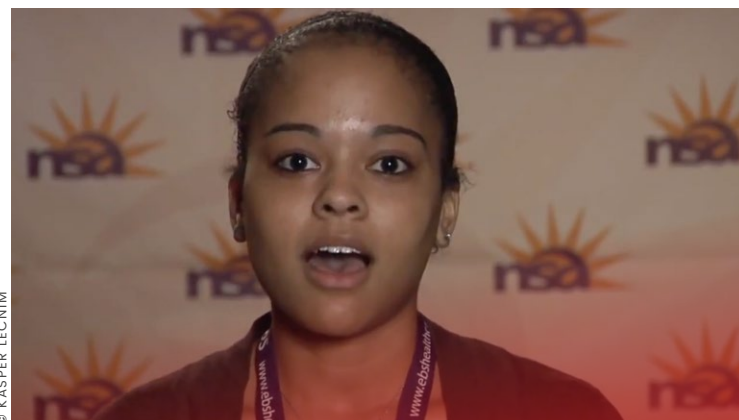
© QUADRATURE

QUADRATURE^[DE] SOUNDS OF SATELLITES

Klanginstallation, Live-Datenübertragung, 2016

SOUNDS OF SATELLITES Der Weltraum ist ein schalltoter Ort, leer ist er aber nicht. Vom Menschen geschaffene Objekte umkreisen die Erde und dringen in bisher unerforschte Gegenden vor. Eine raumgreifende Sound-Installation lässt den Besucher die ständige Gegenwart von Satelliten in unserem Himmel erleben. Durch die Reduktion auf akustische Wahrnehmung, auf das Hören von Schwingungen in der Luft sowie das Spüren von Vibrationen im eigenen Körper, wird die Essenz der Satelliten zum Ausdruck gebracht. Eine mehrdimensionale Strukturierung der Frequenzen ermöglicht zudem die Darstellung ihrer verschiedenen Eigenschaften.

JAN BERNSTEIN, JULIANE GÖTZ UND SEBASTIAN NEITSCH – QUADRATURE trafen sich 2006 an der Kunsthochschule Burg Giebichenstein in Halle a.d. Saale, es folgte getrennte Stationen in Antwerpen, Linz, Stuttgart, Valencia und Wien. Ihre erste Zusammenarbeit resultierte 2010 aus dem Wunsch ihre Ideen zu bündeln und eine gemeinsame künstlerische Praxis herzustellen. Seit 2012 leben und arbeiten alle Mitglieder der Künstlergruppe Quadrature in Berlin.



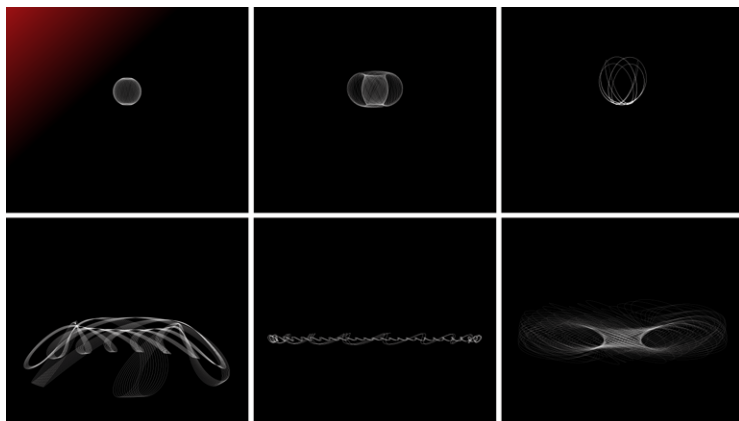
© KASPER LECNIM

KASPER LECNIM^[PL] REMISSION

2-Kanal-Video-Installation, 2015–2016

REMISSION zeigt Statements von stotternden Menschen auf einer Konferenz der National Stuttering Association (Bundesvereinigung Stottern). Dabei wurden in einem Video alle Sequenzen, in denen die Menschen stottern heraus geschnitten. Diese Momente wiederum formen den Inhalt des zweiten Videos.

KASPER LECNIM *1985 in Wrocław hat an der Eugeniusz Geppert Akademie der Bildenden Künste in Wrocław studiert. Seit 2013 ist er Assistent von Prof. Wojciech Pukocz im Studio für Elektronische Medien. 2014 erhielt er ein Doppeldiplom in Malerei (bei Prof. Stanisław Korytko) und Multimedia (Prof. Paweł Jarodźki). Lecnim beschäftigt sich mit einem transdisziplinären Ansatz in der zeitgenössischen Kunst und arbeitet sowohl in den Medien Malerei, Zeichnung, Installation, ortsspezifischer Kunst, Ready Made als auch Grafikdesign, Animation, Musik, Störfaktoren, Happening und anderen noch undefinierten Ausdrucksformen.

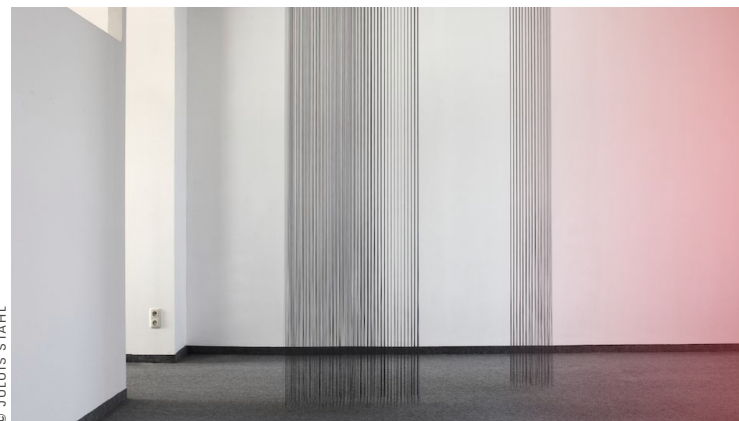


QUADRATURE^[OE]
CLASSIFIED ORBITS

34 Aluminiumplatten, 30 x 30 cm, 2016

CLASSIFIED ORBITS Basierend auf den Beobachtungen von (Hobby-) Astronomen gibt es im Erdbereich klassifizierte Satelliten, deren Präsenz als geheim eingestuft ist. Ihr mutmaßlicher Aufenthaltsort ist aber anhand verfügbarer Daten genau berechenbar. Für jeden dieser ca. 200 klassifizierten Satelliten werden die Umlaufbahnen für 30 Tage aufgezeichnet. Die Perspektive ist so gewählt, als drehe man sich in 57.000 km Entfernung synchron mit der Erdrotation. Abhängig von der Höhe und der Flugbahn des jeweiligen Satelliten ergibt sich bereits nach ein paar Stunden oder Tagen ein organisch anmutendes Muster.

JAN BERNSTEIN, JULIANE GÖTZ UND SEBASTIAN NEITSCH – QUADRATURE trafen sich 2006 an der Kunsthochschule Burg Giebichenstein in Halle a.d. Saale, es folgten getrennte Stationen in Antwerpen, Linz, Stuttgart, Valencia und Wien. Ihre erste Zusammenarbeit resultierte 2010 aus dem Wunsch ihre Ideen zu bündeln und eine gemeinsame künstlerische Praxis herzustellen. Seit 2012 leben und arbeiten alle Mitglieder der Künstlergruppe Quadrature in Berlin.

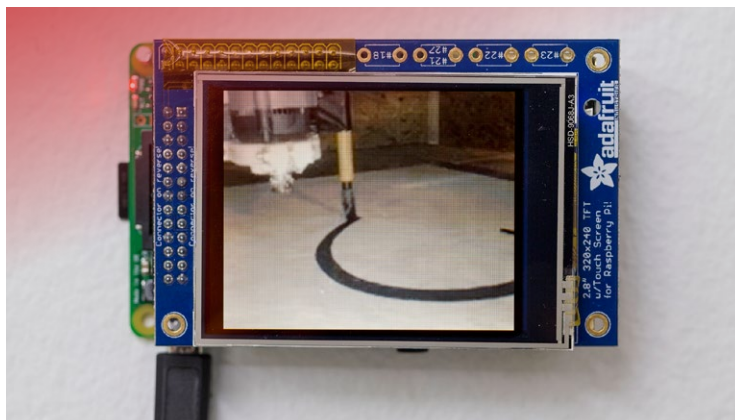


JULIUS STAHL^[OE]
QUADER

Klanginstallation: Stahldraht, Aluminium, Sinuswellen, Elektronik, 2014–2015

QUADER besteht aus zwei transparenten Drahtobjekten, die von der Decke bis zum Boden des Ausstellungsraumes reichen. Die Objekte sind aus 960 Drahtstangen zusammengesetzt. Beide Objekte werden über Sinuston-Glissandi angeregt. Die Klänge sind fast unhörbar, werden jedoch in Form von »stehenden Wellen« entlang der einzelnen Drähte sichtbar. Dies entsteht durch die Modulation der Frequenzen, sowie die Eigenresonanzfrequenzen der Drähte selbst. Objekt und Klang sind untrennbar verbunden und bedingen ihre Erscheinungsform in unmittelbarer Art und Weise.

JULIUS STAHL *1978 in Witten, lebt und arbeitet in Berlin und Dresden. Er studierte an der TU Berlin und der Universität der Künste Berlin. Ausstellungen u.a: Prix Ars Electronica Linz, Transmediale Berlin, ZKM-Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Donaueschinger Musiktage, European Sound Art Award Marl, Deutscher Klangkunstpreis Marl, CYNETART, Museum Dortmunder U, Skulpturenmuseum Marl, Stichting IK Oost-Souburg, Ars Electronica Export.



