



über uns

Die österreichische Künstler*inengruppe gold extra ist dort wo gesellschaftliche Fragen, Technologien und Medien zusammenkommen. Wir produzieren, kuratieren und initiieren Projekte in den Zwischenräumen von Bildender Kunst, Performance, Spielen, Musik und Medien.

gold extra ist ein Netzwerk von Künstler*innen verschiedener Sparten. Der Verein wurde 1998 gegründet und besteht heute aus Sonja Prlić, Reinhold Bidner, Tobias Hammerle, Georg Hobmeier und Karl Zechenter, die in Wien und Salzburg leben.

Seit 2005 beschäftigen wir uns mit künstlerischen Computerspielen. Im Bereich der dokumentarischen Computerspielen haben wir u.a. mit „Frontiers“ zum Kanon beigetragen. Seit 2010 engagieren wir uns in Projekten der Künstlerischen Forschung.

„Die Idee schafft das Format“ ist eine künstlerische Methode, in der wir konstant an neuen Medien und künstlerischen Ausdrucksformen forschen. So sind seit 1998 über 100 Projekte entstanden, darunter dokumentarische Computerspiele, Robotertheater, Medientheaterstücke, Filme, Animationen, Picknicks, Performances, Fernsteuerungen für Körper und Bühnen, sowie Installationen entstanden.

Aufführungen, Besucher*innen

Arbeiten von gold extra wurden an zahlreichen renommierten Festivals, Museen, Galerien und Theatern gezeigt; besonders freut uns auch, dass wir von 2016-19 das „Tent without Borders“ am Sziget-Festival kuratieren durften oder von bekannten Kurator*innen wie Paolo Pedercini/ molleindustria kuratiert wurden (Galerie LikeLike, Pittsburgh).

Unsere Arbeiten wurden zwischen 2016 und 2019 jährlich zwischen 200.000 und 350.000 Menschen gesehen, Downloads der Spiele erreichten 2020 kumulativ ca. 115.000 Downloads. Instagram-Posts einzelner Projekte (Sefirot) sehen ca. 60.000 Follower.

Aufführungen/Ausstellungen: ZKM Karlsruhe, Nam June Paik Art Center Seoul, Art Moscow, Games for Change New York, Ars Electronica, A.Maze Berlin und Johannesburg, Goethe Institute Lima, Porto, Santiago, Völkerkundemuseum Zürich, Humboldt-Lab Berlin, MAK Wien, Festival Ludicious Zürich, EGX Rezzed London, Play Hamburg, ICA London, emaf Osnabrück, Thalia Theater Hamburg, Deutsches Theater Göttingen, Gorki Theater Berlin, Festival der Regionen OÖ, ARGEkultur Salzburg, Filmfestivals Annecy and Oberhausen, brut, MuQua Wien, The Arches Glasgow.

Preise

2021: „Black Day“, Prix Ars Electronica U14

2021: „Time O The Signs“, Best Austrian Animation, 2Day Animation Festival, Wien

2020: „The Truth Pt.2“, Prix Ars Electronica U14, Hauptpreis.

2020: „Time o’ the signs“ Winner, Linz International Short Film; Honorable Jury Mention Delhi Shorts International, Animakom Bilbao, Piccolo Festival dell’Animazione

2019: „In Trance It“ Under The Radar Festival Award, Hubert Sielecki Award.

2019: „The Truth Pt.2“ European Youth Culture Award, Berlin.

2018: „Ex Terrat“ Award, StopTriK Festival Maribor.

2017: „The Fallen“ nominiert als Most Amazing Game at A.Maze Berlin.

2017: „Ex Terrat“ Psst! Audience Award, 11. Silent Film Festival, Zagreb

2017: „Until We Coleidoscope“, Visual Music Award.

2016: „Tools of Subversion“, Gewinner des

Publikumspreis „Das NETTZ“-Festival, Berlin (Robert-Bosch-Stiftung)

2016: „From Darkness“ ausgewählt als „Games of the year“ bei Warpdoor Website

2016: Award Experimental Short Film „Ex Terrat“, Filmfestival Budapest.

