

Editorial — An dieser Stelle geht es weiter. Nach dem ersten CYNETART Magazin vom August führen wir die Reihe mit programmatischen Einführungen zum diesjährigen Festival fort. Und bald ist es soweit. Dann leben wir CYNETART. CY für cyber, also die Kybernetik im Sinne Norbert Wieners für die Beschreibung von Datenflüssen in Lebewesen und Maschinen, NET für das Netz, also für das Verbindende und ART nicht etwa für Kunst, sondern die biologische Art des Menschen.

— Ganz im Sinne der Vernetzung integriert die CYNETART lokale Initiativen wie *undsonstso* oder Partnerveranstaltungen wie den Deutschen Multi-Mediapreis für Kinder und Jugendliche *MB21* sowie die Ausstellung des Kunsthauses Dresden *FEINDBILD 2.0*. — Und wir sind nicht allein. Zusammen mit acht weiteren Festivals ist die CYNETART Partner des europäischen Vernetzungs- und Kooperationsprojektes *E.C.A.S. – Networking Tomorrow's Art For An Unknown Future*. Ein Verbund der neueren Generation von Medienkunstfestivals. Dafür steht stellvertretend das Veranstaltungsformat *Automatic Clubbing*. — Ralf Denke hat sich das audiovisuelle und musikalische Programm schon einmal angesehen und verspricht aus tiefsten Herzen ein delikates Cluster.



Impressum:

Herausgeber:

Trans-Media-Akademie Hellerau e.V.
Karl-Liebknecht-Straße 56
D-01109 Dresden

Tel.: +49-351-889 66 65

Fax: +49-351-889 66 67

info@t-m-a.de

<http://t-m-a.de>

Redaktion: Olaf Bargheer, Sven Dämmig, Thomas Dumke, Julia Rülicke, Nadja Voigt

Lektorat / Übersetzung: Cornelia Albring

Autoren: Philipp Demankowski, Ralf Denke, Thomas Dumke, Martin Fiedler, Frauke Herrmann, Mathias Jud, Sylvia Petrasch, Julia Rülicke, Nadja Voigt, Christoph Wachter

Bildrechte: Wenn nicht gesondert aufgeführt liegen die Rechte der Abbildungen bei den Künstlern bzw. Verfassern oder der TMA Hellerau.

Seite 85 u.r. – Holger Kist

Gestaltung: pingundpong.de

Druck: Druckhaus Dresden

Anfang November, vor Auftakt der CYNETART 2010, wird die dritte Ausgabe des CYNETART MAGAZINS vorliegen. Die Edition aus drei Magazinen soll als gebundene Katalogkompilation während der CYNETART im Festspielhaus Hellerau sowie über den Online-Shop der TMA Hellerau (<http://t-m-a.de/shop>) angeboten werden.

CYNETART 2010

14th International festival for computer based art

November 11th – 17th 2010 festspielhaus hellerau

Veranstalter: Trans-Media-Akademie Hellerau e.V. in Kooperation mit
HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste Dresden

Leitung: Thomas Dumke, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit/Marketing: Julia Rülicke, Assistenz Öffentlichkeitsarbeit: Nadja Voigt

Assistenz Projektleitung: Michael Lotz, Social Media Expert / Webmaster: Sven Dämmig / konsultierend: Jadwiga Müller

Das Programm der 14. CYNETART ist auf der Festival-Website <http://cynetart.de> einsehbar. Neuigkeiten werden außerdem auf unserer Facebook-Seite unter <http://facebook.com/CYNETART> sowie über den CYNETART-Newsletter veröffentlicht. Anmeldung unter: <http://t-m-a.de/cynetart/service/newsletter>

TRANSDUCERS

Künstlerin

Verena Friedrich

Made in

Köln, 2009

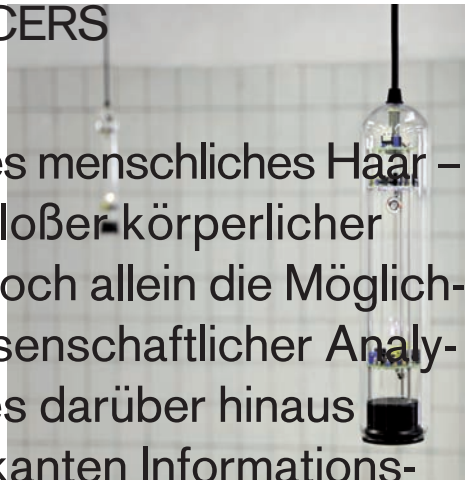
Ingredients and Dimensions

- menschliches Haar
- neun handgefertigte Glaskolben mit elektronischen und mechanischen Komponenten
- Stromkabel
- drei mal drei Meter Fläche

Senses

Gläserne Apparaturen mit biologischen Proben bestimmter Individuen und Sounds, auf die man genau horchen muss.

Ein einzelnes menschliches Haar – zunächst bloßer körperlicher Überrest, doch allein die Möglichkeit biowissenschaftlicher Analyse erhebt es darüber hinaus zum signifikanten Informations-träger mit personenbezogener Aussagekraft.



Post Mortem

Künstler

Jannis Urle Kilian Kreft

Made in

Frankfurt a.M., 2010

Ingredients and

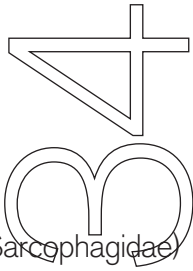
Dimensions

- ein Tableau
- zwei Beamer
- zwei PCs
- eine Infrarotkamera
- Infrarotlicht
- Cameratracking
- anatomische 3-D-Software
- virtuelles Ungeziefer

Senses

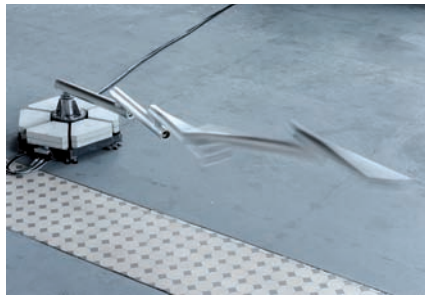
Verwesungsprozesse am eigenen Leib

Meine kleine Farm: Die Fleischfliegen (Sarcophagidae) sind eine Familie der Zweiflügler (Diptera) und gehören hier zu den Fliegen (Brachycera). Die Larven der Sarcophaga-Arten leben meist in Aas oder in Kot (Koprophagie).





Zykloide (von lateinisch *cyclus* beziehungsweise griechisch *kýklos* = Kreis und *eidés* = ähnlich):
markiert man am Rand eines Kreises einen Punkt und lässt den Kreis auf einer Geraden entlang rollen, dann beschreibt der markierte Punkt eine Kurve – die Zykloide.



Künstler

André und Michel Décosterd alias Cod.Act

Made in

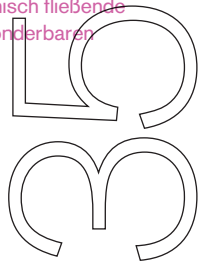
Lausanne (CH), 2009

Ingredients and Dimensions

- fünf miteinander verbundene Stahlrohre zu je rund einem Meter Länge
- ein Triebwerk
- eine Hydraulikpumpe
- ein Lautsprecher je Zylinder
- drei Scheinwerfer
- zehn Meter Durchmesser
- 154 Quadratmeter Fläche
- 600 Kilogramm Gewicht

Senses

Ein Stahlkoloss erzeugt organisch fließende Bewegungen begleitet von sonderbaren Klängen



“!”

The truth is a compromise.

