

Zürich, 7. November 2017

## Das Migros-Kulturprozent vergibt die Werkbeiträge Digitale Kultur 2017

### 50'000 Franken für sechs Projekte der digitalen Kultur

Das Migros-Kulturprozent vergibt im November 2017 zum elften Mal Werkbeiträge in der digitalen Kultur mit einer Gesamtsumme von 50'000 Franken. Die fünfköpfige Jury prämierte 6 der insgesamt 47 eingereichten Arbeiten. Die geförderten Projekte zeigen, wie die Grenzen zwischen virtueller und realer Welt immer mehr verschwinden. Ausgezeichnet wurden unter anderem eine mit Identität spielende Virtual-Reality-Installation, ein fahnschwingender Industrieroboter und eine auf Crowdsourcing basierende Geolokalisationsplattform.

Im Jahrgang 2017 der Werkbeiträge Digitale Kultur hat die fünfköpfige Jury 47 Projekte gesichtet. Die Preissumme von insgesamt 50'000 Franken wurde sechs Projekten zugesprochen:

- **12'000 Franken für «iMultiply»**  
**Maria Guta, Neuenburg**  
«iMultiply» ist eine interaktive Virtual-Reality-Installation: Die Teilnehmenden erleben eine satirische Reflektion über Identität und Selbstdarstellung in unserer bildgetriebenen Zeit. Die Künstlerin Maria Guta erforscht die Möglichkeiten alternativer Egos und paralleler Realitäten.
- **10'000 Franken für «morgen-rot, ein fahnschwingender Industrieroboter»**  
**Flo Kaufman, Solothurn**  
Flo Kaufman hat eine ganz neue, sehr persönliche Art entwickelt, die Fahnschwinger-Kultur festzuhalten und umzucodieren. Sie beruht auf jahrelangem Experimentieren mit Elektronik und einer eindringlichen Subversion von ethnologischer Feldforschung. Sein fahnschwingender Roboter «morgen-rot» ist sowohl in Mechanik abstrahierte Tradition als auch ein launischer Swingtanz zu zeitgenössischen Datenströmen.
- **8'500 Franken für «smapshot»**  
**Timothée Produit (Institut insit, HEIG-VD), Yverdon-Les-Bains VD**  
Bei «smapshot» können Freiwillige mithelfen, historische Fotos von Schweizer Landschaften dem richtigen Ort auf der Karte zuzuordnen. Die Beteiligten erwecken mit ihrer Ortskenntnis alte Bildarchive zum Leben und erschliessen das Material für neue Verwendungen.
- **8'000 Franken für «.SVR»**  
**Marc Dubois, Laura Perrenoud, David Colombini (fragmentin), Grandvaux VD**  
Die Openair-Installation «.SVR» bietet Mutigen die Gelegenheit, einen Virtual-Reality-Helm in einem dafür ungewöhnlichen Kontext zu nutzen: in der Natur. Besucherinnen und Besucher können mit dem Helm durch eine Mischung aus virtueller Welt und körperlichem Empfinden die sie umgebenden atmosphärischen Phänomene sehen. Das Kollektiv fragmentin bietet damit ein Erlebnis, das die Besucher nicht nur eintauchen lässt, sondern miteinbezieht.
- **8'000 Franken für «Whole Waste Catalog»**  
**Raphael Perret, Zürich**  
«Whole Waste Catalog» ist eine Anlehnung an den Whole Earth Catalog aus den 70er Jahren. Das Projekt besteht im Wesentlichen aus einer Smartphone-App. Sie richtet sich an Arbeiter, die mit dem Rezyklieren von Elektroschrott in Indien ihr Geld verdienen, und versorgt sie mit Informationen über die Gefahren dieser Prozesse. Der Künstler thematisiert damit die Verantwortung der westlichen Elektronik Konsumenten.

- **3'500 Franken für «scriBit»  
Anna Comiotto, Bern**

scriBit kombiniert handgefertigte digitale Anzeigen und Felsmalerei. In den Bergen entstehen temporäre Werke, die mit Strom und Code aktiviert die Grenzen zwischen Natur und Technologie verwischen.

**Der Jury gehörten an:** Kathrin Passig, Sachbuchautorin und Gründerin des «Techniktagebuch»-Blogs; Adrian Demleitner, Programmierer und Initiator des Festivals ckster in Bern, Researcher am IXDM, Basel; Alain Bellet, Associate Professor an der ECAL University of Art and Design Lausanne; Nicholas Schärer, Dozent an der Zürcher Hochschule der Künste; Luc Meier, Head of Content für EPFL Artlab.

Die Ausschreibung für die Werkbeiträge Digitale Kultur 2018 erfolgt im Frühjahr 2018.

**Engagement des Migros-Kulturprozent in der digitalen Kultur**

Das Migros-Kulturprozent engagiert sich seit 1998 im Bereich Digitale Kultur und Medienkunst. Dazu zählen die Plattform für digitale Kultur und Medienkunst «Digital Brainstorming» und «bugnplay.ch», der digitale Jugendwettbewerb für Games, Code, Robotik und Multimedia für 8- bis 20-Jährige. Das Förderprojekt «Werkbeiträge Digitale Kultur» des Migros-Kulturprozent existiert seit 2007.

**Auskünfte an Medienschaffende:**

Barbara Salm, Leiterin Kommunikation, Direktion Kultur und Soziales, Migros-Genossenschafts-Bund, Zürich, Telefon 044 277 20 79, [barbara.salm@mgb.ch](mailto:barbara.salm@mgb.ch)

\* \* \* \* \*

*Das Migros-Kulturprozent ist ein freiwilliges, in den Statuten verankertes Engagement der Migros für Kultur, Gesellschaft, Bildung, Freizeit und Wirtschaft. [www.migros-kulturprozent.ch](http://www.migros-kulturprozent.ch)*