2016: Award of Excellence für hervorragende Forschung, Künstlerische Forschung zu Frontiers von Sonja Prlić.

2014: Audience Award Impulse Filmfestival Wien

2013: Robert Jungk-Preis, Land Salzburg

2012: Outstanding Artist Award (verliehen Bundesrepublik Österreich)

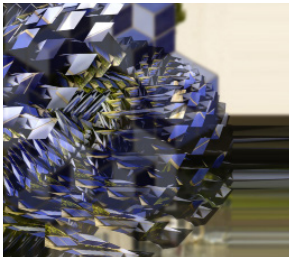
2012: Medienkunstpreis, Land Salzburg

2011: Frontiers nominiert für „Games of Change“, New York.

2009: Frontiers ausgewählt als „Game of the month“ bei Fachmagazin GEE.

2005: Autoren- und Produzentenpreis, Junges Theater Bremen

Künstlerische Forschung



STORYCASE *AR-Framework, AR- und XR-Forschung, (2021-22)*

Wie können wir mit Objekten in Augmented Reality interaktiv Geschichten erzählen? Eine AR-Forschung für Anwendungen in künstlerischen Projekten und Ausstellungen. Stipendium des Bundes für Digitalisierung

Präsentationen: Peer to Peer Präsentationen, geplant

von: Karl Zechenter, Sonja Prlić, Christian Knapp, Georg Hobmeier, Tobias Hammerle, Reinhold Bidner, uvm.



SCHNITT # STELLEN *Forschung, Symposium, Workshops (2018-2021)*

gold extra führt mit dem Medialab der Universität Mozarteum Salzburg eine Grundlagenforschung zu ästhetischen Transfers und Medienerfahrungen von Künstler*innen und Schüler*innen durch.

Zwischen 2018-20 sind THE TRUTH PT.2 und BLACK DAY, zwei kollaborative Mixed-Reality-Spiele/Spielserien entstanden.

Ausgezeichnet mit dem European Youth Culture Award und Prix Ars Electronica U14.

Präsentationen: ARS Electronica, ARGEkultur, Universität Salzburg, uvm.

von: Karl Zechenter, Sonja Prlić, Iwan Pasuchin, Schüler*innen MS Lehen.



OPEN STUDIO *Veranstaltungsreihe, Podcast, (2013-laufend)*

gold extra erforscht die Schnittstellen von Medien, Gesellschaft und Kunst in Live Veranstaltungen im Künstlerhaus Salzburg und in verschiedenen Medienformaten.

Präsentationen: gold extra, Künstlerhaus Salzburg

von: Karl Zechenter, Sonja Prlić, Georg Hobmeier, Tobias Hammerle, Reinhold Bidner, uvm.



GOBLINS GONE VRONG. *VR-Forschungslabor, VR-Spiel (2020)*

Ein Forschungslabor zu Virtual Reality unter extremen Bedingungen - im Setting eines Wirtshauses voller Goblins.

Präsentation: Subotron Wien; online

von: Georg Hobmeier, Benjamin Wahl, Victor Morales.



DIGITAL ANALOGUE *Animation, Bild/Rendering Algorithmen, (2018-19)*

In Zusammenarbeit mit F. Berger (ARS Electronica) erforscht R. Bidner Bildbearbeitungsalgorithmen, die mit der Intuitivität analoger Gestaltung in digitaler Programmierung experimentieren.

Präsentationen: Under the Radar Festival/Conference, Wien MuQua

von: Reinhold Bidner, Florian Berger



DOCUMENTARY VR *VR Spiele und angewandte Spieleforschung (2017-18)*

In Zusammenarbeit mit der FH Hagenberg erforscht gold extra dramaturgische Aspekte der Portierung von PC Spielen in VR-Umgebungen. Stipendium Wissenschaftsförderung OÖ.

