

2018-08-14

Einladung zur Pressekonferenz am KW-Institut Berlin am 17. September 2018: 18:00 Uhr

Invitation to the Press Conference: First Digital Biennale

Erste Digitale Biennale

First Digital Biennale

Immersive Interaktive Kunst betritt den realen Raum. Eine Kunstrichtung die der Medientheoretiker Dr. Gerhard Dotzler als Avatarkunst umschreibt.

Immersive Interactive Digital Art enters reality. A form of art that is called by Dr. Gerhard Dotzler, a well-known publisher in this realm, as Avatarkunst.

Kunst die ihrem Wesen nach nur im Computer in Form eines Besuches als Avatar erlebbar ist fand vor zwei Jahren Einzug in eine der führenden Kunstbiennalen Europas, der Santorini Biennale. Im Jahre 2016 wurde erstmals die Sektion IMMERSIVIA eröffnet. *1)

*This Art that, due to its nature, can only be experienced by visiting it as an Avatar. This form of Art got recognised two years ago at one of the leading European art events, the Santorini Biennale. In 2016 the section IMMERSIVA was installed. *1)*

Dieses Jahr betritt die IMMERSIVIA der Santorini Biennale Neuland. Sie schrieb im Jahres 2017 eine Digitale Biennale für 2018 aus. Grand Opening ist am 1. November auf Santorini. Unter der Bezeichnung 1Biennale erhielten 42 Künstler die Gelegenheit zur Teilnahme. Nach 15 Jahren Avatarkunst [der Beginn der „user created art inworld“ war 2003] wird erstmals eine umfassende Werkschau geleistet. Das Konzept ist der ersten Biennale in Venedig von 1894 nachgelebt. Den Kunstinstallationen wurden kubische Pavilions, gewissermaßen als Lebensräume zur Inbesitznahme durch Künstler angeboten. Die Pavilions selbst waren ebenfalls Gegenstand des Wettbewerbs.

Last year IMMERSIVIA of Santorini Biennale has opened a new horizon by calling for a Digital Biennale in 2018. The Grand Opening happens on November, 1st, 2018 in Santorini. The name for the call: 1Biennale. 42 artists have been invited. After 15 years of Avatarkunst (the beginning of user created art worlds was in 2003) now the state of art is presented – while also showing its roots. The concept takes the idea from the very first Biennale in Venice in 1894. The art installations, called Artist Cubes, have been placed inside of Pavilions. The created Pavilions were also part of the call.

*1) In diesem Video, -> shortlink <http://sc.2dld.com> -> https://youtu.be/BkYXrYM74_o

einer machinima, hat die Italienische Medienkünstlerin WizardOz Chrome den Beitrag Surreal Cube, der auf der Santorini Biennale 2016, Sektion Immersivia, gezeigt wurde in einem Flug durch die Installation zusammengefasst.

*1) In this machinima -> shortlink <http://sc.2dld.com> -> https://youtu.be/BkYXrYM74_o

Surreal Cube, by the Italian Videographer WizardOz Chrome, shown at Santorini Biennale 2016, gives a short glimpse of this art.

Als technische Basis der ersten Digitalen Biennale Dabei wurde die Plattform Opensimulator, eine Software die historisch auf Berkeley Technologie beruht, festgelegt. Die Datenbasis, das sogenannte OAR-Format (Opensimulator ARchive) ist aufgrund einer Entwicklung von Fumikazu Iseki vom Systems Laboratory der Tokyo University of Information Sciences (TUIS) Japan - mit Unterstützung von Prof. Austin Tate von der University of Edinburgh – auf Unity übertragbar. Mit 1,3 Millionen Entwicklern ist Unity die führende engine im Bereich des Gaming. Dieser Aspekt zeigt die museale Komponente, neben dem Aspekt Digitale Kunst der Gegenwart auf der IMMERSIVIA zu zeigen.

The technology for the first Digital Biennale is run on opensimulator, a software based in Berkeley. The database, the OAR-format, can be transferred to Unity, one of the leading Game engines. This transfer is based on the work by Fumikazu Iseki of Systems Laboratory, Tokyo University of Information Sciences (TUIS) Japan, and Prof. Austin Tate of the University of Edinburgh. Past and the future of Digital art meets at IMMERSIVIA.

Die Einsendungen der künstlerischen Arbeiten liegen seit mehreren Monaten vor und wurden mittlerweile kuratorisch vom Team der 1Biennale aufbereitet.

During the last several months, art works received have been curated by the our 1Biennale team.