Künstlerin

Anke Eckardt

Made in

Berlin, 2009

Ingredients and Dimensions

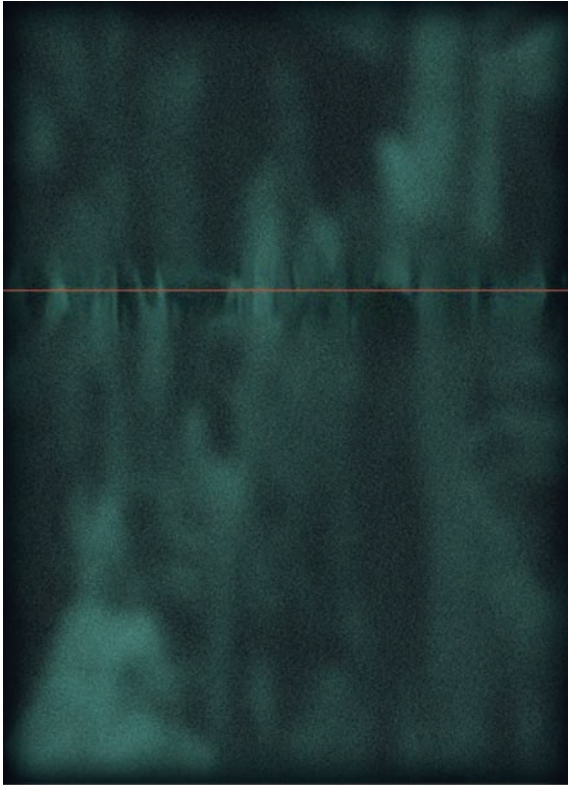
- ein Becken (B 1,6 x L 1,6 x H 0,6 Meter)
aus Stahl und Plexiglas
- 1.000 Liter schwarze Flüssigkeit
- zwei Lautsprecher
- ein pneumatisches System
- drei Spots
- mindestens drei mal vier Meter Fläche
- 800 Kilogramm Masse

Senses

Synästhetische Wahrnehmung: ansteigendes Warnsignal, schussartige Klangentladung, Eruption, spritzendes, schwarzes Wasser



LAG



Künstler

Ulf Langheinrich

Made in

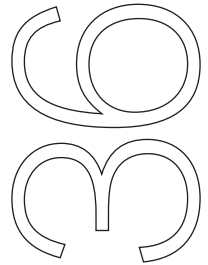
Accra (GH), 2010

Ingredients and Dimensions

- vier Beamer
- 39 Quadratmeter MDF-Platten
- acht Liter Ultra Silver 3-D-Farbe
- driftendes Licht
- stereoskopische Projektionsfelder
- 100 3-D-Brillen

Senses

Optische Erfahrungsräume und
Hintergrundrauschen



Sensitive To Pleasure

Künstlerin

Sonia Cillari

Made in

Amsterdam (NL), 2010

Ingredients and Dimensions

- ein *ambisonischer* Kubus aus Holz (B 2,56 x L 2,56 x H 2,56 Meter)
- 32 Quadratmeter Dämmstoff
- eine *menschliche* Antenne
- ein Transmitter
- *electric impulse interface*
- *electric-field sensing interface*
- vier Empfängerplatten
- acht Lautsprecher
- Infrarot
- *dimmbare lights interface*

Senses

Berührungen, die hör- und sichtbar werden. Körpererfahrung zwischen Lust und Schmerz und die Frage nach dem Phänomen Voyeurismus.

Sensitive to Pleasure darf als eine Hommage an Ovids Pygmalion (Buch 10, Vers 243 ff) gelesen werden: Der Künstler Pygmalion hat mit der Frauenwelt abgeschlossen und lebt nur noch für seine Bildhauerei. Ohne bewusst an das weibliche Geschlecht zu denken, erschafft er eine Elfenbeinstatue, die wie eine lebendige Frau aussieht. Er behandelt das Abbild immer mehr wie einen echten Menschen und verliebt sich schließlich in seine Kunstfigur.



Philipp Demankowski **Let's Participate!**

Fast zwanzig Jahre, nachdem sich die Electronica- oder Intelligent-Dance-Music-Künstler das erste Mal von traditioneller Clubmusik gelangweilt zeigten, sind Techno und House mit Tanzimperativ wieder gut in Schuss. Die Clubs sind voll, der Nachwuchs ist dank erschwinglicher Hardware und relativ einfach zu handhabender Software gesichert. Die pessimistischen Prophezeiungen von damals, elektronische Musik würde bald überwiegend im Bar- oder gar Konzerthallenkontext stattfinden, haben sich jedenfalls nicht bewahrheitet. Dennoch ist der Einfluss der Electronica-Pioniere nicht zu unterschätzen. Nicht nur war die Lust am musikalischen Experiment Initialzündung für die Aufspaltung der elektronischen Musik in unzählige Subgenres von Jungle bis Post-Dubstep. Die Arbeit von IDM-affinen Multimedia-Künstlern, wie dem Hex-Kollektiv aus London, hob das audiovisuelle Club-Erlebnis insofern auf ein neues Niveau, als dass die traditionellen Lichteffekte auf den Raves durch Video-Samples und Filmprojektionen ergänzt wurden. Darüber hinaus produzierte Hex die ersten interaktiven Alben auf Basis der CDi-Technologie – wenn auch noch ausschließlich für das heimische Wohnzimmer.

Mit den zunehmend ausgereiften Technologien in der digitalisierten Welt wird auch die Forderung nach einer *Intelligent Club Experience* wieder lauter, in der die Tänzer nicht mehr nur als passive Konsumenten agieren, sondern im Club selber auf Entwicklung, Gestaltung und Wirkung der Party Einfluss nehmen können. Partizipation durch Interaktion soll demnach mehr sein als das Abgeben einer Musikwunschliste beim DJ, und die typische Künstler-Publikum-Beziehung soll weniger einseitig werden. Unter der Prämisse, dass die künstlerische Autorität auch weiterhin beim DJ, Live-Act oder VJ liegt, er oder sie also über Steuerungskompetenzen hinsichtlich der unterschiedlichen Einflussformen verfügt, entwickeln zahlreiche

Teilzeit-Raver meist im universitären Rahmen Interfaces, die Partizipation ermöglichen sollen. Die Ansätze sind dabei durchaus unterschiedlich. In den bereits bestehenden so genannten Öko-Clubs in London und Rotterdam sorgen die Tänzer durch ihre Bewegungen selbst für den Strom, und die Helligkeit im Club zeigt ihnen an, wieviel Energie sie gerade freisetzen. Andere Projekte setzen mittels Sensoren die Bewegungen der Tänzer visuell um oder erlauben es den Besuchern, über einen Terminal eigenes Bildmaterial an den VJ zu senden, der dieses dann in seine Projektionen einbeziehen kann. Auch auf der auditiven Ebene gibt es Interaktionsmöglichkeiten. Mit dem interaktiven Tanzflur von *DS-X.org* und *Jacob Korn*, der bereits auf der CYNETART zu erleben war, können die Tänzer Teile von visuellen Umgebungen durch Berührungen virtuell triggern, um damit Samples, Synthesizer- oder Drum-Machine-Sounds auszulösen und die laufende Musik zu bereichern.

Partizipation wird freilich auch völlig technologiefern initiiert. Die Dynamik, die das Publikum durch tänzerische oder andere soziale Interaktionen herstellt, ist letztendlich nach wie vor das wichtigste Einflussmittel für das Gelingen einer Party. Denn selbst DJs, deren künstlerische Linie im Set relativ starr ist, spielen immer auch mit einem Auge auf die Reaktionen des Publikums.

Das Partizipationsprinzip ist auch für das junge Dresdner Label *Uncanny Valley* essenziell. Nicht nur bezüglich der Publikumsreaktionen, auch innerhalb der Organisationsstrukturen des Labels selbst. Jeder der Beteiligten bringt sich mit seinen Stärken ein. Entscheidungen werden weitestgehend im Dialog getroffen. Am 13. November werden sich das Label und dessen Künstler auf der CYNETART 2010 im Rahmen des Formats *Automatic Clubbing* präsentieren. Hierbei wird das von *Jacob Korn* und den Jungs von *intolight* entwickelte Instrument *Uncanny Heroes* zum Einsatz gebracht. Viel mehr Partizipation kann man eigentlich kaum erwarten.