Präsentation: Künstlerhaus Salzburg, ARS Electronica Symposien, div. Festivals

von: Reinhold Bidner, Tobias Hammerle, Andreas Leitner, Georg Hobmeier, Georgi Kostov, Sonja Prlić, Karl Zechenter, uvm

Filme



Day 40 - Großes Tennis

UTOPIA C Animationsfilm (2020-21)

Aus welchen Bilder setzt sich das persönliche Bild einer Stadt zusammen? R. Bidner erforscht im ersten Teil der Utopia-Reihe Kindheitsorte (Teil des Rechercheprojekts Urban ReSearch)

Präsentationen: Upcoming: Animafest Zagreb bzw. Anifilm Prag

von: Reinhold Bidner



TIME O' THE SIGNS Animationsfilm (2019)

Ein Animationsfilm, der die visuellen Zeichen von Erfolg und Misserfolg, Likes, Flames, als Ausgangsmaterial für eine visuelle Gesellschaftsanalyse nimmt.

Präsentation: Festival Annecy, Animakom Bilbao, Animasivo Mexico City, Buenos Aires, Delhi, uvm.

von: Reinhold Bidner, mit Unterstützung von Florian Berger



EX TERRAT Animationsfilm (2016)

Ausgehend von „Selbstbildern“ der Stadt Paris, z.B. Street Art stellt Bidner ein urbanes Porträt her, das von den Kontrasten der Lebenssituationen geprägt ist.

Präsentationen: Linoleum International Animation and Media-Art Festival Kiev, Ukraine, Interfilm Berlin

von: Reinhold Bidner

-> Viele Filme sind mehrfach ausgezeichnet, eine Auswahl der Auszeichnungen, bei den Preisen.

Projektauswahl



BORDER GRID immersive, interaktive Dokumentation, Installation (2018-21)

Border Grid verwendet lose das Format eines Escape Rooms und folgt damit den Lebenslinien verschiedener Migrant*innen und fragt, ob und wie Grenzlinien auch zu Verbindungen werden können.

Shows: Festival Sommerszene 21, upcoming

von: Tobias Hammerle, Reinhold Bidner, Sonja Prlić, Mara Vvas, Atalya Komornik, Karl Zechenter, Valerie Eicher, Sebastian Frisch, uvm.



GATES OF ALEPPO / KILLING FIELDS. Computer Game-Essays (2019; 20)

Mit jeweils biographischen Hintergrund aus Syrien, bzw. Vietnam erforschen die Spiele, traumatische Situationen, in denen der Krieg in den Alltag einbricht (Reihe: 5th Commandment).

Präsentationen: Reboot Develop Dubrovnik, Play Austria, itch.io

von: Georg Hobmeier, Benjamin Wahl, Christian Knapp, Brian Main, Karl Zechenter, Frauke Hofmann, Joshua Hollendonner, Julia Nguyen, Wolfswift, uvm.



MARGARETEN Street photography, AR Installation (2017-19)

In einem langfristigen Rechercheprojekt wurden Bewohner*innen des Stadtteils Margareten zu Wegen und Plätzen in und um Margareten herum befragt und diese Begegnungen mit Fotos und einer AR-Installation dokumentiert.

Präsentationen: Galerie Schaustelle - Wien 1050, uvm

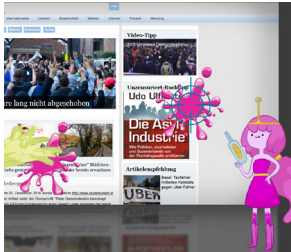
von: Reinhold Bidner



SUBTEXT *Print, Street photography, Fotobuchserie (2011-2019)*

In bisher drei Ausgaben hält R. Bidner Momentaufnahmen von temporären Wirkungsstätten fest und verbindet dabei je zwei Bilder so, dass neue Bedeutungsebenen entstehen.

Präsentationen: Vorträge, Showings, Solo-Ausstellung Palac Akropolis Prag
von: Reinhold Bidner; fallweise unterstützt von Karl Zechenter



TOOLS OF SUBVERSION *Game- and Media-Installation (2017-18)*

Mit DIY Controllern und Web Tools gegen Hass im Netz- Tools of Subversion ist ein online und offline Werkzeugkasten, um gemeingefährliche Posts und Websites zu reparieren. Ausgezeichnet mit „Das Netz“Preis, Berlin

Präsentationen: ARGEkultur, Open Media Award Linz, re:publica, Berlin
von: Sonja Prlić, Martina Brandmayr, Seda Röder, Elisabeth Schmirl; mit Andreas Leitner, Martin Krenzel und Karl Zechenter.



