

## PRESSEINFORMATION / TERMIN

### Evoked 2013 – Festival im Zeichen digitaler Kunst

**Demoszene-Festival Evoked vom 16. bis 18. August 2013 in Köln  
– Echtzeitanimationen, neue Wettbewerbe und Seminare in den  
AbenteuerHallenKalk – Neuer Evoked-Partner: Carlsen Verlag**

Köln, 8. August 2013 – Vom 16. bis 18. August 2013 präsentiert der Digitale Kultur e.V. das internationale Festival für digitale Kunst Evoked. Die Veranstalter erwarten in den AbenteuerHallenKalk in Köln rund 400 Gäste aus aller Welt. Seit 16 Jahren steht digitale Kunst am Computer im Mittelpunkt der Evoked: Programmierer, Grafiker und Musiker stellen ihre neuesten Produktionen vor, die "Demos", vom Computer in Echtzeit berechnete multimediale Präsentationen. In elf verschiedenen Disziplinen treten Demo-Künstler mit Musiktracks, Grafiken, Video- und Echtzeitanimationen bei den Festival-Wettbewerben an. Erstmals Teil des Programms ist ein Wettbewerb für interaktive Beiträge wie z.B. Computerspiele, interaktive Demos oder experimentelle Visualisierungen. Sämtliche vorgestellten Produktionen sind exklusive Premieren.

#### **Evoked 2013**

16. August, 16 Uhr, bis 18. August, 14 Uhr

AbenteuerHallenKalk, Christian-Sünner-Straße 8, 51103 Köln

Eintritt: 35 Euro – *keine Tageskarten erhältlich!*

Alle Infos unter: [www.evoked.eu](http://www.evoked.eu)

Seminare zu Techniken und Trends der Demoszene sind fester Bestandteil der Evoked. Am Samstag um 13 Uhr erklärt Steffen Klaus, der für Film- und Fernsehproduktionen visuelle Effekte entwickelt, wie man animierte Grafiken im Stile der Homecomputer-Ära der

Weitere Informationen und Bildmaterial unter [presse@digitalekultur.org](mailto:presse@digitalekultur.org).

Abdruck honorarfrei; Belegexemplar erbeten.

Digitale Kultur e.V. Köln

c/o

Stefan Keßeler

Christinastr. 82

50733 Köln

08.08.2013

Presseanfragen an:

Christian Brand

Telefon +49 176 24831477

[cb@digitalekultur.org](mailto:cb@digitalekultur.org)



1980er Jahre mit Hilfe moderner Visual Effects Software erstellt. Um 16 Uhr erklärt Filmemacher und Programmierer Friedrich Kirschner, wie Echtzeitanimationen im Theater funktionieren und wie man digitale Prozesse auch performativ auf der Bühne sichtbar machen kann. Beide Seminare finden ebenfalls in den AbenteuerHallenKalk statt.

### **Seminare auf der Evoke 2013**

([www.evoke.eu/2013/party/seminars](http://www.evoke.eu/2013/party/seminars))

- Amiga demo style graphics                      Samstag 17.8. – 13 Uhr

*...without coding! Steffen Klaus baut Grafiken im Stile alter Heimcomputer mit moderner VFX Software.*

- Digitale Live Performance                      Samstag 17.8. – 16 Uhr

*Friedrich Kirschner erklärt den Einsatz von Echtzeitanimationen im Theater.*

### **Die Partner der Evoke 2013**

Bereits zum fünften Mal findet die Evoke in den *AbenteuerHallenKalk* statt, einem ehemaligem Industrie-Standort, der auf rund 1.000 m<sup>2</sup> viel Raum für kreative Festivals bietet. Die Jugendzentren Köln gGmbH betreibt die frühere Fabrikhalle vorwiegend als Sportzentrum und Kletterhalle, beherbergte in den letzten Jahren aber auch internationale Kulturevents.

Erstmals engagiert sich der *Carlsen Verlag* auf der Evoke. In dem Hamburger Verlagshaus erscheint seit Juni der neue Comic „Alisik“ von Hubertus Rufledt und Helge Vogt. Die Autoren erzählen die Geschichte des Mädchens Alisik, das nach ihrem Tod zwischen dieser Welt und dem Jenseits strandet, ohne Erinnerung an ihr Leben. Zeichner Vogt ist seit vielen Jahren in der Demoszene aktiv und veröffentlichte bereits grafische Arbeiten auf der Evoke. Die besten Grafikkünstler des diesjährigen Festivals erhalten signierte Ausgaben des ersten Bandes von „Alisik“.

Weitere Informationen und Bildmaterial unter [presse@digitalekultur.org](mailto:presse@digitalekultur.org).

Abdruck honorarfrei; Belegexemplar erbeten.



Die *LANG AG* ist langjähriger Ausrüster der Evoke und unterstützt auch in diesem Jahr das Festival mit professioneller FullHD-Projektionstechnik. Die *LANG AG* ist einer der führenden europäischen Großhändler für die Vermietung und den Verkauf von visueller Präsentationstechnik.