<http://uncannyvalley.de>

Auf eine fritz-kola mit Thomas Dumke

Das Interview führte Nadja Voigt

Klappe, die zweite – erneut sitzen wir bei einer fritz-kola zusammen. In dieser Ausgabe gibt es allerdings eine solide Face-to-Face-Kommunikation. Thomas Dumke sitzt am Tisch in den Räumen der Trans-Media-Akademie Hellerau und spricht über Virilio, Club-Kultur und Hedonismus.

Nadja Voigt: Auf Deinem Schreibtisch habe ich vorhin ein Buch von Paul Virilio gesehen. Jener tauchte bereits im letzten Magazin einmal auf und scheint nach wie vor aktuell zu sein. Was meinst Du – arbeitet die Menschheit tatsächlich an ihrer Auslöschung seit sie durch neue Technologien die Kontrolle über Raum-Zeit-Gefüge hat?

Thomas Dumke: Von Kontrolle kann kaum die Rede sein. Vielleicht könnte man es den Versuch nennen, die Kontrolle zu übernehmen, einer maßstab-über Raum-Zeit-Gefüge hat? Die Natur und alle Anderen kommen auch ohne unser teriellen Welt eine virtuelle gleichrangig beizustellen und nach unseren Bedürfnissen zu gestalten. Ich glaube, wir – also wir als Menschheit – sind die Einzigen, die daran interessiert sind. Die Natur und alle Anderen kommen auch ohne unser ganz gut zurecht. Vielleicht sogar viel besser. Wohin der Zug fährt? Keine Ahnung. Wir transformieren faktisch ständig unsere Bedingungen des Menschseins, das sollte uns bewusst sein. Nichts ist auf ewig beständig. Virilio meint, dass sich dieser Prozess mit der Integration jeder neueren Technologie – insbesondere

des Internets – zunehmend schneller vollzieht und sich in der Folge auch der Bezug zu unserer materiellen Welt auflöst, die Überwindung von natürlichen Grenzen nicht in Frage steht und unser Körper hinfällig wird, weil er für eine virtuelle Dauererfahrung nicht geschaffen ist.

NV: Um auf den Punkt der Kontrolle zurückzukommen: Durch die Technologien, die uns heute zur Verfügung stehen – bei den Tele-Plateaus, zum Beispiel, spielt der Hyperraum insofern eine interessante Rolle, als dass er zum Raum der Gleichzeitigkeit verschiedener Aktionen wird. In gewisser Weise – so finde ich – kann man vor diesem Hintergrund also auch von einer Form von Kontrolle sprechen!

TD: Das weiß ich nicht. Der Hyperraum selbst ist lediglich die Modellierung einer speziellen Form von Wahrnehmung: eben der virtuellen Begegnung. Es ergibt sich die Möglichkeit des Sich-Treffens auf einer eher mentalen Ebene, die individuell bestimmt auch sehr körperlich werden kann. Je nachdem, was Jeder zulässt. Nur weil wir wissen, dass eine Kamera uns beobachtet, um unsere Bewegungen zu analysieren, denken wir gleich wieder an Kontrolle und das Auge Gottes, also die Souveränität einer Macht. Kontrolle erlebe und spüre ich nicht beim Eintritt in einen derartig gestalteten Hyperspace wie bei den Tele-Plateaus!

NV: Sicherlich ist das natürlich etwas hochgradig Subjektives. Etwas ganz anderes, das mich schon länger interessiert: Wie und wann bist Du eigentlich zur TMA gestoßen?

TD: Also damals gab es die TMA Hellerau noch gar nicht. Irgendwann, im Frühjahr '99, blinkte mir ein Praktikantengesuch des COMTECart-Büros entgegen, und ich dachte: Ja, los geht's! Soll ich mit dem Erzählen loslegen?

NV: Aber gern doch!

TD: Meine ersten Computererfahrungen machte ich im Informatik-Unterricht und zu Hause mit dem Flugsimulator meines ATARI-Rechners. Alles war viel zu abstrakt, zu mathematisch Musik und die Erfahrung der Techno-Kultur in den Clubs von Dresden und Berlin ebneten mir einen Weg zum Verständnis von »techno-visionären Synästhesien« und den Ideen einer medial vernetzten Welt. Gerade in der Techno-Bewegung der Neunzigerjahre wurden die Effekte und Transformationen der elektronischen Medien gelebt, war der sogenannte Cyber-Euphorismus ausgeprägt und wurde mit all seinen Utopien wohl am stärksten reflektiert. Außerhalb der etablierten Kunstszene prägten Veranstaltungen wie die »Chromapark« im Berliner Club E-Werk (1996) oder die damalige Magazinkultur meine Vorstellung von dem, was mit den alten wie neuen Medien in Zukunft alles machbar sein sollte und wie sich gerade durch Medien aller Art unsere Wahrnehmung beeinflussen und die Körpererfahrung intensivieren sollte.

NV: Was passierte da?

TD: Nun, ich hatte meine ersten Kontakte mit den Veranstaltern des ersten Dresdner Medienkunstfestivals COMTECart (nunmehr CYNETART), Do-rothea Hunziker und Klaus Nicolai, beziehungsweise nicht unerwähnt bleiben darf an dieser Stelle die Dresdner Performance-Gruppe RU-IN. Einige Monate später stieß Matthias Härtig hinzu. Über mein damaliges KünstlerInnen des Festivals meine Interesse für die Auswirkungen und Entwicklungen der neuen Medien in Kunst und Gesellschaft. Im Zuge der Konzeption und Gründung der Transmediale Akademie in Hellerau (2001) profilierte sich ein Ansatz der künstlerischen Praxis und Forschung mittels Virtueller Environments. Die Auseinandersetzung mit diesem neuen Medium sollte die inhaltliche Arbeit mittels speziell fortgeführten Workshops und der Austragung des CYNETART-Festivals bis heute fortführen und befördern.

NV: Reden wir über Musik und Club-Kultur, denn das ist ja auch etwas, das Dich umtreibt. In der aktuellen Ausgabe des CYNETART MAGAZINS sprechen die Jungs vom neuen Dresdner Label »Uncanny Valley« über Clubeuphorie, After Hours und das ganze Drumherum. Wie sieht für Dich schönes Feiern aus? Möchtest Du einfach zu guter Musik abzapeln können, oder ist das etwas Kollektives, das stark vom Publikum abhängt und bei dem ein Funke überspringt? In London und anderswo feiert man ja inzwischen seit einiger Zeit sogar solo mit den Ohrstöpseln des iPod nebeneinander.

TD: Ja, Musikfestivals – nicht nur der elektronischen Tanzmusik – haben in den letzten Jahren einen wahren Zustrom gefunden. Schaut man sich typische Festivals für Musik heute an, wie sie im Sommer jedes Wochenende auf großen Freilandflächen mit immer steigender Beliebtheit zelebriert werden, wird der vermeintliche Wunsch nach Ausständen und Exzess bedient. Elias Canettis Massenpsychologie in »Masse und Macht« beschreibt jenen Moment des Verlustes der Angst vor der Berührung der Menschen. Einzig in der Masse verliere ich das Individuelle der Berührung. Das Individuum könne den Verlust des Sog der Mensch seine Angst vor der Berührung. Der Rückzug in flüchtige Glücksmomente in die Masse mit Musik. Die Leute suchen faktisch nach dem Sog der Individualität als befreiend empfinden. Da vollzieht sich die Autostimulation. Sei es in der kleinen intimen Gruppe oder im Schwarm. Schönes Feiern für mich Masse und dem authentischen Erlebnis. Da vollzieht sich die Autostimulation. Sei es in der kleinen intimen Gruppe oder im Schwarm. Schönes Feiern für mich heißt »Automatic Clubbing.« Es gilt, dem verstärkten Körperbezug und einem partizipatorischen Bedürfnis an der Gestaltung der Musik, dem Zusammenspiel

zwischen Publikum und Musiker beziehungsweise Grafiker entgegenzukommen. Matthias Härtig und Jacob Korn haben das mit ihrer interaktiven Tanzfläche auf Grundlage des interaktiven Videosystems »Kalypso« von Frieder Weiß bei der CYNETART bereits mehrmals ausgeführt. Im Sinne eines Netzwerkes werden steuerbare Effektparameter der Musik angeboten. Visuelle Konturen, Schatten sowie grafische Treffpunkte bilden die Spielweise der TänzerInnen auf der Tanzfläche.