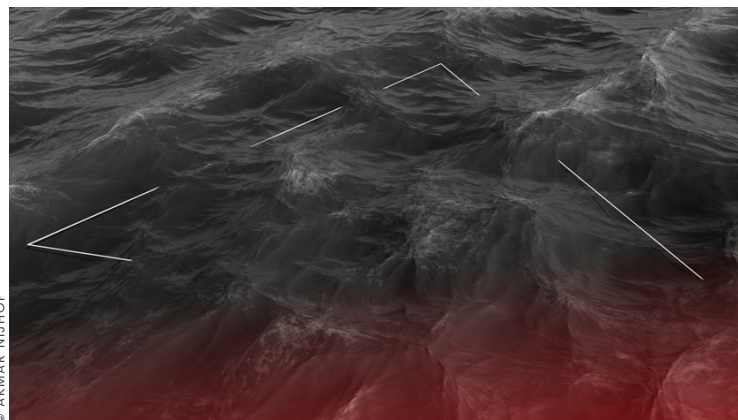
© RICKARD LJUNGDAHL EKLUND

RICKARD LJUNGDAHL EKLUND^[SE/DE]
THE ZENBOT PRIME-KNOTS SERIES

Installation; 15 Zeichnungen, Gummiwalze, Video, 2015

THE ZENBOT PRIME KNOTS SERIES wurden mit einer »Zenbot« CNC Maschine mit Tinte und Pinsel statt eines Schnittwerkzeuges hergestellt. In der Tradition zen-buddhistischer sumi-e Zeichnungen untersuchen sie das künstlerische Einfühlungsvermögen des Roboterarmes und fragen nach Zufall vs. Kontrolle bzw. der Handschrift als Medium des Geistes. Die Motive entstammen der mathematischen Knotentheorie, es sind Variationen geschlossener Knoten die wiederum auf den Kreis oder das enso, das zen-buddhistische Symbol der Erleuchtung, des Universums und der Leere verweisen.

RICKARD LJUNGDAHL EKLUND *1987 in Stockholm, lebt und arbeitet in Berlin und Gothenburg. Eklund studierte an der Valand Akademie in Gothenburg, wo er 2014 seinen MFA erhielt. Seine Arbeiten umfassen Multi-Media-Installationen mit einem konzeptuellen Ansatz, der oft von Mythen und Träumen inspiriert ist. Seine Themen behandeln Semiotik, Drucktechniken und optische Effekte wie auch das Geschichtenerzählen und die Erforschung von Wissenssystemen in visueller Form.



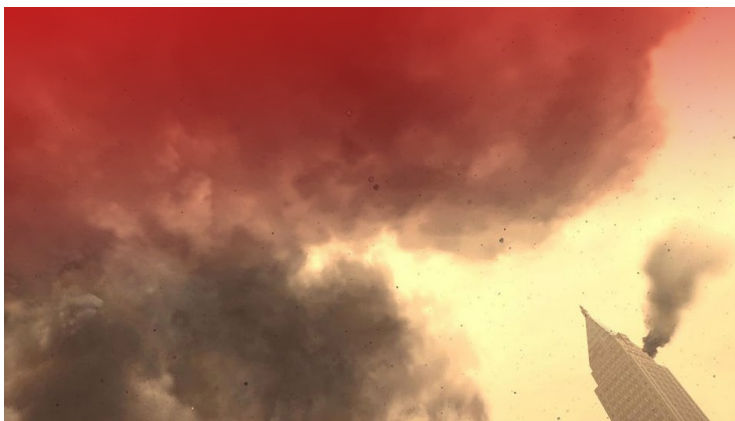
© AKMAR NIJHOF

AKMAR NIJHOF^[NL]
SEASCAPES [ACCORDING TO MAYA2009]

4-Kanal-Video-Installation, 2016

SEASCAPES besteht aus vier Videos, die verschiedene künstliche Meere zeigen. Diese stammen aus MAYA2009, einer 3D Animations- und Rendering-Software. Darin sind vier Shader für Meere implementiert, sie simulieren: ruhige See, stürmische See, hohe Wellen und normale Wellen. Über jede Szene werden vier geometrische Grundelemente, Kreis, Viereck, Rechteck und Dreieck gelegt. Auch der Sound ist mit dem Computer generiert. Es sind musikalische Samples aus den 1950er Jahren. Die Bandbreite an Tönen könnte kein Instrument so darstellen. Die Arbeit vergleicht den menschlichen Gedankenprozess mit dem des Computers.

AKMAR NIJHOF lebt und arbeitet in Amsterdam. Sie studierte Innenarchitektur und 3D Film an der Minerva Akademie und begann ihre Karriere als Szenenbildnerin für Sony Pictures. Nach mehreren Stationen als Art Direktorin für verschiedene Unternehmen, begann sie als unabhängige Künstlerin zu arbeiten. Ihre Werke übersetzen Zeit in Raum und Bewegung. Sie wurden erfolgreich auf verschiedenen Film Festivals weltweit gezeigt und ausgezeichnet.



© IP YUK YIU

IP YUK YIU^[HK]
CLOUDS FALL

3-Kanal-Video-Installation, 2012–2014

CLOUDS FALL ist eine Serie virtueller Bilder, ein spekulatives Porträt von Gewalt und ihren Auswirkungen am Ende aller Zeiten. Zusammen mit **ANOTHER DAY OF DEPRESSION IN KOWLOON** (2012) und **THE PLASTIC GARDEN** (2013), bildet **CLOUDS FALL** eine Trilogie, in der Material des Videospiels **CALL OF DUTY** gehackt und neu zusammen gesetzt wurde. Die darin versteckten Geister und die Poesie wurden wieder zum Leben erweckt indem das Werk durch eine Art unheimliche Beobachtung und Navigationswege in den vorgefundnen virtuellen Landschaften bewegende Parallelen kreiert.

IP YUK YIU ist ein experimenteller Filmemacher, Medienkünstler und unabhängiger Kurator. Seine Werke wurden auf vielen internationalen Festivals ausgestellt. Er ist der Gründer von **art.ware project**, einer unabhängigen kuratorischen Initiative, die sich der Förderung neuer Medienkunst in Hongkong widmet. Yuk hält Vorträge und unterrichtet über Film, Video und Medienkunst. Er ist derzeit Honorarprofessor an der der School of Creative Media der City University in Hongkong. Seine jüngsten Arbeiten untersuchen neue und hybride Formen des Kinos.



© HECTOR RODRIGUEZ

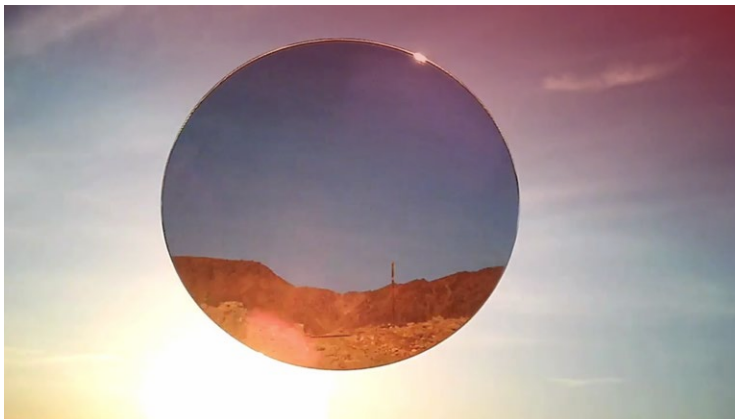
HECTOR RODRIGUEZ^[es]
THEOREM 8.1

3-Kanal-Video-Installation, 2016

THEOREM 8.1 erforscht die Übergänge von Kunst und Mathematik indem es die künstlerischen Möglichkeiten einer orthogonalen Projektion untersucht. Die Projektion spaltet alle Bildquellen aus einem vorgegebenen Set digitaler Bilder aus dem Film **Alphaville** von Jean Luc Godard (1965). Die Bilder werden heller oder dunkler gemacht, so dass ihre Mischung sich dem ursprünglichen Bild so weit wie möglich annähert. Ziel der Arbeit ist es die technologische Black Box zu öffnen und mit den künstlerischen Möglichkeiten des Computer Prozesses zu experimentieren.

(Mathematischer Berater: Felipe Cucker. Diese Arbeit wurde teilweise durch die Forschungsprojekte #9610322 und #7004725 der City University Hongkong finanziert.)

HECTOR RODRIGUEZ ist Medienkünstler und Theoretiker. Seine Arbeiten untersuchen die algorithmischen Möglichkeiten der Computertechnologie, um die Geschichte und Ästhetik des bewegten Bildes neu zu konfigurieren. Rodriguez war künstlerischer Leiter des **Microwave International Media Art Festival** und ist Mitglied des **Writing Machine Collective**. Aktuell lehrt er an der School of Creative Media der City University of Hongkong.