STRANGER HOME *Stadtspiel, Performance, VR, mobile app (2017-18)*

Wo fühlen wir uns fremd und warum? Ein Busreise über das Fremde, das im Vertrauten liegt. Stranger Home ist ein interaktives Stadterfahrungsspiel in drei Teilen, Mobile App, VR-Game und Live-Rätselspiel.

Präsentationen: Festival Sommerszene 18, Salzburg

von: Tobias Hobmeier, Reinhold Bidner, Andreas Leitner, Georgi Kostov, Sonja Prlić, Karl Zechenter, Dorit Ehlers, Martina Dähe, uvm.



THE FALLEN. *Computer game (2016-2017)*

The Fallen ist ein visueller Spiessay, der den „frozen conflict“ im Bürgerkrieg in der Ukraine thematisiert und damit an den Grundfesten des Game-Genres First Person Shooter rüttelt. .

Präsentationen: A.Maze Berlin und Johannesburg, Digital Expo Tiflis, LikeLike Pittsburgh, Arena Poznan,...

von Georg Hobmeier, Christian Knapp, Andreas Leitner, Cornelia Rath, Karl Zechenter.

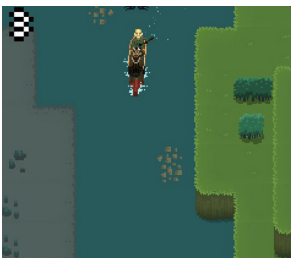


FUTURE REARVIEW. *Media-Installation, Exhibition (2016-17)*

In einem begehbaren, virtuellen Stadtplan mischen sich Geschichten, Bilder und Erinnerungen aus der Vergangenheit und Zukunftsutopien, erzählt von Salzburger*innen Ausgezeichnet mit Stipendium des Programms Salzburg2016.

Präsentationen: Galerie periscope Salzburg, uvm.

By Reinhold Bidner, Andreas Leitner, Sonja Prlić.



TOTEM'S SOUND und SOLE CITY. *Spiele, Augmented Reality Installation (2013-2015)*

In zwei Spielen, für Tablet bzw. für PC wurden ethnologischen Themenstellungen (Entdeckung, Repräsentation des Alltags) untersucht.

In: Humboldt Forum Berlin, Völkerkundemuseum Zürich

Von: Reinhold Bidner, Patrick Bourgeat, Tobias Hammerle, Tilmann Hars, Georg Hobmeier, Christian Knapp, Sonja Prlić, Karl Zechenter, uvm.



REVOLTING BODIES. *Intervention im öffentlichen Raum (2012-1013)*

Tanz- und Körperperformances und Workshops auf der Suche nach einer neuen politischen Sprache des Körpers; in der Reihe von Arbeiten wie AREA.

Präsentationen: Athen öffentl. Raum, Künstlerhaus Salzburg

Von: Georg Hobmeier with Ioanna Kampylafka and Synes Elischka.



FROM DARKNESS *PC-Spiel, künstlerische Forschung (2012-2016)*

Ein dokumentarisches Computerspiel über Lebensrealitäten in Ostafrika.

Präsentationen u.a. im ZKM Karlsruhe, Nam June Paik Center Seoul, Play Hamburg, Schwerpunkt Wissenschaft und Kunst Salzburg, ARGEkultur Salzburg

Von: Reinhold Bidner, Tobias Hammerle, Georg Hobmeier, Andreas Leitner, Victor Morales, Sonja Prlić, Karl Zechenter, uvm

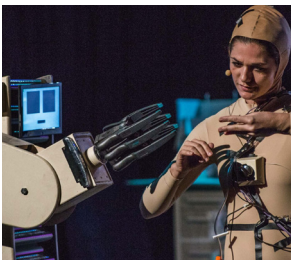


WAVEFORM *Performance, Körpersteuerung (2008-12)*

Geleitet von Max Benses Ideen zur Kybernetik wird . Hobmeiers Körper verdrahtet und kann vom Publikum gesteuert werden. Das Projekt wurde in weiteren Varianten gezeigt.