NV: Ich denke, jeder hört dort seine eigene Musik, habe aber auch schon von Leuten erfahren, dass es inzwischen Parties gibt, bei denen alle iPods weitergereicht werden.

TD: Ich weiß nicht, was da technisch schon möglich ist. Atau Tanaka (ein in Newcastle arbeitender japanisch-amerikanischer Medienkünstler und Musiker, Anmerkung der Redaktion) habe ich neulich mit seinem Kollegen Adam in einer Art Thai-Chi-Bewegung verharrend und vier iPods haltend Musizieren sehen. Das ist aber noch recht unsexy. Body-Generated Sound Control – das erscheint mir als eine spannende Entwicklung, auch wenn es nicht unbedingt neu ist. Menschen haben schon immer mit ihrem Körper und den Dingen, die daran hängen, Musik gemacht. Heute sind das eben Sensoren. Ich meine, wir müssen sehr aufpassen, dass wir nicht in einem Denken in Ursache-Wirkungs-Schemata verhaftet bleiben, aber davon einmal abgesehen ... – **38**

NV: Kannst Du das noch genauer erläutern?

TD: Die körperliche Interaktion – egal ob mit sensiblen Umgebungen oder anderen Menschen – ist hedonisch geregelt durch Autostimulation: Physio- und Psychotechniken, selbstbezügliches Training – unsere mentalen und physischen Übungsverfahren bauen also Hüllen um uns. Verzeih mir diesen kleinen Ausflug: Zum letzten Club Transmediale Festival habe ich Jacob Kirkegaards »Sabulation« erleben können. Die AV-Performance behandelt das akustische Phänomen singenden Sandes, wobei die Summierung von Einzeltonen der von Dünen abrutschenden Sandkörner auf einer bestimmten Frequenz einen gewaltigen Ton ergibt. Die Videoaufnahmen fand ich zum Teil sehr ansprechend. Die vergrößerte Aufnahme und Wiedergabe von immer wieder abrutschenden Sandkörnern ergab eine teilweise amorphe, fließende und komplexe Struktur. Warum beschäftigen wir uns gerade so intensiv mit sich auflösenden Strukturen – siehe auch Emmerichs »2012«? Immer wieder verlieren die Menschen in diesem Film den Boden unter ihren Füßen. Die Welt ist im Fluss. Einzelne Strukturen halten länger durch, Rundherum ist jedoch schon alles im fließenden Zustand, bis auch sie darin aufgehen. Und immer wieder von vorn, zeitlich parallel – ein Fluss beeinflusst den anderen, größere Strömungen schlucken einfach viele kleinere. Übertragen auf Dein Selbstbild, auf Deine Identität: Dein eigenes Leben zerbricht genauso wie die Welt um Dich herum in einzelne Stücke, auch wenn Du glaubst, in Deiner eigenen Hülle in der besten aller Welten zu leben – das ist eine sehr spannende Sache.

NV: Ich danke Dir für das Gespräch!

Christoph Wachter & Mathias Jud FEINDBILD 2.0

Von Killergame und Karikaturenstreit

bis zu Raubkopie und Radikaldemokratie zeichnen sich im digitalen Raum neue Fronten ab. Die Versuche der Einschränkungen und der Kontrolle des Internets verschärfen den Streit, erscheinen sie doch als Verrat am Ideal der freien Kommunikationsgesellschaft. Die offene, partizipative Installation FEINDBILD 2.0 im Kunsthaus Dresden entwickelt von den Schweizer Künstlern Christoph Wachter & Mathias Jud spürt diesem Spannungsverhältnis nach. Explizite Darstellungen der Gewalt und der Körper, sowie die Auseinandersetzungen um politische und religiöse Zeichen können im Museumsraum neu verhandelt werden. Netzkulturen, interessierte Gruppen sowie BesucherInnen sind eingeladen, in die Ausstellung in allen Räume des Kunsthauses Dresden direkt einzugreifen und mitzuwirken, die streitbaren Bilder auch in kunsthistorischer, ethischer und ästhetischer Hinsicht neu zu ergründen.

Das World Wide Web als offene, freie Kommunikations- und Wissensmaschine weckt Hoffnungen. Frei wählbare Communities entstehen an Stelle zwingender Schicksalsgemeinschaften. Unterschiedliche politische, ökonomische oder machtsstrategische Positionen lassen sich in Netzcommunities und Emanzipationsbewegungen ausformen.

Das digitale Zeitalter beschert aber auch neue Spannungen und Brüche. Ein Legitimations- und Verteilungskampf entbrennt zwischen den unterschiedlichen Interessengruppen hinsichtlich einer Kontrolle der Kommunikationskanäle.

Vor allem Bilder werden in der schwer kontrollierbaren Präsenz des Internets immer wieder Auslöser heftiger Wertekonflikte und -debatten. Spezifische Darstellungen sind zentrale Aspekte des Zusammenhalts unterschiedlicher Communities. Darüber hinaus werden die BetrachterInnen aber in digitalen Kommunikationsprozesse direkt involviert in fatale Verstrickungen. Karikaturen führen zu Unruhen mit vielen Toten, Bauformen oder Kopfbedeckungen werden zur unüberwindlichen Distinktion erhoben und einzig für ein weiteres Munitionieren des Bilderkrieges werden Menschen gefoltert und hingerichtet. Debatten um Bildordnungen, um Darstellungsverbote und Jugendschutz greifen nur sehr bedingt. Vermehrt und in komplexer Weise sind wir auf uns selbst zurückgeworfen.

Auch die schwindende Privatsphäre und die permanente, mediale Übermittlung und Vermittlung von Persönlichkeitsaspekten mischen die Faktoren des Eindrucks und des Ausdrucks und formieren individuelle Betrachtungen zu bedeutenden Handlungen. Eine scheinbar passive Betrachtung erzeugt heute eine enorme Sichtbarkeit, das Aufrufen einer Webseite, das Herumspazieren mit einem Mobiltelefon – nahezu alles was wir tun, generiert Daten. Die angefallenen Logfiles, History-Lists oder Georeferenzen greifen dem eigenen Betrachten permanent voraus und prägen als Werbebanner, Suchresultate oder Partnervorschläge des Online-Datings unsere künftigen Ansichten. Der offene Betrachtungsprozess verkürzt sich innerhalb der digitalen Bilderflut: die konsumierten Bilder werden selbst zu Erkennungszeichen oder zu Bekenntnissen – und im Gegenzug wird das Bild selbst zum Feind-Bild.

39

Die Ausstellung FEINDBILD 2.0 untersucht Potenzial und Strategien, mit denen sich eine Bildgewalt und eine Bedeutungsmacht neu verhandeln lässt.