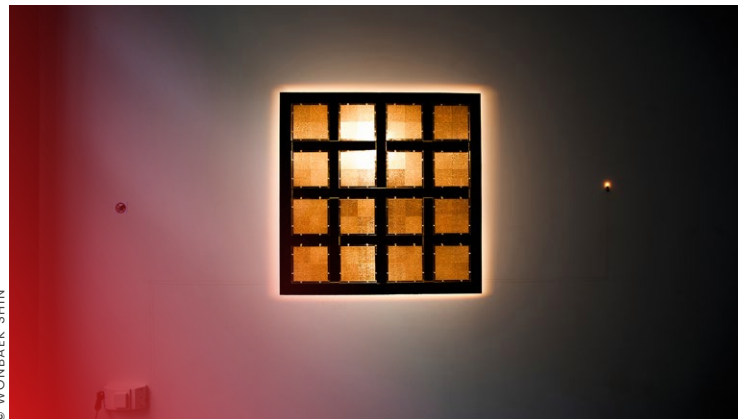
© CARLA CHAN

[HK/DE]
CARLA CHAN
WHEN A CIRCLE MEETS THE SKY

2-Kanal-Video-Installation, 2012–2016

WHEN A CIRCLE MEETS THE SKY reflektiert die faszinierende Beziehung zwischen Natur, Technologie und menschlicher Einwirkung. Die Videoaufnahmen stammen aus der Mojave Wüste (2012) und vom Melchsee-Frutt, Schweiz (2016). Mittels einer eigens angefertigten Windfahne wird die Position einer Spiegelfläche, auf der die Landschaft im Rücken der auf einer, auch der Windfahne montierten Kamera zu sehen ist. Die Bildauswahl wird von der Windgeschwindigkeit und dessen Richtung bestimmt. Somit schaut die Kamera in zwei Richtungen gleichzeitig. Statt menschlicher Kameraperspektive lässt die Künstlerin den Wind das Bild bestimmen.

CARLA CHAN *1989, lebt und arbeitet in Berlin und Hongkong. Sie erhielt ihren BFA an der School of Creative Media der City University Hongkong. Chan arbeitet mit verschiedenen Medien, Video, Installation, Fotografie und Interaktive Medien. Ihre jüngsten Arbeiten beschäftigen sich mit der Mehrdeutigkeit der Natur. Indem sie natürliche Verwandlungsprozesse und unvorhersehbare Computeralgorithmen vereint, stellt ihre Kunst eine starke Verbindung zwischen Technik, Bedeutung und Inhalt her.



© WONBAEK SHIN

[SK/DE]
WONBAEK SHIN
EXPANDING SIMPLICITY

Installation: 8 mm Plexiglas, Kupferdraht, 230 V und 6 V Glühbirne, Video, 2015

EXPANDING SIMPLICITY fügt lackierte Kupferdrähte zu einer durchbrochenen Struktur zusammen. Mit diesem Material, das als Widerstand fungiert, erzeugt der Künstler elektrische Spannung ohne elektronische Komponenten zu verwenden. Aufgrund der Wiederholung innerhalb der komplex gearbeiteten Form, generiert die fragile Struktur einen Stromkreis, der eine Glühbirne zum Leuchten bringt. Das Werk, das in intensiver Handarbeit gefertigt wurde, erinnert an traditionelle Webtechniken. Seine Betrachtung erzeugt unweigerlich einen Zustand hoher geistiger Konzentration und Selbstversenkung.

WONBAEK SHIN *1982, lebt in Berlin. 2001–2007 Studium Digital Media Design an der Hongik University in Südkorea. 2002–2005 Elektronische Abteilung der koreanischen Luftwaffe, seit 2009 Studium an der KHM-Kunsthochschule für Medien, Köln, wo er 2015 sein Diplom erhielt. Arbeitet seit 2011 in verschiedenen gemeinsamen Produktionen mit anderen Künstlern. Sein Interesse gilt der unsichtbaren Energie und der Herstellung von Energien mit künstlerischen Mitteln.



© BRAD TODD

BRAD TODD^[ca]
COLLIMATION

3-Kanal-Video-Installation, 2 Mikroskope, Elektronik, Live-Datenübertragung, 2015

COLLIMATION besteht aus zwei Mikroskopen, die sich gegenseitig beobachten und aufnehmen und einer dreiteiligen Projektion, die diesen Prozess der interpretierenden Analyse innerhalb der Software visualisiert. Das System verhält sich wie eine rudimentäre Version Künstlicher Intelligenz, bei der visuelle Stimuli in einen performativen Akt des Sehens (im zentralen Bild, das die zwei Aufnahmen der Mikroskope verbindet) übersetzt werden. Das Verhalten des Systems reflektiert in einem nachahmenden Sinn verschiedenste Prozesse, bei denen es um Übersetzung und Analyse geht.

BRAD TODD Brad Todd's künstlerisches Werk umspannt verschiedene Forschungsfelder, in denen es um die Untersuchung/ Herstellung responsiver Umgebungen geht, die Technologie als einen Spiegel, Filter und Katalysator von sowohl individuellen als auch soziopolitischen Kontexten verwenden. Vom erzeugenden zum reaktiven bis zum komponierten und performativen Prozess spielen auch Audio- und Sounddesign eine zentrale Rolle in seinem Werk. Derzeit lehrt Todd im Design und Computer-Kunst Programm an der Concordia Universität in Montréal.

WELCOME TO THE ENIGMATIC
AUSSTELLUNG



© LU YANG

[CN]
LU YANG
UTERUS MAN

Video-Installation, 2013

UTERUS MAN Der Superheld der Zukunft sieht aus wie eine Gebärmutter und bekämpft seine Feinde mit »Eizellen-Licht-Wellen« und setzt in diesem Prozess einen aggressiven Fötus ein. Der Uterus Mann, dieser transhumane androgyne Manga Charakter verkörpert eine potentielle Sphäre jenseits der menschlichen Welt. Eine Welt, die von technoiden Figuren, Mensch-Maschinen-Wesen oder reinen Algorithmen bestimmt wird. Eine Welt, in der Menschheit nur noch ein lebenswissenschaftliches Konstrukt ist.

LU YANG *1984 in Shanghai, lebt und arbeitet in Shanghai und Peking, studierte Neue Medien bei Zhang Peili. Ihre Arbeiten beschäftigen sich weitgehend in biologischen und technologischen Medien mit Fragen und Ästhetiken der Subkultur. Mit einer skeptischen Einstellung gegenüber ethischen und moralischen Fragestellungen in der Kunst hat sie entschieden, ihr Konzept in Form lebender Organismen und Technologie umzusetzen. Ihre Arbeiten wurden vielfach in China und international ausgestellt.



© LU YANG

[CN]
LU YANG
DELUSIONAL MANDALA

Video-Installation, 2015

DELUSIONAL MANDALA Die Künstlerin kreiert erstmals eine digitale ungeschlechtliche menschliche Simulation entsprechend ihrer eigenen Gestalt, um ein Kunstwerk zu schaffen. Dieses Werk dreht sich um Neurowissenschaften. Lu nutzt ein stereotaktisches System, die tiefe Hirn-Stimulation und rTMS (repetitive Transkranielle Magnetstimulation), die auf das limbische System einwirken, um Wahnvorstellungen zu erweitern oder in die religiöse Perspektive und flüchtige Meditation über die materielle Welt zu wechseln. Das Werk fragt, ob Bewusstsein dem Hirn anhaftet? Wo auf der Welt gibt es Bewusstsein? Sicher ist aber, dass diese Wahnvorstellungen irgendwann wahr werden.

LU YANG *1984 in Shanghai, lebt und arbeitet in Shanghai und Peking, studierte Neue Medien bei Zhang Peili. Ihre Arbeiten beschäftigen sich weitgehend in biologischen und technologischen Medien mit Fragen und Ästhetiken der Subkultur. Mit einer skeptischen Einstellung gegenüber ethischen und moralischen Fragestellungen in der Kunst hat sie entschieden, ihr Konzept in Form lebender Organismen und Technologie umzusetzen. Ihre Arbeiten wurden vielfach in China und international ausgestellt.



© LI ALIN, PHOTO: ANTHEZ FOTOGRAFIE

LI ALIN^[ca/de]**ENTER ME TONIGHT**

Installation: Virtual Reality Brille, Kopfhörer, 7 Puppen, Stuhl, 2016

ENTER ME TONIGHT Für »Enter Me Tonight« entwickelte die Künstlerin den Charakter DENA und klonete ihn für eine faszinierende Installation, die einen Übergang in eine immersive virtuelle Realität mittels einer VR-Brille herstellt. »Enter Me Tonight« existiert auch als Buch, Skulptur, Druckgrafik und Performance. Das Projekt ist um den weiblichen Charakter DENA herum gestaltet, der ein alternatives eskapistisches Lebensmodell propagiert.

Virtual Reality Aufbereitung: Michael Saup

LI ALIN beschäftigt sich seit 1996 in ihrer künstlerischen Arbeit mit der Frage nach Evolutionsstrategien und menschlicher Reproduktion. Zusammen mit Markus Sendlinger, mit dem auch eine Reihe von kollaborativen Arbeiten entstanden sind, hat sie den Kunstraum Real Art Estate in Berlin gegründet, den sie gemeinsam kuratieren.



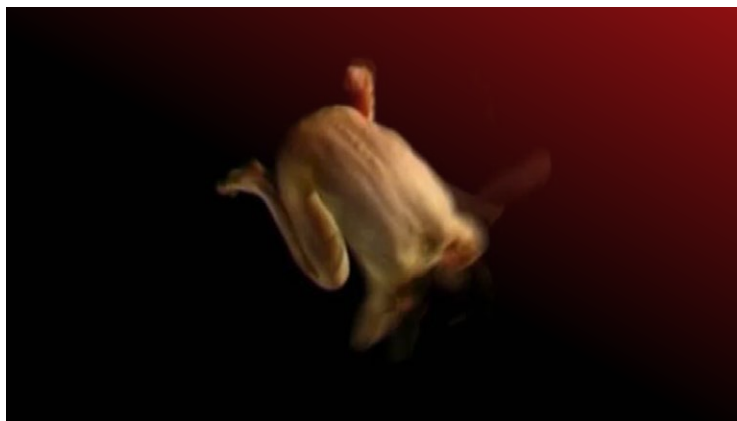
© GINA CZARNECKI

GINA CZARNECKI^[uk]**NASCENT**

Video-Installation, 2005

NASCENT ist eine visuelle und organische Reise entlang des Seins. Die hybride Form des Werkes schwingt zwischen visueller Kunst, Technologie und Tanz. Unbearbeitete Bilder einer Performance von Tänzern des Australischen Tanztheaters werden mit Kompositionstechniken der digitalen Postproduktion konfrontiert. Die Bilder entwickeln eine komplexe und dichte rhythmische Struktur, in der die Zeit extrem gedehnt, gezerrt und verwaschen wird. Die Gesten und Körper der Tänzer schweben zunächst isoliert, dann zunehmend ineinander verwickelt, ununterscheidbar und ungebändigt – turbulente Fragmente, die sich formieren und wieder neu gestalten.