In: u.a. ARGEkultur Salzburg, ZKM Karlsruhe

Von: Georg Hobmeier, Juan A. Romero.



FRANKENSTEIN *Robotertheater (2011-2015)*

Menschen gehen kaputt, Roboter nähern sie in Krankenhäusern wieder zusammen, warum sich nicht selbst einen bauen? Ein Roboter-Musical.

In: u.a. ARGEkultur Salzburg

Von: Sonja Prlić und Karl Zechenter, Reinhold Bidner, Markus Brandt, Tobias Hammerle, Walter Schacherbauer, Mirjam Klebel, uvm.



LOCAL CRISIS MACHINE *Dokumentarischer Spielautomat (2013)*

Ein Dokumentation über das persönliche Erleben der Krise in einem Spielautomaten - mit Interviews aus 11 Ländern.

Präsentation u.a. im OHO Oberwart, Aktionsradius Wien, Symposium Goldegg, St. Virgil Salzburg.

Von: Karl Zechenter, Reinhold Bidner, Ivo Frankx, Sonja Prlić.



SAME TIME SAME STATION *Medien-Performance (2010-12)*

Guillotine 2.0.: Die Französische Revolution kommt in den Video-Blog, Jean Paul Marat und Charlotte Corday berichten live.

Präsentationen: u.a. ARGEkultur Salzburg

Von: Sonja Prlić, Karl Zechenter, Reinhold Bidner, Tobias Hammerle, Doris Prlić, mit Dorit Ehlers, Dirk Warme uvm.



FRONTIERS *PC-Spiel/Ausstellung (2007-11)*

Das Computerspiel, das an die Grenzen Europas führt. Folgen Sie dem Weg eines Flüchtlings nach Europa. Präsentationen u.a. im ZKM Karlsruhe, Nam June Paik Center Seoul, Art Moscow, Games for Change New York, u.v.a.

Von: Martina Brandmayr, Georg Hobmeier, Tobias Hammerle, Sonja Prlić, Jens Stober, Karl Zechenter, uvm.



BLACK BOX *Robotertheater (2006-10)*

Eine Schulklasse von Robotern spielt Hamlet und stellt die Frage „To be or not to be?“ für sich ganz neu.

Präsentationen u.a. bei Mozart 2006, Linz Kulturhauptstadt 09, FFT Düsseldorf, studiobühne Köln,...

Von: Sonja Prlić, Karl Zechenter, Reinhold Bidner, DJ Odd/Stefan Eder, Tobias Hammerle, Susanne Hiller, Walter Schacherbauer, uvm.



gold extra sind: Sonja Prlić, Tobias Hammerle, Georg Hobmeier, Karl Zechenter, Reinhold Bidner.

Biographien

Reinhold Bidner

Studierte an der Fachhochschule für angewandte Wissenschaften & Technologien Salzburg, (MultiMediaArt), am Duncan of Jordanstone College of Art and Design, Schottland, Dundee (Animation and Electronic Media), Diplom im Rahmen eines Sokrates Stipendiums in Berlin. Ab 2001 war er im Ars Electronica Futurelab, u.a. als Key-Researcher für Time Based Media tätig. Seit 2006 ist er freischaffend in den Bereichen Video, Fotografie, Animation und Medienkunst, bzw. mit gold extra künstlerisch tätig, u.a. auch Gründung von *1nOut* mit Robert Praxmarer und Ko-Kurator des *Daumenkino-Festivals*. Bidner lebt in Wien und Salzburg.

Preise: u.a. Best Animated Music Video für „If we had only tried“ (International Animation Festival Sofia 2015), Gewinner International Jury Prize - Best Experimental – mit Ex Terrat beim Budapest Short Film Festival 2016, Visual Music Award (Frankfurt) - Gewinner 1. Platz mit *Until we coalesce* 2017, Hubert Sielecki Award mit „In Trance It“, uvm. Filme u.a. in Annecy, Zagreb, Mexico City, Tokio, London, Rio de Janeiro. Lehrtätigkeit an der Kunstuniversität Linz in den Bereichen Motion Graphics und Animation.