Bildende Kunst, aber auch digitale Netzwerke schaffen eine Offenheit als Erkenntnisoption. Duchamp wies mit dem Readymade bereits in eine Richtung, die später unter dem Begriff des »Offenen Kunstwerks« Schule machte. In einer bedeutungs offenen Anordnung stehen die Rezeptionsbedingungen und die eigene Bedeutung im Zentrum der Auseinandersetzung. Das offene Kunstwerk will die Herausforderung der Wahrnehmungsprozesse, des sinnlichen Betrachtens und menschlichen Reflektierens schlechthin. Die Installation »Feindbild« adaptiert diese Herausforderung in Form einer veränderbaren, offenen Versuchsanordnung, in der BesucherInnen, Netzcommunities und Betroffene selbst zu Wort kommen und sich selbst und ihren eigenen Umgang mitten in einer Bilderflut und Bildergeschichte ausprobieren können.

Zugriffsrechte auf Bilder und das Recht am eigenen Bild werden an Hand diskontinuierlicher Biografien evaluiert; die Sousveillance fragt nach den Formen von Bildgewalt und dem Dilemma omnipräsenter Überwachung; Projekte gegen Neonazis unterwandern die rechtsradikale Unterwanderung; eine Spurensicherung zu Horrorfilmen sucht nach der Greifbarkeit des Unbegreiflichen; schließlich wird das ganze Kunsthaus zum Battleground und der Ausstellungsraum wird mittels Ego-Shooter erobert, wodurch das Bespielen virtueller Räume den Austragungsort der Bilderstreite heimsucht – und umgekehrt eine Tradition der Schreckensbilder (wie Goyas Reihe »Desastres«) neue Gesichtspunkte auf den gegenwärtigen Bilderstreit erlaubt.

Das gesamte Kunsthaus wird zur offenen Installation, in der das Schwemmgut aus dem digitalen Fluss und die Verhandlungsprozesse, die es auslöst, gemeinsam neu betrachtet werden und neue Formen der Community und des Austauschs ergründen werden können.

Das 2007 begonnene Projekt »picidae« (Mauerspecht) der Künstler Christoph Wachter & Mathias Jud erhielt im Rahmen der CYNETart_08 den Förderpreis der Sächsischen Staatsministerin für Wissenschaft und Kunst.

FEINDBILD 2.0

Ausstellung, Community- und Diskussionsplattform zu Bild- und Bedeutungsproduktionen im digitalen Zeitalter

Eröffnung am Freitag, den 08. Oktober 2010 um 19:00 Uhr

09. Oktober bis 19. Dezember 2010

**Kunsthaus Dresden
Städtische Galerie für Gegenwartskunst
Rähnitzgasse 8
Dresden-Neustadt**

<http://feind-bild.net>

**und
sonst
so**

Sylvia Petrasch und Martin Fiedler
n's Creative Crowd

#1 Get-Together for Dresden's Creative

#1 Get-Together for Dresden's Creatives

Frühjahr 2009: »snagly« und »neongrau« lernen sich kennen und entdeckten dabei große Gemeinsamkeiten und Sehnsüchte in ihrem Blick auf unsere Heimatstadt Dresden. In unserer Tätigkeit, die täglich einen hohen kreativen Input verlangt, waren wir auf der Suche nach Inspiration, Austausch und Gleichgesinnten. Wir wussten, dass es sie gab, kannten auch den Einen oder Anderen, aber was fehlte, war das gewisse Etwas – ein Anlaufpunkt für die Kreativen dieser Stadt. Denn im Schatten barocker Kulissen verbirgt sich so Einiges an Kreativität, Experimentierfreude und Innovation. Obwohl die jeweiligen Protagonisten national und international bekannt und erfolgreich sind, fehlte es an der großen Klammer, die all dies gebündelt ins Rampenlicht stellte. Wir fragten uns: »Warum fallen immer die gleichen Städtenamen, wie Berlin, Hamburg, Frankfurt und Düsseldorf, wenn es um Wörter wie Kreativszene, Agenturlandschaft oder Innovation geht. Gibt es in Dresden überhaupt eine Kreativszene? Haben wir nicht mehr zu bieten als Frauenkirche und Waldschlösschenbrücke?«

Und sonst so? Wie kreativ und außergewöhnlich war oder ist Dresden wirklich? Und was werden hier umgesetzt, und wer arbeitet daran? Wir wollen die Kreativität in der Stadt sehen und diese auch fördern.

Und sonst so? Wie kreativ umgesetzt, und wo?

40 Die Idee war schnell geboren. In den Dresdner und Leipziger Kreisen geriet die Idee in nächtelangen Verhandlungsrunden per Smartphone auf den Kopf. Die Idee war schnell geboren. In den Dresdner und Leipziger Kreisen geriet die Idee in nächtelangen Verhandlungsrunden per Smartphone auf den Kopf. Die Idee war schnell geboren. In den Dresdner und Leipziger Kreisen geriet die Idee in nächtelangen Verhandlungsrunden per Smartphone auf den Kopf.

und sonst so?“

Was uns bis heute wichtig erscheint, ist, dass sich die Veranstaltung zu einem Visitenkartentanzkonzert entwickelt. Die Locations wechseln zu jeder Veranstaltung, jeweils gefüllt mit zwei teilweise völlig unterschiedlichen Themen. Die Ungezwungenheit von undsonstso soll einen entspannten Austausch von Ideen und Wissen befördern. Zum Auftakt im Oktober 2009 trafen sich erstmals rund 40 Kreative in einer Garage auf dem DREWAG-Gelände und laschten, ganz passend, einem Vortrag zur Garage als Kreativraum. Mit Bier, Wein und Soljanka saßen die Zuhörer dabei zwischen Werkbänken mit den Einzelteilen alter Motorräder. Seitdem ist viel geschehen. Mittlerweile kann undsonstso neben all den spannenden Themen auf eine Palette von interessanten Dresdner Räumlichkeiten zurückblicken: einen Friseursalon im Hechtviertel, einen Club in der Neustadt, eine Weinhandlung direkt neben den Bahnschienen, eine Suppenbar mitten im Zentrum, das Foyer des Max-Planck-Institutes für Molekulare Zellbiologie und Genetik (MPI-CBG), ein vergessenes Bürohaus am Bahnhof Mitte und die Dachterrasse auf dem Haus der Presse. All diese Orte haben das jeweilige undsonstso in eine unvergessliche Atmosphäre getaucht, die auch im Online-Archiv fotografisch und filmisch dokumentiert ist. Und es geht weiter. Am 7. Oktober feiern wir das einjährige Bestehen und werden dies mit Überraschungen wie vor einem Jahr in der Garage gebührend feiern. Und auch sonst so haben wir einige Ideen zur Entwicklung des Dresdner Stadtbildes. Doch alles zu seiner Zeit. Es bleibt spannend. Unser Sprachrohr, das Internet, wird es Euch kundtun. Doch zuvor werden wir am 11. November zum ersten Mal unseren Stammtisch am ersten Donnerstag im Monat verlassen, um anlässlich der Eröffnung der CYNETART 2010 den Großen Saal des Hellerauer Festspielhauses nach gewohnter undsonstso-Manier zu füllen – mit interessierten Menschen sowie zwei Vorträgen über Unerwartetes und Überraschendes aus Dresden. Man darf gespannt sein.

<http://undsonstso.com>

<http://cargocollective.com/undsonstso>

<http://undsonstso.com>

<http://undsonstso.com>

<http://undsonstso.com>

<http://cargocollective.com/undsonstso>

<http://cargo.com>
<http://twitter.com/undsonstso>
<http://facebook.com/undsonstso>

<http://facebook.com/undsonstso>

Frauke Herrmann

Frauke Herrmann **12. Deutscher
Multimediapreis MB 21**

MB21 ist der größte deutsche Multimediapreis für Kinder und Jugendliche im Alter von bis zu 21 Jahren. Hier können Jungs und Mädchen, die mit der digitalen Medienwelt von Computern, Games, Web 2.0 & Co. oder Musik, Ton und Bild vertraut sind, ihre eigenen multimedialen Produktionen einer großen Öffentlichkeit vorstellen.