GINA CZARNECKI *1965 in Immingham, lebt in Liverpool, UK. Czarnecki begann ihre Karriere mit Animationsfilmen und Video, die sich mit philosophischen Fragen über den organischen, psychologischen und biologischen Körper beschäftigten. Mitte der 1990er Jahre beginnt ihre Faszination für die Biowissenschaften, ihre möglichen Anwendungen und die Frage wie sie unsere Identität bildet. Ihre jüngsten Arbeiten sind oft in Zusammenarbeit mit Musikern, Programmierern und Wissenschaftlern entstanden.



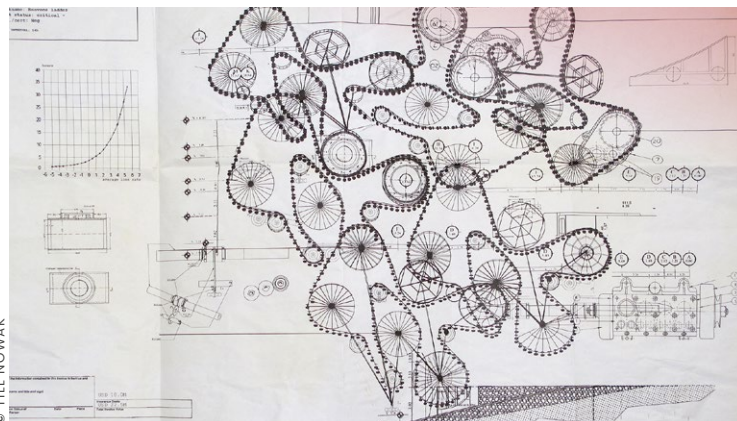
© GINA CZARNECKI

GINA CZARNECKI^[uk]
INFECTED

Video-Installation, 2005

INFECTED ist ein Film über die Natur des Körpers im Kontext zukünftiger technologischer Möglichkeiten, dargestellt im Tanz und digital bearbeitetem Bildmaterial. Der neue biotechnologische Körper ist immer noch ein sexuelles, kraftvolles, brutales, organisches, pulsierendes Blutsystem mit reißenden Achillessehnen. Er ist schön und schrecklich, maßlos, neugierig, emotional, un/kontrolliert, fortpflanzend, sich wandelnd ... Ist dies eine futuristische Vision des menschlichen Körpers, den die Biotechnologie verändert und »infiziert« hat, oder passiert hier genau das Gegenteil?

GINA CZARNECKI *1965 in Immingham, lebt in Liverpool, UK. Czarnecki begann ihre Karriere mit Animationsfilmen und Video, die sich mit philosophischen Fragen über den organischen, psychologischen und biologischen Körper beschäftigten. Mitte der 1990er Jahre beginnt ihre Faszination für die Biowissenschaften, ihre möglichen Anwendungen und die Frage wie sie unsere Identität bildet. Ihre jüngsten Arbeiten sind oft in Zusammenarbeit mit Musikern, Programmierern und Wissenschaftlern entstanden.



© TILL NOWAK

TILL NOWAK^[de/us]
THE EXPERIENCE OF FLIEHKRAFT

2-Kanal-Video-Installation, 2011

THE EXPERIENCE OF FLIEHKRAFT ist eine Serie von sieben fiktiven Konstruktionsplänen zu unmöglichen Vergnügungs-Fahrtgeschäften und sieben kurzen Video Clips. Die Fahrtgeschäfte sind Karikaturen der menschlichen Zivilisation, die sich in den Freizeitparks von gigantischen Robotern in die Lüfte drehen lässt, um damit ihrer Sehnsucht, der Schwerkraft und der Realität zu entfliehen. Die Pläne sind rein fiktional, eine Montage von Karussell-Zeichnungen und realen Konstruktionszeichnungen. Ebenfalls Teil des Konzeptes sind Videoaufnahmen, die mit einer Amateur-Kamera gemacht wurden und anschließend digital bearbeitet wurden.

TILL NOWAK *1980 in Mainz, lebt und arbeitet in Los Angeles, ist ein preisgekrönter Künstler, Designer und Filmemacher. Er arbeitet seit 1999 als professioneller Künstler im Bereich der Computergrafik. 2005 schloss er sein Studium der Medienkunst an der Universität der Angewandten Künste in Mainz ab. Seine Arbeiten wurden in internationalen Ausstellungen und Filmfestivals wie dem SIGGRAPH weltweit gezeigt.



© TILL NOWAK

TILL NOWAK ^[DE/US]
THE CENTRIFUGE BRAIN PROJECT

Video-Installation, 2011

THE EXPERIENCE OF FLIEHKRAFT Was geschieht mit unserem Gehirn, wenn man es extremer Fliehkraft aussetzt? Dieser Frage geht das »Centrifuge Brain Project« aus Florida unter der Leitung von Dr. Nick Laslowicz nach. Waren die ersten Experimente noch ein Desaster, weil die Bauten ständig auseinanderflogen, hat das Projekt dank der Unterstützung einer Vergnügungsparkgesellschaft inzwischen mehrere Achterbahnen entworfen, eine tollkühner als die andere.

TILL NOWAK *1980 in Mainz, lebt und arbeitet in Los Angeles, ist ein preisgekrönter Künstler, Designer und Filmmacher. Er arbeitet seit 1999 als professioneller Künstler im Bereich der Computergrafik. 2005 schloss er sein Studium der Medienkunst an der Universität der Angewandten Künste in Mainz ab. Seine Arbeiten wurden in internationalen Ausstellungen und Filmfestivals wie dem SIGGRAPH weltweit gezeigt. Till Nowak ist Mitglied der Europäischen Film Akademie, der Deutschen Film Akademie, der ASIFA Hollywood und der Art Directors Gilde.

WELCOME TO THE ENIGMATIC
FORUM



© GINA CZARNECKI

GINA CZARNECKI^[UK]

HEIRLOOM, GROWING LIVING PORTRAITS IM KONTEXT HEUTIGER BIO-ART

Vortrag, auf Englisch

HEIRLOOM läßt lebendige Porträts von Gina's Tochter wachsen. Diese entstehen aus ihren eigenen Körperzellen, die 2014 aus einer Speichelprobe kultiviert wurden. »Heirloom« verbindet innovative Methoden und Zellwachtumscocktails.

GINA CZARNECKI *1965 in Immingham, lebt in Liverpool, UK. Czarnecki begann ihre Karriere mit Animationsfilmen und Video, die sich mit philosophischen Fragen über den organischen, psychologischen und biologischen Körper beschäftigten. Mitte der 1990er Jahre beginnt ihre Faszination für die Biowissenschaften, ihre möglichen Anwendungen und die Frage wie sie unsere Identität bildet. Ihre jüngsten Arbeiten sind oft in Zusammenarbeit mit Musikern, Programmierern und Wissenschaftlern entstanden.



© RICHARD CASTELLI

RICHARD CASTELLI^[FR]

DIE MEDIENKÜNSTLERISCHE UNTERWANDERUNG DER SPÄTEN KONZEPTKUNST

Vortrag, auf Englisch

Mit diversen Anekdoten aus einer Karriere als Produzent und Kurator analysiert Richard Castelli die letzte Nische für todgeweihte konzeptuelle Routinen, in denen Kunst (bestenfalls) mit Design verwechselt wird, Konzepte durch Interfaces und Kunstwerke durch Demoversionen ersetzt werden.

RICHARD CASTELLI war von 1999 bis 2017 Chefkurator der Kulturhauptstadt Lille 2004. Dort kuratierte er u.a. Ausstellungen wie Cinemas of the Future, Robots!, Microfolies, Du Côté de Chez... Peter Greenaway, Chiharu Shiota und Erwin Redl. Er kuratierte vielfach Ausstellungen in Europa und Asien, darunter Vom Funken zum Pixel im Martin-Gropius-Bau (2007) und Robotic Art an der Cité des sciences et de l'industrie in Paris (2014-15). Als Gründer und Direktor von Epidemic produzierte er zahlreiche Shows und 360° stereoskopische Filme/Environments für renommierte Künstler wie Bruyère, Lepage und Shaw.



© LINDA LAI

DR. HECTOR RODRIGUEZ^[ES]
KUNST UND MATHEMATIK

Vortrag, auf Englisch

Wir sind umgeben von Technologien, deren fundamentale Prinzipien mathematische Abstraktionen sind. Für viele von uns machen diese Abstraktionen nur Sinn, wenn sie einer konkreten Erfahrung entsprechen. Auf diese Weise wird unsere Kultur immer ungründlicher. Dieses Dilemma birgt eine große Herausforderung für die Medienkunst. Vilem Flusser nutzte den Begriff der »Vergegenwärtigung«, um zu beschreiben, wie »die Kraft das Konkrete aus dem Abstrakten zu gewinnen« sei. Wie können Künstler mathematische Prozesse in Erfahrungen verwandeln? Ist dies möglich oder sind wir dazu verdammt, uns von unseren Technologien zu entfremden?