Die eingereichten Arbeiten werden jedoch erst zur Eröffnung der Santorini Biennale in Griechenland am 1. November 2018 einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt. Dort wird auch der Long-Legged Maskitt Award für immersive Kunst vergeben. Der Maskitt ist eine Bronze Figur, designend und hergestellt vom Kanadischen Kunstschaaffenden Bryn Oh. In einem online Voting haben Künstler und Kuratoren im Bereich der Digitalen Kunst die Möglichkeit bis zum 30. Oktober ihr Votum für den Award abzugeben. Der Biennale Server wird während der Pressekonferenz am 17. September online geschaltet. Für das Voting kommt das im Rahmen einer Bachelor Arbeit „Impact and economical advantages of virtualising civic activism“ von Daniel Jung an der Berlin School of Economics and Law Department of Company-Linked Programmes entwickelte System des Liquid Vote zum Einsatz.

The works received will be presented at the Grand Opening of Santorini Biennale in Greece on November 1st. There the Long-Legged Maskitt award for immersive art will be given. The Maskitt is a bronze statue, created by the Canadian artist Bryn Oh. Artists and curators will vote from September 17 until October 30 for the award. The voting used is called a “Liquid Vote System” that was developed at Berlin School of Economics and Law Department of Company-Linked Programmes by Daniel Jung. The title of his BSc-thesis: Impact and Economical advantages of virtualising civic activism.

Der Kurator der IMMERSIVIA, der Digitalen Sektion der Santorini Biennale, Herr Reiner Schneeberger, hat die künstlerischen Arbeiten in 8K-Auflösung als screenshots festgehalten und in einem Buch „Living in a Coded World“ zusammengestellt. Dieses Buch wird in der Pressekonferenz vorgestellt. Es umfasst 110 Seiten (Format 30x30 cm, Hardcover) und ist in Layflat Technologie gedruckt. Es wird als Sammlungsstück an Museen abgegeben werden. Ein PDF des Buches wird zum Download über Blurb für 8,00 Euro angeboten. Aufgrund der hohen Qualität der enthaltenen Bilder umfasst das PDF in der Blurb Version 170 Mbyte. Anwesende Pressevertreter erhalten dieses PDF auf einem USB-Stick zur besonderen presseseitigen Verwendung. Die Art der Verwendung wird im Termin erläutert werden.

The curator of IMMERSIVIA, the Digital Section of Santorni Biennale, Mr. Reiner Schneeberger, has taken screenshots in an 8K resolution and put them together in the book: Living in a Coded World. This book has 110 pages (Size 30x30 cm, Hardcover) that is printed in Layflat technology. It is offered to museums as a collector's item. A PDF is available on Blurb for download and costs 8 Euro. It is 170 Mbyte in size, so the quality of the pictures is kept. The Press will get a copy and also special instructions for use will be given on September 17.

Die Pressekonferenz umfasst weitere Highlights aus dem Projekt welche Sie dem folgendem Shortlink entnehmen können -> <http://hgb.2dld.com>

-> dieser führt zu der Webseite <https://www.hypergridbusiness.com/2018/08/art-exhibit-opens-on-metropolis-next-month/>

Look for more via the links provided ... -> <http://hgb.2dld.com>

Ein Workshop, der die in der 1st Digitalen Biennale [1Biennale] verwendete Technologie, den opensimulator, vermittelt wird für Künstler und interessierte Personen am 17. September ab 10:30 Uhr über den Bildungsverein VISIT e.V. aus Leipzig im KW-Institut Berlin angeboten. Die Schutzgebühr beträgt 50,00 Euro.

A workshop for artists and persons who are interested in using opensimulator is offered at the same day, starting 10:30 h. There is a fee of 50,00 Euro. It will be in German and English. Look at the links provided ... -> <http://kw17.2dld.com>

Dieser Shortlink gibt Informationen über den Workshop: <http://kw17.2dld.com> -> Er führt zu dem Dokument https://1biennale.files.wordpress.com/2018/07/1biennale_opensimulator-workshop-2018-09-17-berlin.pdf

Neben Ihrem Kommen am 17. September um 18:00 Uhr -> KW Institute for Contemporary Art KUNST-WERKE BERLIN e.V., Berlin Auguststraße 69, DE 0117 Berlin

bitten um Veröffentlichung der Ankündigung des Workshops. Vielen Dank.

Für Rückfragen wenden Sie sich bitte an:

Contact details:

VISIT e.V. - Arbeitsgemeinschaft für integrierte Weiterbildung [in digitalen und künstlerischen Bereichen] – Leipzig. Telefon: +49 341 3576694, Mobile: +49 157 66848097, Email: info@visit-ev.de

Reiner Schneeberger – Markkleeberg. Mobile: +49 171 2077087

1Biennale wird durch die Stiftung Kunstinformatik – München – unterstützt.

1Biennale is supported by Programmed Art Foundation [Stiftung Kunstinformatik – Munich].

VISIT e.V. – Sternwartenstr. 4-6, D-04013 Leipzig, gemeinnütziger Verein, VR 3677 Leipzig

Geschäftsführer / Director: Benjamin Hirlinger