Entstanden vor zwölf Jahren aus einem kleinen, feinen Filmwettbewerb in Radebeul, hat sich MB21 zu einer Plattform für die Web-2.0-Generation entwickelt.

Ganz gleich ob Experte oder Einsteiger, jeder Einfall, jede Produktion ist willkommen, solange sie multimedial ist. Der Gerechtigkeit halber wird für den Wettbewerb lediglich in Altersklassen unterschieden. »Es ist erstaunlich, was so manch kleiner Computerfan schon gestaltet. Deshalb können bei uns schon Vorschulkinder mitmachen. Die Größeren, die Teenager, sind zum Teil schon richtige Profis, die mit Kreativität, Sinnhaftigkeit und Talent überzeugen«, schwärmt Daniel Seitz, Projektleiter bei MB21. Bis zum 1. Oktober können die Kids und Teens dieses Jahr ihre Beiträge in Kategorien wie Weblogs, digitalen Klängen, Machinimas, Podcasts oder Robotics einreichen. Für alle, die bereits eine kreative Projektidee, nicht aber das nötige Know-How oder die zur Umsetzung notwendige Technik, besitzen, gibt es die Mediale Baustelle. In diesem Wettbewerbsbereich prämiiert MB21 keine fertigen Produkte, sondern Ideen und Konzepte. Zu gewinnen gibt es die Teilnahme an einem Multimedia-Workshop.

Insgesamt vergibt der Deutsche Multimediapreis Geld- und Sachpreise im Wert von 10.000 Euro. Zum Auswahlverfahren erläutert Doreen Mewes vom Wettbewerbsbüro: »Eine Jury sichtet und bewertet alle Einreichungen und nominiert die besten Einsendungen für den 12. Deutschen Multimediapreis sowie drei Beiträge für den mit 1.000 Euro dotierten Medienkunstpreis der Landeshauptstadt Dresden, den diese und das Medienkulturzentrums Dresden in Kooperation mit dem CYNETART-Festival verleihen.«

Die Nominierten aller Kategorien werden zum MB21-Festival vom 12. bis 14. November 2010 nach Dresden eingeladen. Neben zahlreichen Mitmach-Aktionen und Medienkunstprojekten wird als Höhepunkt der 12. Deutsche Multimediapreis überreicht. Weiterhin werden die Preisträger des MB21-Wettbewerbes am 14. November zu einem interaktiven Frühstück zur CYNETART 2010 in das Festspielhaus Hellerau eingeladen.

Veranstaltet und organisiert wird MB21 vom Medienkulturzentrum Dresden e.V. und netzcheckers.de, dem Jugendportal für digitale Kultur. Netzcheckers.de ist Teil von Jugend Online, einem Projekt der IJAB-Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. und wird gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

<http://mb21.de>

mediale bildwelten

Mirror

Spieglein, Spieglein an der Wand ...

Künstler

Johanna Roggan, Matthias Härtig,
Frieder Weiß und Michael Lotz

Made in

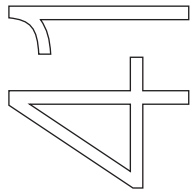
Dresden, 2010

Ingredients

- Camera-Motion-Sensing-System
- Skype OSC
- zwei Kalypso-Rechner
- zwei Kopfhörer
- eine Infrarotkamera

Senses

Sich selbst sehend und hörend durch
jemanden anderes hindurch erfahren.



Frühstück

Künstler

Doppeldenk™

Made in

Leipzig, 2009

Ingredients and Dimensions

- Acryl
- LED's
- PVC
- ein hölzernes Podest
- Gesamtmaße:
B1,4 x L 1,3 x H 1,2 Meter

Senses

Ein farbenfrohes Meditations-
objekt zum Thema Mystik und
Mythen

»Der Alien ist ein in der
irdischen Umgebung
fremdes Wesen und für
uns ein Symbol unserer
eigenen Entfremdung
in der heutigen Gesell-
schaft.«



Künstler

Ritchie Riediger

Made in

Leipzig, 2009

Ingredients and Dimensions

- ein leerer, weißer Raum
- eine Nebelmaschine
- ein winziger Flachbildschirm
- ein Schriftzug
- vier Tageslichtscheinwerfer

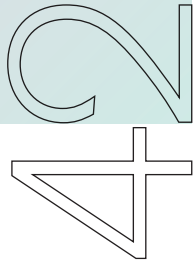
Senses

Komprimierter Nebel, gleißendes Licht und plötzlich Augenkontakt.

[oszo 34]TM

Seltsam, im Nebel zu wandern!
Einsam ist jeder Busch und Stein,
Kein Baum sieht den andern,
Jeder ist allein.

(Hermann Hesse: Im Nebel, 1905)

Künstler

Jens Wunderling

Made in

Berlin, 2008 – 2010

Ingredients andDimensions

- ein Computer
- Drucker, Projektoren, Screens
- selbstgeschriebene Software
- Zugang zu Sozialen Netzwerken wie Twitter, Facebook, Flickr und anderen
- vorbeiziehendes Publikum

Senses

Zurschaustellung der eigenen Gedanken im öffentlichen Raum

Default to Public

That's how the Net works!



Künstler

Volker Morawe und Tilman Reiff alias
zwei Drittel //////////fur////

Made in

Köln, 2009

Ingredients and Dimensions

- ein hölzerner Automat in der Größe eines Gitarrenverstärkers
- vier Endstufenröhren
- ein Soundsystem
- Nebelmaschine
- acht Scheinwerfer
- Stroboskop
- Sensorik: Mosh Meter, Mosh Sensor, Mosh Master (...)

Senses

Heavy Noises, Headbanging und Pogen –
Metal durch Moshen!

MoshPit Amp

Welcome to a new Metalennium!



IT'S LIKE SHOOTING WEAPONS IN A CREATIVE WAY!
WE WANT TO SEE THE POP-PIRATE WALKING
THE HIGHSTREET SHOOTING BULLETS OF STYLE!



WOPPOW

Künstler

übermorgen.com alias lizvix und
Hans Bernhard feat. Annabe

Made in

Wien (AT), 2009

Ingredients und Dimensions

- ein Flatscreen
- zwei Lautsprecher

Senses

Hört und sieht von Munition durchlöcherter
Haute Couture in Neon



Künstler Igor Sovilj in Kooperation mit Mladen
Bundalo, Dajan Spiric und intolight (Dresden)

Made in Prijedor (BiH) und Dresden, 2010

Ingredients and Dimensions

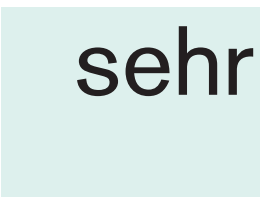
- eine konvexe Projektionsfläche
- ein Beamer
- haptische Interfaces
- ein Zeppelin
- zwei Brücken
- sechs Türen von Jannis Kounellis
- die bosnische Sonnenpyramide
- Pacman
- neun Fotografien
- im Raum schwebende Vorurteile

Senses

Ein spielerischer Galerierundgang am Platz –
visuelle Action per Joystick.

Art Zeppelin / Imaginary Pavilion of Bosnia and Herzegovina

Igor Sovilj ist ein sehr guter Koch!



Die Entourage des Wettbewerbs

Tanzbare und optische Delikatessen zur CYNETART 2010

— Die Ausstellung zum diesjährigen Wettbewerb der CYNETART wird von einem hochwertigen Rahmenprogramm begleitet, das sich des konzeptionellen Credos synästhetischer Grenzerfahrungen annimmt. Dazu werden neben den erfahrungswerten Wettbewerbsbeiträgen zahlreiche Begehrlichkeiten sowie illustre Gäste präsentiert.

— Den Auftakt bildet die Soiree nach der offiziellen Eröffnung und Preisverleihung (Donnerstag, 11. November). Hierzu wird — Kali Avaaz ein musikalisches Gastspiel geben. Ihre frühen Experimentalmusikeinflüsse lassen sich noch heute in den eher zärtlich-sphärischen und technoiden Klangmustern ihrer stilsicheren Mixdarbietungen erkennen.