DR. HECTOR RODRIGUEZ ist ein Medienkünstler und -theoretiker. Seine Arbeiten erforschen die besonderen Möglichkeiten der Computertechnologie, um die Geschichte und Ästhetik des bewegten Bildes neu zu definieren und zu konfigurieren. Seine Arbeiten wurden auf internationalen Festivals gezeigt und ausgezeichnet. Er war Künstlerischer Direktor des Microwave International Media Art Festival und ist Mitglied des Writing Machine Collective. Derzeit lehrt er an der School of Creative Media an der City University of Hongkong.



© DR. JOSEF M. GASSNER

DR. JOSEF M. GASSNER^[DE]
VOM RAND DER ERKENNTNIS

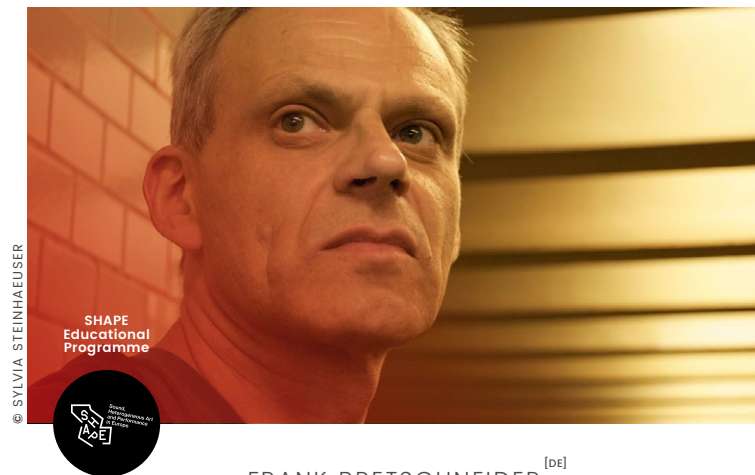
Vortrag, auf Deutsch

Über Jahrhunderte hinweg haben Generationen von Wissenschaftlern versucht, ein schlüssiges Weltbild zu erstellen. Wie gut verstehen wir bislang die Welt, in der wir leben – wo sind aktuell die Grenzen unserer Erkenntnis? Ein Universum voller faszinierender Phänomene lädt ein zum Staunen, von der quantenmechanischen Welt des Allerkleinsten bis zum Ereignishorizont Schwarzer Löcher. Der theoretische Astrophysiker Dr. Josef M. Gaßner wird möglichst anschaulich den aktuellen Stand der Wissenschaft präsentieren.

DR. JOSEF M. GASSNER ist ein deutscher Astronom, Mathematiker und Physiker. Er studierte Mathematik in Regensburg, anschließend Physik an der Ludwig-Maximilians-Universität in München und promovierte 2008 in theoretischer Astrophysik über Berechnungen zur primordialen Nukleosynthese. Gaßner ist als Grundlagenforscher an der Universitätssternwarte in München und als Lehrbeauftragter für Astronomie und Kosmologie an der Hochschule für angewandte Wissenschaften in Landshut tätig.

SHAPE EDUCATION MASTER CLASSES

Anmeldungen zu den Vorträgen und
Workshops von Frank Bretschneider und
Werner Jauk bitte via E-Mail:
shape@CYNETART.de



FRANK BRETSCHNEIDER^[de] **DIE GRUNDLAGEN DER SUBTRAKTIVEN KLANGSYNTHESE ANHAND EINES ANALOGEN, MODULAREN SYNTHESIZERSYSTEMS**

Workshop für junge Künstler, auf Deutsch

FRANK BRETSCHNEIDER (aka Komet) ist ein deutscher Musiker und Videokünstler. Seine experimentelle elektronische Musik umfasst Genres wie Clicks & Cuts, Ambient und Minimal Techno. Nach der Auflösung der Gruppe AG, Geige produzierte Bretschneider ab Anfang der 1990er Jahre gemeinsam mit Olaf Bender. 1995 gründeten beide das Label Rastermusic, dass 1999 mit noton. archiv für ton und nichtton (gegr. von Carsten Nicolai) zu Raster-Noton fusionierte. Seine ersten Soloalben veröffentlichte er unter dem Pseudonym Komet. Er hat mit Labels wie 12k, Line, Mille Plateaux und Shitkatapult zusammengearbeitet. Frank Bretschneider lebt und arbeitet in Berlin. Der Vortrag ist vor allem für Anfänger gedacht und verknüpft eine Einführung in die Welt der analogen, modularen Synthesizersysteme mit einer Einführung in die subtraktive Klangsynthese, einer der grundlegenden und klassischen Formen analoger Klangerzeugung.



SHAPE
Educational
Programme

© WERNER JAUK

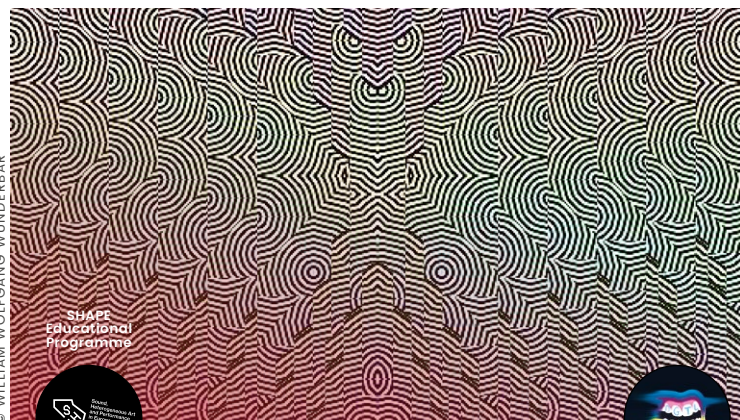


WERNER JAUK^[AT]

FEEDBACK: DER SONISCH PERFORMATIVE KÖRPER UND MULTISENSORISCH ADAPTIVE ENVIRONMENTS/VIRTUALITÄTEN

Tages-Seminar für junge Künstler, auf Deutsch

WERNER JAUK österreichischer auditory media-artist und Universitätsprofessor für »Pop/Musik + Medien/Kultur« am Institut für Musikwissenschaft der Universität Graz/Forschungsbereich zwischen Wissenschaft und Kunst. »Das Auditive als Paradigma der gestaltenden körperlichen Interaktion mit Virtualitäten« lädt zu einem Tagesseminar ein. In diesem werden theoretische Arbeiten an der klanggebundenen Körper-Umwelt-Interaktion in Bezug zu unserer gegenwärtigen digitalen Kultur gesetzt, in einem Workshop anhand eigener künstlerischen Forschungsarbeiten praktisch erfahbar und in einer Performance sensorisch erlebbar. Dem Inhalt folgend ist der Gestaltungsraum adaptiv: Lecture, Workshop und Performance richten sich an sound-worker, GestalterInnen digitaler Environments verschiedener/pluraler sensorischer Modalitäten, an Interessierte der Mitgestaltung des digitalen Alltags.



SHAPE
Educational
Programme

© WILLIAM WOLFGANG WUNDERBAR



D-N-E^[CA/LT]

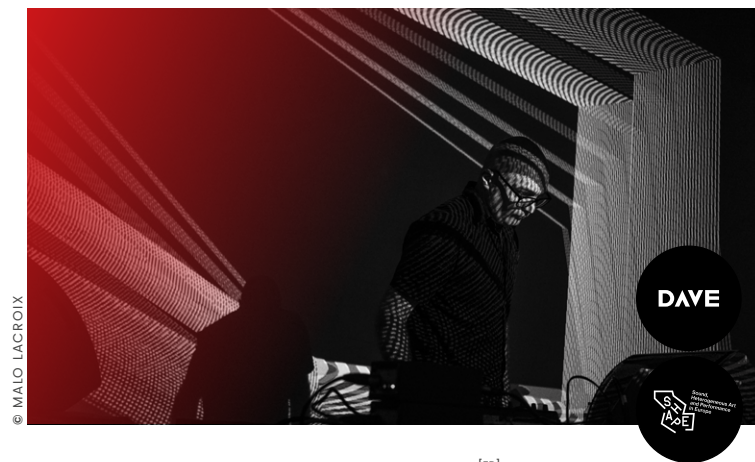
XENOETHICS

Performance und Vortrag, auf Englisch

Wie navigieren wir durch die Komplexität; wo sollen wir unsere Ohren hinhalten und wie teilen wir unsere Kapazitäten ein, um zuzuhören statt die Begrenzungen zu beklagen oder falsch zu verstehen; welche anderen möglichen Welten können wir uns durch das Zuhören vorstellen; in welcher Weise ist Aufklärung historisch-politisch relevant für radikal soziale Entwicklungen in unserer ent-kolonialisierten Zeit; welcher politische Klang nimmt Dich ein...

D-N-E sind Katrina Burch und Donatas Tubutis. Beide haben das Xenofeministische Manifest von Laboria Cuboniks vertont und wollen mit ihrer Lecture-Performance »Xenoethics« uns für Fragen der Wahrnehmung komplexer Dinge sensibilisieren. Wir sollten unsere Hörfähigkeit so lange hacken, bis es nicht mehr zu Missverständnissen kommen kann und der »Eros des Hörens« Entfaltung findet.

WELCOME TO THE ENIGMATIC PERFORMANCES



JULIEN BAYLE^[FR] ALPHA

DAVE Light Stage SHAPE Showcase 1 | CYNERTART Preview

ALPHA ist eine Live-Performance, die Sound und Visuals dicht und eindringend ineinander webt. Bayle komponierte die erste Version 2014 in einem ganz neuen künstlerischen Prozess. Er liess die musikalischen Strukturen stufenweise wachsen und entwarf parallel dazu ein Bildsystem, das den Sound in Echtzeit analysiert und in Form von Bildelementen und Strukturen gleichzeitig dynamisch darauf reagiert, die während der Performance projiziert werden. Es gibt in ALPHA kein vorweg aufgenommenes Material, nur in Echtzeit erstellte 3D Renderings, um jedes Mal neue Konstellationen zu generieren.