Die *DG-i Dembach Goo Informatik GmbH & Co. KG* sponsert eine Grillparty sowie kostenloses Obst für alle Evoke-Gäste und unterstützt die Veranstaltung zudem finanziell. *DG-i* ist IT-Dienstleistungspartner für namhafte Unternehmen der Finanzdienstleistungs-, Versicherungs-, Telekommunikations- und E-Commerce-Branche. Für sie entwickelt *DG-i* Anwendungen, berät bei Infrastruktur-Projekten und übernimmt das Hosting in eigenen Rechenzentren. Das Kölner Unternehmen verfügt über umfangreiche Erfahrungen in der Planung und Entwicklung von Internet-Plattformen. Dabei setzt es strategisch auf Open Source Software. Im Sinne einer innovativen Unternehmensphilosophie sind die Mitarbeiter eingeladen, sich aktiv an Open Source-Projekten zu beteiligen. Die hohen Ansprüche der *DG-i* Kunden spiegeln sich in den überdurchschnittlichen fachlichen Kenntnissen der *DG-i* Mitarbeiter wider.

Die *Viprinet Europe GmbH* ist Partner der Evoke und stellt für Online-Dienste wie die weltweite Live-Videoübertragung der Wettbewerbe mehrere gebündelte Breitbandanschlüsse zur Verfügung und gewährleistet mit Multichannel VPN Routern eine zuverlässige Internetanbindung während der gesamten Veranstaltung.

Die *undefined development UG* unterstützt in diesem Jahr erstmals die Evoke auch finanziell. Die Gründer des Kölner Unternehmens haben ihre Wurzeln in der Demoszene und sind seit vielen Jahren Mitorganisatoren der Evoke. Mit ihrem 2010 gegründeten

Weitere Informationen und Bildmaterial unter [presse@digitalekultur.org](mailto:presse@digitalekultur.org).

Abdruck honorarfrei; Belegexemplar erbeten.



Unternehmen sind sie vor allem in der Entwicklung von Softwareprojekten im Web und auf mobilen Endgeräten tätig.

### **Kreative Tradition am Rhein**

16 Jahre Tradition, hohes internationales Renommee und das entspannte Ambiente der Veranstaltung machen die Evoke seit 1997 zum Standard in den Terminkalendern der besten Computerkünstler. Nach den Anfängen in Düren zog die Evoke 2002 nach Köln und feiert so im 16. Jahr des Bestehens ihr elftes Jubiläum am Rhein.

#### **Weitere Informationen:**

Evoke 2013: [www.evoke.eu](http://www.evoke.eu)

Digitale Kultur e.V.: [www.digitalekultur.org](http://www.digitalekultur.org)

Allgemeine Informationen: [www.demoscene.info](http://www.demoscene.info)

16 Jahre Evoke: [archive.evoke.eu](http://archive.evoke.eu)

#### **Partner der Evoke 2013:**

AbenteuerHallenKalk: [www.abenteuer-halle.de](http://www.abenteuer-halle.de)

Carlsen Verlag: [www.carlsen.de](http://www.carlsen.de)

LANG AG: [www.lang-ag.com](http://www.lang-ag.com)

Viprinet Europe: [www.viprinet.com](http://www.viprinet.com)

DG-i: [www.dg-i.net](http://www.dg-i.net)

undefined development: [www.undev.de](http://www.undev.de)

SceneSat Radio: [www.scenesat.com](http://www.scenesat.com) (Live-Stream der Evoke)

#### **Wichtiger Hinweis für die Presse:**

Journalistinnen und Journalisten sind herzlich eingeladen, die Evoke 2013 zu besuchen. Bitte akkreditieren Sie sich bis Mittwoch, 14. August per eMail an [presse@dkev.org](mailto:presse@dkev.org). Bild- und Tonmaterial wird auf Anfrage gerne zur Verfügung gestellt. Auf Wunsch vermitteln wir Ihnen Interviewpartner aus der Demoszene. Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir Bild- und Tonaufnahmen zu bestimmten Zeiten während der Evoke nicht gestatten.

Weitere Informationen und Bildmaterial unter [presse@digitalekultur.org](mailto:presse@digitalekultur.org).

Abdruck honorarfrei; Belegexemplar erbeten.



### Über den Digitale Kultur e.V.

Der Digitale Kultur e.V. wurde 2003 in Köln gegründet. Er fördert den Austausch von Kunst und Wissenschaft und die dadurch entstehende künstlerische Arbeit. Der gemeinnützige Verein versteht das Medium Computer als Ausdrucks- und Kunstform und unterstützt die Verständigung kreativer Menschen in der so genannten Demoszene. Die Demoszene ist ein weltweites Netzwerk kreativer Menschen, die sich mit der Programmierung so genannter Demos beschäftigen. Demos sind in Echtzeit Computer generierte Musikkurzfilme, die auf ästhetische Art demonstrieren, zu welchen Grafik- und Klangeffekten Computerhardware fähig ist. Dabei kommen sowohl die neuesten Entwicklungen der Industrie als auch Computer aus den achtziger Jahren zum Einsatz. Der Digitale Kultur e.V. organisiert neben etablierten Veranstaltungen wie der Demoparty Evoke auch Bildungsveranstaltungen und Ausstellungen rund um das Thema Demoszene sowie Reisen zu anderen Veranstaltungen mit Bezug zur Demoszene. Weitere Informationen über die Demoszene und den Digitale Kultur e.V. sind unter [www.digitalekultur.org](http://www.digitalekultur.org) und [www.demoscene.info](http://www.demoscene.info) erhältlich.



**digitalekultur e.V.**

Weitere Informationen und Bildmaterial unter [presse@digitalekultur.org](mailto:presse@digitalekultur.org).  
Abdruck honorarfrei; Belegexemplar erbeten.