— Zum Start der Automatic Clubbing Night I (Freitag, 12. November) präsentiert die CYNETART ein hochwertiges Cluster an Musikern und Videokünstlern. Das Projekt

— Zerkalo, eine Kollaboration von Victoria Lukas und dem Elektropionier Gerald Donald alias Heinrich Mueller, offeriert eine Melange aus prunkenden Sequenzerlinien, pulsierenden Knackbeats und die beseelten Vokalkraft von Lukas. Zudem wurde das spanische Nachwuchstalent — Annie Hall aka Analogica verpflichtet. Die emotionsgeladene Collage ihrer Live-Auftritte subsummiert kantigen Elektro, Acid und Techno mit melodischen Komponenten der frühen IDM-Bewegung der Neunziger. Für den Abschlussreigen dieses transzendentalen Klubabends sorgt die aus New York kommende — Veronica Vasicka – Gründerin des Labels Minimal Wave und Urheberin der East Village Radioshow. Sie ist auf knusprige Italo-Synthiepophymnen und kühlen New Wave spezialisiert und wird an diesem Abend den Sound ihres Labels präsentieren. Ihr zur Seite steht der DJ, Produzent und Labelgründer von Nation Records Chicago, — TRAXX, dessen hochemotionale Kompositionen einen Garant für eine progressive Tanzflurmischung darstellen.

— Die samstägliche Bewegungsgarantie wird durch das junge Dresdner Label — Uncanny Valley sichergestellt. Der musikalische Vorzeigexport — Jacob Korn wird gemeinsam mit lokalen Audio- und Videokünstlern ein exklusives Setting kreieren, das während der Festivalwoche in einem Workshop erarbeitet wird. Demnach gibt es keine Kunst vom Band, sondern ein echtes Überraschungsei mit einer einzigartigen Labelpräsentation, die von der kreativen Schöpfungshöhe ihrer Protagonisten lebt. Gleichwohl kann das Publikum wieder Teil dieser Darbietung werden. Abgerundet wird der Abend durch — Oni Ayhun, der ganz außergewöhnlichen Techno spielen wird sowie — Credit 00.

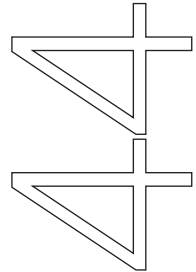
— Nach der unerschöpflichen Tanzflurpräsenz komplettiert die CYNETART 2010 ihr Programm mit mehreren künstlerisch herausragenden audiovisuellen Projekten. Das Dienstagsbankett (16. November, 21 Uhr) wird der Gästeschar durch — D-Fuse serviert. Dieses Künstlerkollektiv aus London ist sowohl in Kunst- und Business-Zirkeln angekommen. Einerseits staffierten sie vielfältige Ausstellungen und architektonische Kunsträume mit ihren teilweise gesellschaftskritischen Visualisierungen auf globaler Ebene aus, andererseits ist es ihnen gelungen, ihren Konzeptionen eine gewisse Marktreife zuteil werden

zu lassen, die von der Markenwirtschaft umgarnt wird. Als Pioniere der VJ-Kultur kreieren sie einen kritischen Surrealismus, der sich des Konfliktreichtums unserer sozialen und ökosystemischen Umwelt musikalisch und visuell annimmt.

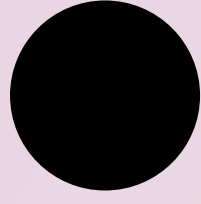
— Die aktuelle AV-Performance *Particle* dekonstruiert urbane Strukturen und bringt dabei das Bild einer Stadt zum Vorschein, die im immateriellen Netzwerk genauso existiert wie im tatsächlichen Raum. Particle entzieht sich dem Reiz einer beliebigen Technik-Utopie und erforscht so auch die Brüche und Reibungen, die an der Grenze zwischen der virtuellen und der gelebten Erfahrung entstehen.

— Nachfolgen wird an diesem Abend — Ulf Langheinrich mit seiner audiovisuellen Aufführung *DRIFT* (16. November, 22.30 Uhr). Sein Konzept basiert wesentlich auf der Technologie der Granularsynthese. Das allein ist noch nichts grundsätzlich Neues. Vielmehr wird es durch Langheinrichs individuelle Umsetzung reizvollendend – er zergliedert realistische, hochaufgelöste 35-mm-Format-Szenen in abstrakte Partikel aus zitternden Bildrastern und wabernden Musikgittern. Es entsteht eine feingliedrige und fragile Metamorphose aus Bild und Ton, während die audiovisuellen Elemente aufsteigen und fallen, miteinander verschmelzen, wieder brechen und sich neu ausdehnen. Dieses Konzeptwerk spannt epische Emotionsbögen, die in ihrer devianten Eigenhaftigkeit eine beinahe unerträgliche Spannung und Hypnose erzeugen.

— Der feinsinnigen Dramaturgie der vorangegangenen Inszenierungen folgend, wird der Ausklang des Festivals mit der CYNETART Listening Night (17. November, 20 Uhr) vollzogen. Das nahezu spirituelle Projekt *López Immersive Sound* des Spaniers — Francisco López eröffnet enthemmte Grenzerfahrungen im Innerlichkeitskosmos der Gäste. Während der Performance können sich die Gäste liegend und mit verbundenen Augen auf einen mentalen Trip begeben. López sammelt und archiviert seit über 30 Jahren Klangelemente aus der direkten und urbanen Umwelt. Diese eklektische Offerte wird wesentlich durch abstrahierte Ambientsphären des Amazonas-Gebiets geprägt sein. Die Zuhörer erreichen dadurch eine Schau in ihr personalisiertes Panoptikum, das durch die ikonoklastische Formung bestehend aus Utopien und stereophone Bewusstseinsweiterung verfeinert wird. Damit gelingt der CYNETART 2010 ein kontrastreicher Abschluss zur wirbelnden Entourage der pompösen Festivaltage.



www.cynetart.de



N O V 11th — 17th 2010

INTERNATIONAL FESTIVAL FOR
COMPUTER BASED ART DRESDEN

CYNETART

festspielhaus hellerau

AUSSTELLUNG

Foyer Ost	Radical ATM Service	Installation von Iván Kozenitzky und Frederico Lazcano
Foyer West	'I' Klangskulptur von Anke Eckardt	
West 2	TRANSDUCERS	Modulares System von Verena Friedrich
Musikzimmer	Post Mortem	Installation von Jannis Kreft
Ost 1	MoshPit Amp	Metal Head Orgasmotron von ////////////fur////
West 1	[oszo 34] TM	Installation von Ritchie Riediger
Foyer Ost	WOPPOW	Crash Color Bullit Chic von ubermorgen.com feat. Annabe
Dalcroze Saal	LAG	4-Bildtafel-Installation von Ulf Langheinrich
CYNETART-Lounge	Default to Public	Tweetscreen von Jens Wunderling
	Frühstück	Skulptur von Doppeldenk TM
Seitenbühne Ost	Art Zeppelin	virtuelle Ausstellung von Igor Sovilj
Südepore	Mirror	vernetzte, interaktive Installation

PROGRAMM

DONNERSTAG, 11.11.'10

20:00	Großer Saal	Eröffnung CYNETART 2010 mit CYNETART-Preisverleihung
21:00	CYNETART-Lounge	Get-Together Empfang mit Kali Avaaz
		Eröffnung der CYNETART-Ausstellung
	Großer Saal	Cycloid-E Klangskulptur von Cod.Act
	Foyer	Die JUNGEN FREUNDE der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden zu Gast
21:00 – 23:00	Ost 2	Sensitive to Pleasure Installationsperformance von Sonia Cillari
22:00	Großer Saal	undsonstso creative comments mit Bernhard Schipper und Martin Fiedler
		CYNETART empfiehlt: Altes Wettbüro