JULIEN BAYLE ist ein multidisziplinärer Künstler. Er lebt in Frankreich und arbeitet an der Schnittstelle von Klang und Bild. Bayle webt visuelle Elemente und musikalische Komposition ineinander. Er verfolgt einen körperlichen Ansatz im Klang und bei der Daten-Visualisierung in seinen feinfühlig programmierten Installationen und audiovisuellen Live-Performances. Es geht ihm um die Frage des unterbrochenen Kontinuums, um Interferenzen und die Darstellung eines analytischen Klangkonzeptes mittels Fehler/Gegenstand-Vergrößerung.

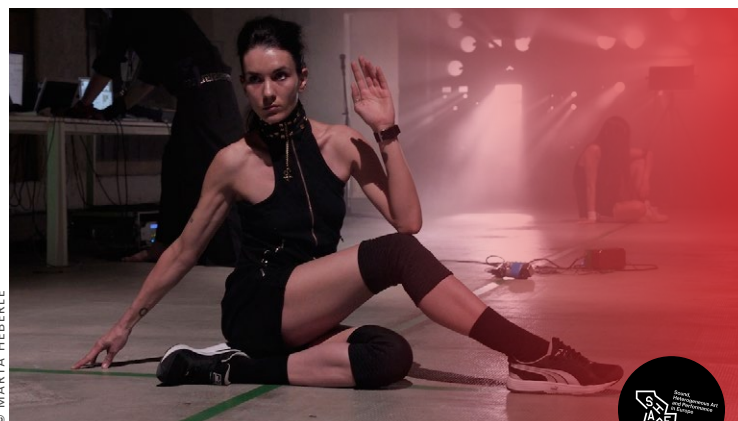


© ALEXANDER SCHNEIDER

MASAYOSHI FUJITA ^[JP]

DAVE Light Stage SHAPE Showcase 2 | CYNERTART Preview | Konzert

MASAYOSHI FUJITA ist in japanischer in Berlin lebender Vibraphon Spieler, der auch unter dem Alias *el fog* bekannt ist. Nicht nur weil das Vibraphon ein faszinierendes Instrument ist, sondern vor allem seine ätherischen Klangschichten begeistern sein Publikum. Unter dem Namen *el fog* hat er bisher eher ambiente und elektronische Aufnahmen veröffentlicht. Seit 2013 arbeitet er unter seinem eigenen Namen und interessiert sich mehr für den spezifischen Klang des Vibraphons. Sein erstes Solo Album mit dem Titel „Stories“ enthält eigens komponierte akustische Stücke.

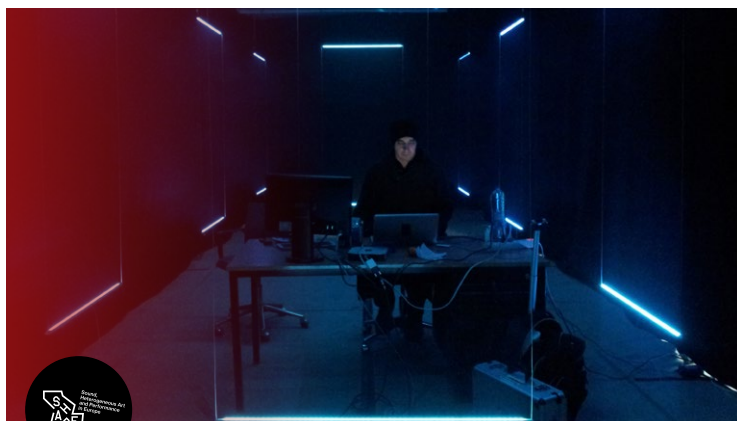


© MARTA HEBERLE

MARTA HEBERLE ^[PL]

SHAPE Showcase 3 | A/V Performance

MARTA HEBERLE macht Musik für Menschen mit Gehörschwäche. Als Künstlerin und Theoretikerin beschäftigt sie sich mit Transhumanismus und der Idee der Entgrenzung und Überwindung des Menschseins. Sie konzentriert sich auf Elektroklänge mit einer Clubatmosphäre jenseits aller Genregrenzen und produziert unter einem anderem Label auch schräge Noise Frequenzen. Ihre Experimente sind an der Grenze von Klang und Performance verortet. Für SHAPE bringt sie diese zwei Ausdrucksformen zusammen. Das Publikum erwartet eine Geräuschmauer, die von natürlichen Synthesizermelodien und tanzbaren Beats durchbrochen wird. Sie verwendet dabei Kleidungsstücke, die den Klang kontrollieren und die ihren transhumanistischen Ideen einer Mensch/Maschine-Fusion entsprechen. Ihre Performances enthalten Elemente wie Live-Coding, Live-Visuals, Analog-Synthesizer, Sound Generatoren und starkes Stroboskop-Licht, um eine Erfahrung von Einzigartigkeit zu kreieren: einen hypothetischen Moment in einer zukünftigen Zivilisation, die von künstlicher Intelligenz geprägt ist.

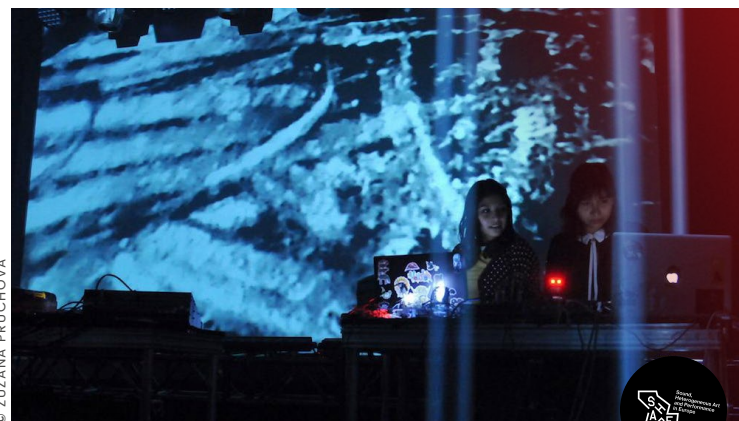


© PANAGIOTIS TOMARAS

TeZ^[IT]
PV868

SHAPE Showcase 3 | A/V Performance

MAURIZIO MARTINUCCI (AKA TeZ) ist ein interdisziplinärer Künstler und unabhängiger italienischer Wissenschaftler. Er lebt und arbeitet in Amsterdam. Er hat u.a. mit Adi Newton, Scanner, Kim Cascone, Saverio Evangelista, Taylor Deupree, Sonia Cillari, Chris Salter, Honor Harger, Luca Spagnoletti und Domenico Sciajno zusammen gearbeitet. Martinucci nutzt Technologie als ein Werkzeug, um Wahrnehmungseffekte und die Beziehung zwischen Licht, Klang und Raum zu erforschen. Er beschäftigt sich mit generativen Kompositionen und einem räumlichen Klang in Live-Performances und Installationen. In seinen Arbeiten nutzt er herkömmliche Soft- und Hardware, die originäre Sonifikations- und Visualisierungstechniken ermöglichen, um subtile Schwingungsphänomene zu erforschen und zu verstärken. In den letzten Jahren hat sich seine Forschung in Richtung der Entwicklung von spezifischen architektonischen Strukturen und unkonventioneller Klang- und Lichtübertragung erweitert, um die immersive und multisensorische Wahrnehmung noch zu steigern.



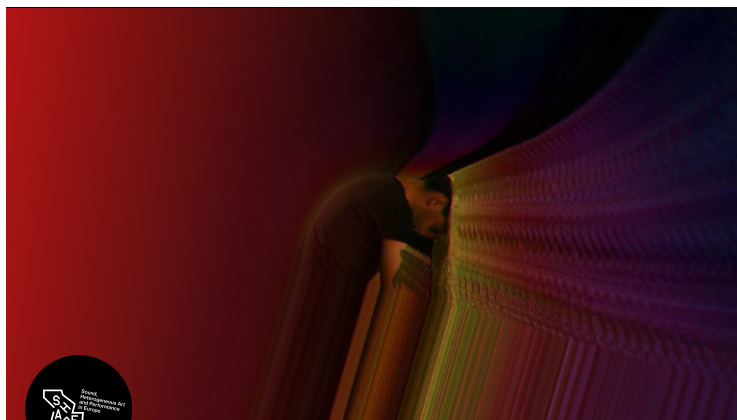
© ZUZANA PRŮCHOVÁ

LAURA LUNA & PASCAL SILONDI^[MX/CZ]
[FR]

SHAPE Showcase 4 | A/V Performance

LAURA LUNA CASTILLO In Laura Luna's Performance dienen mechanische Drohnen und Verzerrungen, die aus selbstgebauten Artefakten entwickelt wurden, generative Programme und endoskopische Kameras dazu, minimalistische Klangkompositionen und Echtzeit-Feedback/generative 3D Visuals aufzubauen, in denen organische Polyrhythmen, Lo-Fi-Klänge, Synthesizer und Loops wirbeln, um eine dichte atmosphärische AV-Erfahrung zu kreieren. Eine multimediale Künstlerin verwandelt sich in eine Komponistin. Laura Luna de Castillo beschäftigt sich mit der Erschaffung von Raumatmosphäre, einem magischen Realismus und kosmischen Reisen. Teils mysteriöse Erzählerin, teils technologisches Phänomen, entlockt Castillo ihren Maschinen elegant verworrene Texturen und komplexe Emotionen.