FREITAG, 12.11.'10 AUTOMATIC CLUBBING NIGHT 1

15:00 – 24:00		CYNETART-Ausstellung
17:00 – 19:00	CYNETART-Lounge	Meet the CYNETARTist – Künstlergespräche
20:00 – 22:00	Ost 2	Sensitive to Pleasure Installationsperformance von Sonia Cillari
20:00	Großer Saal	Cycloid-E Klangskulptur von Cod.Act
21:00		Zerkalo (Victoria Lukas & Marie Athénaïs)
22:00		Annie Hall (live)
23:00		Minimal Wave Showcase mit Veronica Vasicka & Traxx (jak-Nation)
		CYNETART empfiehlt: Altes Wettbüro

SAMSTAG, 13.11.'10 AUTOMATIC CLUBBING NIGHT 2

15:00 – 24:00		CYNETART-Ausstellung
20:00 – 22:00	Ost 2	Sensitive to Pleasure Installationsperformance von Sonia Cillari
20:00	Großer Saal	Cycloid-E Klangskulptur von Cod.Act
22:00		Uncanny Valley Showcase UNCANNY HEROES präsentiert von Jacob Korn und intolight
24:00		Oni Ayhun (live)
01:00		Credit 00 & Pure Zero + Tmp
		CYNETART empfiehlt: Altes Wettbüro

SONNTAG, 14.11.'10

11:00 – 18:00		CYNETART-Ausstellung
	Großer Saal	Cycloid-E Klangskulptur von Cod.Act
16:00 – 18:00	Ost 2	Sensitive to Pleasure Installationsperformance von Sonia Cillari
19:00	Kunsthaus Dresden	RiP: A Remix Manifesto ein Film von Brett Gaylor

DIENSTAG, 16.11.'10

18:00 – 24:00		CYNETART-Ausstellung
20:00 – 22:00	Ost 2	Sensitive to Pleasure Installationsperformance von Sonia Cillari
18:00	Großer Saal	Cycloid-E Klangskulptur von Cod.Act
21:00		Particle AV-Performance von D-Fuse
22:30		DRIFT ein Film von Ulf Langheinrich
		CYNETART empfiehlt: Party der JUNGEN FREUNDE der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden und dem Alten Wettbüro Infos unter: http://freunde-skd.de

MITTWOCH, 17.11.'10

11:00 – 22:00		CYNETART-Ausstellung
16:00 – 18:00	Ost 2	Sensitive to Pleasure Installationsperformance von Sonia Cillari
11:00	Großer Saal	Cycloid-E Klangskulptur von Cod.Act
20:00		López Immersive Sound Konzert von Francisco López

Tickets online unter
<http://dresdenticket.de>

Tickethotline
+49-3 51-86 27 390

FESTIVAL PROGRAMM

festspielhaus hellerau

CYNETART²⁰¹⁰
14th INTERNATIONAL FESTIVAL FOR COMPUTER BASED ART

www.cynetart.de

FÜR KUNST- UND
STADT-LIEBHABER!

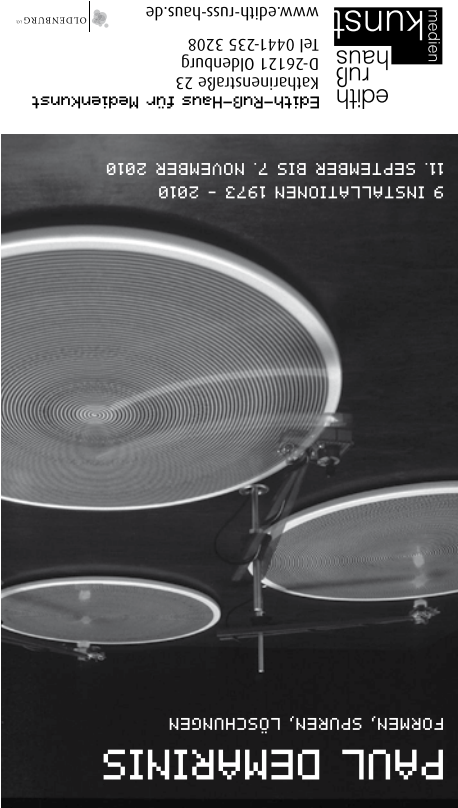
Dresden ab € 59,-

ÜBERNACHTEN IM GRAND CITY HOTEL DRESDEN ZENTRUM:
2 Nächte inklusive Frühstück
im Einzelzimmer: 59,00 € pro Nacht/Zimmer
im Doppelzimmer: 69,00 € pro Nacht/Zimmer
Gültig vom 02.01.2011 – 31.03.2011, 2 Nächte Minimaufenthalt

Tel: 0351-21 777 413
www.grandcity-hotel-dresden-zentrum.de



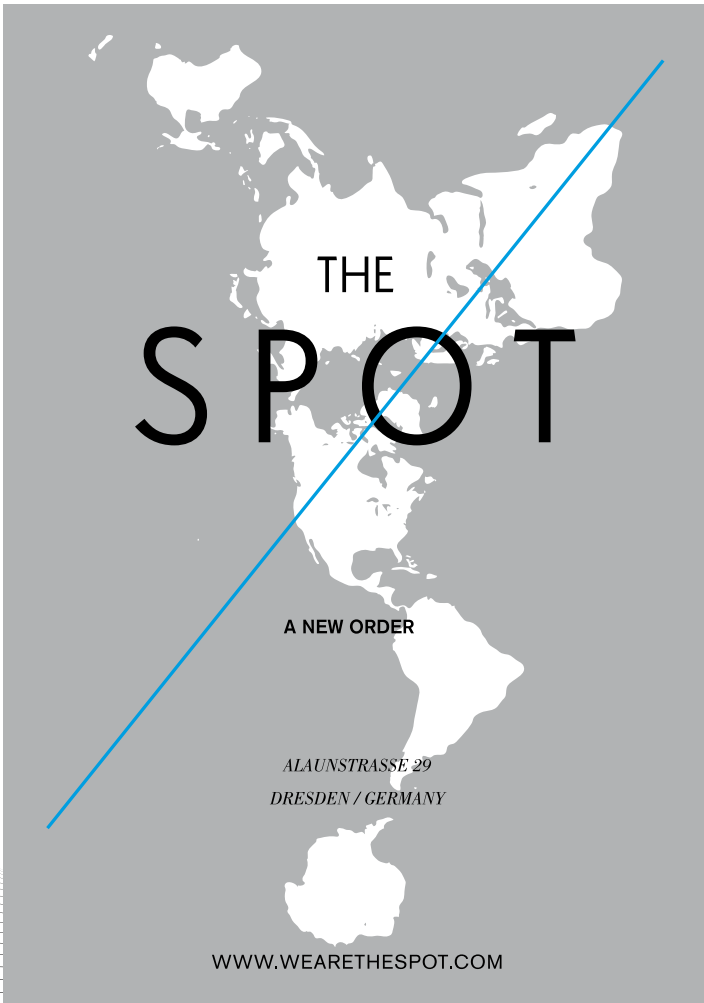
www.cynetart.de



Wir freuen uns darüber,
Cynetart 2010 beim
Erwerb unserer Ultra Silver 3D
Spezialfarbe für das Projekt von
Ulf Langheinrich „LAG“
unterstützen zu dürfen.

Spezialfarbe für Projektionsflächen
www.screengoo.de

10.10.2010, Eröffnung
Andy Kanla, Leipzig, Fotografie, C. Rocketfeller Center for the Contemporary Arts, crockefeller.org
Rudolf Leonhard Str. 54, 01097 Dresden, Termine nach Absprache



das — CYNETART Magazin dankt

für die freundliche Unterstützung.