PASCAL SILONDI arbeitet mit Systemarchitekturen und interaktiven multimedialen 3D Umgebungen und erforscht zeitgenössische Sprachen und Bereiche wie Kino, Video, Szenografie, Klang, Robotik und Datenverarbeitung. Er nutzt eine Vielzahl von Sensoren, um Performer (Tänzer, Musiker) mit 3D Umgebungen zu verbinden.



© MIGUEL ANGEL REGALADO

PETER MANNERFELT ^[SE]

SHAPE Showcase 4 | A/V Performance

PETER MANNERFELT früher bekannt als The Subliminal Kid und ein Mitglied von Roll the Dice duo zusammen mit Malcolm Pardon, hat sich einen Namen unter den besten elektronischen Musikperformern gemacht. In den letzten Jahren hat er als Produzent eine Serie von außergewöhnlichen Arbeiten veröffentlicht, darunter einige Remixes von Massive Attack's »Psyche« oder Bat for Lashes' »Sleep Alone« zusammen mit Van Rivers wie auch andere herausragende Koproduktionen mit Künstlern wie seinem Landsmann Fever Ray. Seinen Mix von Secret Thirteen, eine heterogene und faszinierende Compilation, die diese Tage online geht, sollte man auf keinen Fall verpassen.



© NICOLAS MAIGRET

NICOLAS MAIGRET ^[FR]
THE PIRATE CINEMA

SHAPE Showcase 5 | A/V Performance

NICOLAS MAIGRET'S A/V Performance legt die inneren Arbeitsweisen von Medien offen, indem Maigret Grenzbereiche zu Fehlfunktionen, Einschränkungen oder technischem Versagen erforscht. Daraus entwickelt er sensorische und immersive audiovisuelle Erfahrungswelten. Nach seinem Studium der Medienkunst ging Maigret an das LocusSonus Lab in Aix en Provence, wo er zu Netzwerken als kreative Instrumente forscht. Als Kurator initiierte er das disnovation.net Forschungsprojekt, eine Kritik zur Propaganda in einer Welt ständiger Innovation. Er unterrichtet an der Parsons School in Paris.



© CAMILLE BLAKE

STINE JANVIN MOTLAND^[NO]

PRESENTS FAKE SYNTHETIC MUSIC

SHAPE Showcase 5 | Konzert

Eine Performance, die die körperlichen Eigenschaften der Stimme, die Akustik ihrer Umgebung und neue Performance-Strategien erforscht. Die Qualitäten Motlands Stimme verführen durch Imitation, abstrakte Erzählformen und Soundcollagen, die auf Genres und Traditionen elektronischer Musik, Klangpoesie, Folk Music und menschliche Sprache, Vogelstimmen und Tiergeräusche verweisen.

STINE JANVIN MOTLAND Die in Stavanger geborene und in Berlin lebende Sängerin Stine Janvin Motland arbeitet mit experimenteller Musik, Klang und audiovisueller Performance. Ihr Interesse an den uneindeutigen und unbekannten Qualitäten der Stimme führt sie zur ständigen Weiterentwicklung ihres Repertoires.



© ELEKTRA FESTIVAL MONTREAL

EDWIN VAN DER HEIDE^[NL]

LSP

Laser Performance

LSP ist eine Serie von Arbeiten, in denen Edwin van der Heide komponierte Korrelationen zwischen Licht, Klang und Raum erzeugt. Speziell für CYNERTART entwickelt ist LSP eine Live-Performance mit räumlich spürbaren Qualitäten. Um das Publikum herum baut sich eine architektonische Umgebung mit Laserlicht, Nebel und Ton auf und fordert es dazu auf, seine Perspektive und Position im Raum zu erforschen.

EDWIN VAN DER HEIDE ist ein Künstler, Komponist und Wissenschaftler im Bereich Klang, Raum und Interaktion. Er erweitert den Begriff Komposition und musikalische Sprache in räumliche, interaktive und interdisziplinäre Richtungen. Seine Arbeiten umfassen Installationen, Performances und Environments, die das Publikum aktiv teilhaben lassen.



© MARTIN HIESLMAIR

QUADRATURE^[de]
ORBITS

A/V Performance, Live-Datenübertragung

ORBITS macht die Ästhetik von Menschen gemachten Objekten im Welt-raum, ihre Erscheinung und ihre Erdumlaufbahn in Echtzeit hör- und sichtbar. Erleben Sie den poetischen Tanz, manchmal chaotisch und scheinbar doch organisch, den Satelliten und Weltraummüll live erzeugen, während sie sich um uns herum drehen.

JAN BERNSTEIN, JULIANE GÖTZ UND SEBASTIAN NEITSCH – QUADRATURE trafen sich 2006 an der Kunsthochschule Burg Giebichenstein in Halle a.d. Saale, es folgten getrennte Stationen in Antwerpen, Linz, Stuttgart, Valencia und Wien. Ihre erste Zusammenarbeit resultierte 2010 aus dem Wunsch ihre Ideen zu bündeln und eine gemeinsame künstlerische Praxis herzustellen. Seit 2012 leben und arbeiten alle Mitglieder der Künstlergruppe Quadrature in Berlin.



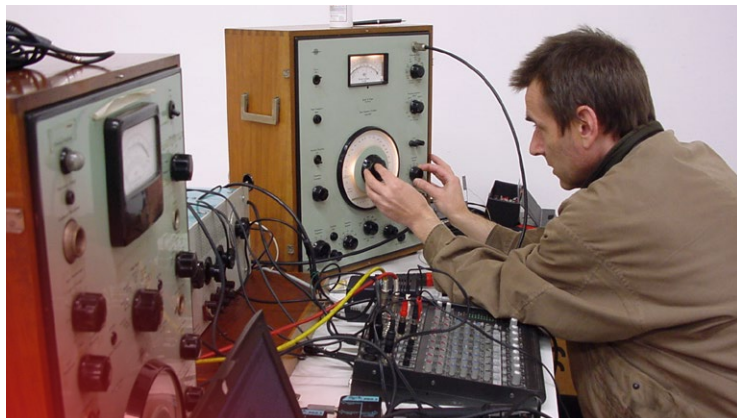
© MARYANNE AMACHER

NAUT HUMON^[us] & **EDWIN VAN DER HEIDE**^[nl]
PLAYTHING – MARYANNE AMACHER

Performance und Vortrag, auf Englisch

MARYANNE AMACHER (1938–2009), amerikanische Komponistin, Performerin und Künstlerin war berühmt für ihre architektonische Dramaturgie mit Musik und Klang. Sowohl Humon als auch van der Heide haben eng mit Maryanne Amacher zusammen gearbeitet. Das Publikum erlebt das physiologische »Phänom Otoacoustic Emission«, bei dem die eigenen Ohren selbst zum Tongenerator werden!

Maryanne Amacher, zweifellos eine der eindrucksvollsten musikalischen Einzelgängerinnen des 20. Jahrhunderts, schlug ihre eigene psychoakustische Flugroute ein. Die Kritiker verblüffte »die immense Lautstärke, die die Frequenzen verflüssigen ließ und sandsturmartige Texturen über alles Summen und Rattern legte«, die »halluzinatorischen Schwärme biologischer Luft aus allen Richtungen« und die »3D Illusionen von tanzenden Differenztönen, die den Klang scheinbar aus dem eigenen Schädel strömen lassen.« Ihre Erforschungen des Gehörsinns und atmosphärischer Raumklänge waren legendär und provokativ. Sie studierte bei Stockhausen, arbeitete mit John Cage, entwickelte aber ihre ureigenen »Sound Characters«.



© ZBIGNIEW KARKOWSKI

© FREDRIK ANDERSSON

^[us] NAUT HUMON & ^[nl] EDWIN VAN DER HEIDE

ELECTRONIC COMPOSER ZBIGNIEW KARKOWSKI

Performance und Vortrag, auf Englisch

Speziell für die CYNETART haben van der Heide und Humon eine 50-minütige Interpretation von Zbigniew's vielgestaltigem Werk entwickelt.

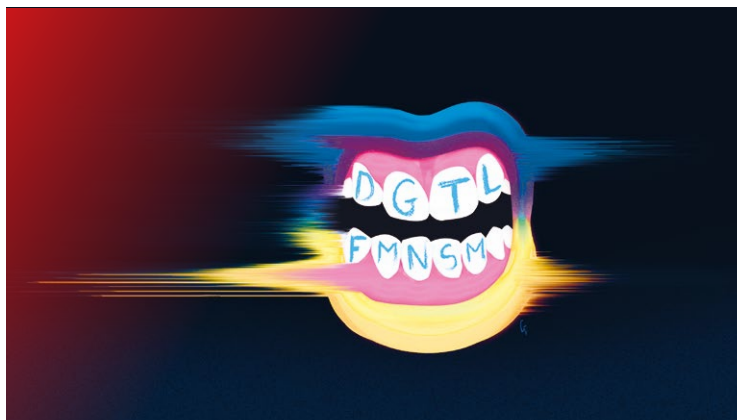
ZBIGNIEW KARKOWSKI (1958–2013) war ein avantgardistischer Komponist und Musiker im Bereich der elektronischen und elektro-akustischen Musik. Er beschäftigte sich hauptsächlich mit radikaler elektronischer Flächenklanggestaltung und verstand seine Musik als Einspruch gegen die akademische Neue Musik, die ihre Wurzeln aus dem 19. Jahrhundert nicht loswerde. Seit 1994 lebte und arbeitete er in Tokio und war in der dortigen Underground-Noise-Szene aktiv. Er hat Stücke für große Orchester, Oper und unterschiedliche Kammermusikstücke geschrieben, die von diversen Ensembles in Schweden, Polen und Deutschland aufgeführt wurden. Mit Edwin van der Heide und Atau Tanaka (JP) war er Gründungsmitglied des elektroakustischen Musik-Performance-Trios Sensorband. Auf den meisten seiner etwa 60 Alben arbeitete Karkowski mit Dokumentationen und Bearbeitungen bis hin zu einfachen Dekorationen von Field Recordings.



^[de] **KABLAM**

SHAPE Showcase 6 | A/V Performance

KABLAM DJ und Produzentin KABLAM (aka Kajsa Blom) wurde an der schwedischen Westküste geboren und zog 2012 nach Berlin. Sie startete ihre Karriere als eine der resident DJs der Berliner Janus-Parties neben Lotic und M.E.S.H. Janus ist mittlerweile ein Label und veranstaltet Parties im Berghain, zu denen Produzenten und DJs wie Arca, Hvac, Total Freedom, Nigga Fox u.a. eingeladen werden. Blom's Stil experimentiert mit den radikalen Möglichkeiten der Musik, der Umgebung in einem Klub oder der Definition des Dancefloors. Unverkennbar mixt sie kontrastreiche Genres, intensive Clubtracks und experimentelle elektronische Musik und findet dabei immer wieder Anknüpfungsmöglichkeiten. Bisher hat Blom ihre Tracks und Edits inoffiziell auf ihrer SoundCloud Seite veröffentlicht. Sie ist mit dem in Stockholm ansässigen Staycore Label verbunden und kollaboriert und remixed u.a. dessen Urheber Dinamarca. Blom hält sich gegenwärtig in Stockholm auf, wo sie auch ihr erstes Release – Furiosa EP auf JANUS – produzierte, welches Mitte diesen Jahres veröffentlicht wurde. Tiny Mix Tapes schreibt in einem Review zu Furiosa: »These are hard-hitting tracks, never pausing for breath, produced for maximum velocity and impact.«



© ARTWORK STUDIO CINDY BEUHLAH

PROJEKTRAUM dgtl fmnsn

dgtl fmnsn ist ein Future-Request für ein radikaleres Denken der Selbstverständlichkeit digitaler Technologien in der medienkulturell geprägten Gegenwart. An den kurzweiligen Interventionen von dgtl fmnsn sind ästhetisch und theoretisch Agierende beteiligt, die signifikant ihren Körper als Ausdrucksmittel im Kontext einer sich entziehenden Gegenwart zwischen digitaler Technologien, Netzkulturen und politischer Notwendigkeit einsetzen.

Das zentrale visuelle Objekt des Raumes ist eine utopische feministische Installation eines geheimen Dresdner Künstlerinnen-Squads. Diese Rauminstallation bietet das Grundsetting für eine drei Tage anhaltende Session (bis hin zur Séance), aus der gesendet und empfangen wird, die die Frage nach technologiebasierten Formen der Emanzipation beleuchtet und die Destabilisierung bestehender Systeme zum Ziel hat. Dies findet als kollektives Happening mit Künstler*innen, Aktivist*innen und Besucher*innen statt.



© YOUNG GIRL READING GROUP

THE BODY IS ABSENT, THE ARTIST IS PRESENT

Talking about the internet – essentieller und zentraler Teil des Laboratoriums dgtl fmnsn ist die Online-Plattform die vor, während und nach dem Festival unter der URL digitalfeminism.net erreicht werden kann. Neben Texten, Interviews und anderen Beiträgen, werden dort regelmäßig künstlerische Arbeiten, Videos und Live-Events vorgestellt. Während des Festivals wird die Plattform über sogenannte obvious gates auch physisch erfahrbar sein.

In Workshops, Vorträgen und Performances mit Helen Hester (Laboria Cuboniks), d-n-e, Dorota Gaweda & Egle Kulbokaite (Young Girl Reading Group), Billy Bultheel & Enad Marouf (Reality Tales/Mental Surgeries) werden feministische Fragestellungen weiter vertieft und ästhetisch konkretisiert. Dies geschieht ebenso in einer täglich stattfindenden Live-Online Show, die von der sich selbst als »dirty new media artist«-bezeichnenden US-Amerikanerin Shawné Michaelain Holloway kuratiert wurde.



© TMA

PROJEKTRAUM TRANS-MEDIA-AKADÉMIE-LAB

Digitale Geräte durchdringen heute alle Lebensbereiche des modernen Menschen. E-Mails, Blogs und soziale Netzwerke beanspruchen ständig unsere Aufmerksamkeit. Wie gelingt uns eine digitale und physische Co-Existenz? Was ist der Schlüssel für Aufmerksamkeit und Achtsamkeit im Umgang mit digitalen Technologien? Wie erleben wir Welt im Kontext einer zunehmend medientechnologischen Praxis? In welcher Relation stehen wir zur Technologie? Ist die Emanzipation des Menschen mit Technologie möglich? Diesen Fragen werden wir uns im Projektraum TMA Labor stellen und deren Antworten praktisch, leibhaftig und reflektiv erforschen.

VALENTINA CABRO Tänzerin und Choreografin (M.A.), studierte Bühnentanz und arbeitete u.a. in Rotterdam, Ljubljana und Dresden. Sie choreografiert neue Formate der Umgangsweise mit Kraft, Zeit und Raum im Kontext Mensch und Umgebung.

neue räume; ist eine Kollaboration der Medienkünstlerin Katharina Groß und des Softwareentwicklers Steffen Hönig. Spielerisch-experimentell erproben und erforschen sie die künstlerisch-technischen Möglichkeiten in Software für Virtuelle Umgebungen und Sensortechnologie.

CYNETART Festival ist eine Veranstaltung der Trans-Media-Akademie Hellerau e.V. in Kooperation mit HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste Dresden.

www.CYNETART.de

Künstlerische Leitung: Ulf Langheinrich
Organisatorische Leitung: Nadine Bors
Geschäftsführung: Andreas C. Werner
Assistenz Geschäftsführung: Katja Stintz
Wettbewerbskoordination: Anton Schön
Projektleitung SHAPE: Thomas Dumke
Assistenz Projektleitung SHAPE: Carla Richter

Logistik: Johanna Martinez
Öffentlichkeitsarbeit: Matthias Stiebing
Design/Video: Enrico Wuttke
Redaktion, Lektorat und Übersetzungen: Katja Stintz, Dana Husch
Dokumentation: Arina Essipowitsch
Webmaster: Sven Dämmig
CYNETART Studio in Kooperation mit Liquid Newsroom und Subkulturan.audio

Lokale Kommission Wettbewerb:
Andreas Ullrich, André Tempel
Internationale Kommission Wettbewerb:
Kyle Chung (Hongkong), Naut Humon (USA)

Internationale Jury Wettbewerb:
Kyle Chung (Hongkong), Naut Humon (USA), Edwin van der Heide (NL), Gina Czarnecki (UK), Stéphane Aquin (USA)

HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste Dresden
Produktionsleitung: Andreas Lorenz, Michael Lotz
Technischer Leiter Konstruktion: Tobias Blasberg
Bühne: Sören Hannusch
Ton & Medientechnik: Helge Petzold
Beleuchtungstechnik: Falk Dittrich
Video: Johannes Petzold
Leiterin Künstlerisches Betriebsbüro: Simone Michel

SHAPE Showcases Dresden: Veranstalter Trans-Media-Akademie Hellerau e.V. in Kooperation mit DS-X.org | depart, HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste Dresden sowie dem DAVE-Festival für Klub-Kultur

SHAPE als Sonderprojekt der CYNETART wird kofinanziert durch das Programm CREATIVE EUROPE der Europäischen Union.

www.shapeplatform.eu

dgtl fmnsnm ist ein Projekt von HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste Dresden in Kooperation mit dem CYNETART Festival sowie dem Institut für Zukunft. Konzeption & Durchführung: Thomas Dumke/Ulla Heinrich/Konstanze Schütze
dgtl fmnsnm Motiv: Cindy Beuhlah
Webmastering digitalfeminism.net: Sven Dämmig

www.digitalfeminism.net

Trans-Media-Akademie Hellerau e.V.
Karl-Liebknecht-Str. 56
01109 Dresden
Tel.: 0049-(0)351-889 66 65
www.t-m-a.de

VERANSTALTER



TRANS-MEDIA-AKADEMIE
HELLERAU E.V.

IN KOOPERATION MIT



HELLERAU
EUROPEAN CENTER FOR
THE ARTS DRESDEN

FÖRDERER



Dresden.
Dresdner



Gefördert durch

STAATSMINISTERIUM
FÜR WISSENSCHAFT
UND KUNST



Freistaat
SACHSEN



Creative
Europe



Königreich der Niederlande

SPONSOREN



GebäudeEnsemble
Deutsche Werkstätten
Hellerau



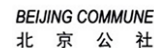
FESTIVALPARTNER



KOOPERATIONSPARTNER



PROJEKTPARTNER



MEDIENPARTNER



MITGLIEDSCHAFT



ÖFFNUNGSZEITEN AUSSTELLUNGEN

Do: 18.00 bis 22.00 Uhr
Fr./Sa./So: 15.00 bis 22.00 Uhr
Mo: Ruhetag
Di: 15.00 bis 22.00 Uhr
Mi: 15.00 bis 18.00 Uhr

PREISE

Ausstellungen inkl. Vorträge und Video Screening: 10 / 7 €

Tagestickets

inkl. Ausstellungen, Vorträge und Video Screening:

Donnerstagsticket: 20 / 13 €

Freitagsticket: 20 / 13 €

Samstagssticket: 25 / 17 €

Sonntagsticket: 20 / 13 €

Vortrag Dr. Josef M. Gaßner

inkl. Ausstellungen am Sonntag: 10/7 €