Tobias Hammerle

Arbeitet als Dokumentarfilmer, Journalist und Künstler in Salzburg. Studium der Publizistik an der Universität Salzburg. Seine Arbeit umfasst Künstlerporträts, vorwiegend im Tanzbereich, u.a. mit Wax Factory, Ori Flomin und Mara Vivas, Video- und Lichtinstallationen (u.a. Oper Braunschweig, Graz) wie auch Dokumentationen (Cash & Marry, 2008), Featurefilm und Animationsarbeiten und dokumentarische Computerspiele. Vorträge an diversen Universitäten und den Goethe-Instituten in Lima (Peru) und Santiago de Chile, Kunst- und Kulturzentren in Mexiko und verschiedene europäische Länder, v.a. im Bereich Game Development.

Projekte seit 2017: Social Media App NoWat, Projektleitung Stranger Home (u.a. Szene Salzburg), Stranger Home Santiago App, Projektleitung Border Grid, Recherche/Erstellung von Lernmaterialien für den niedersächsischen Bildungsserver zum Welterbe-Kandidatur des Alten Landes / Norddeutschland. Outstanding Artist Award und Medienkunstpreis Sbg. 2012.

Georg Hobmeier

Studierte Schauspiel am Mozarteum Salzburg und Choreographie und Neue Medien an der School of New Dance Development in Amsterdam. Seit 2000 arbeitet er als Darsteller, Choreograph und Dramaturg an den Schnittstellen von Theater, Tanz, Medien und öffentlichem Raum. Seine Arbeiten umfassen neben Stücken für die Bühne interaktive Medieninstallationen, Computerspiele, choreographische Laboratorien und Arbeiten im Stadtraum. Werke: u.a. We Only Do What They Are Programmed For, 2004, Aufführungen im ICA London, Monaco Dance Forum und Festspielhaus Hellerau. „Deutscher Studienpreis“ der Hamburger Koerber-Stiftung (2002). Arbeiten zu Manipulationen von Geist und Körper, u.a. mit Elektrostimulatoren (u.a. MyMyoMayhem, 2006) und partizipativen Bewegungsformaten und öffentlichen Raum (Area 2007-11, Revolting Bodies 2012-13). Intensive Arbeit an künstlerischen Computerspielen seit 2005, u.a. mit Frontiers und From Darkness. Seit 2014 arbeitet er schwerpunktmäßig in der künstlerisch geprägten Spieleentwicklung, u.a. für Nowhere Prophet, und die 2014 gegründete eigene Company Causa Creations. 2017 Produktion von Path Out, das Spiel wurde weltweit rezipiert und vielfach ausgezeichnet. 2018 erarbeitete er am Wiener Volkstheater die dystopische Game Theater Installation Vienna - All Tomorrows. Er unterrichtete an der Kunstakademie Nürnberg, dem Mozarteum Salzburg, der Folkwang Universität der Künste Essen und hatte eine Gastprofessur an der Royal Academy of Music and Drama in Glasgow. Derzeit unterrichtet er an der FH St.Pölten und der FH Wien Game Design.

Sonja Prlić

Studierte Literatur in Wien, Dramaturgie in Frankfurt am Main und schloss das Doktoratskolleg „Kunst und Öffentlichkeit“ am Schwerpunkt „Wissenschaft und Kunst“ in Salzburg ab. Für ihre Doktorarbeit erhielt sie vom Wissenschaftsministerium den „Award of Excellence“. 1998 begründete sie die Künstlergruppe gold extra mit und arbeitet seither als freie Regisseurin, Dramaturgin und Autorin an Projekten zwischen Performance, Neuen Medien und Technologien. Ihre Schwerpunkte liegen im Bereich der künstlerischen Forschung und Verbindung von gesellschaftlichen Themen mit neuen Medien. Am Mozarteum Salzburg ist sie Senior Scientist, wo sie das Forschungsprojekt schnitt # stellen in Kooperation mit gold extra leitet. Sie ist außerdem Ko-Leiterin des Programmbereichs Zeitgenössische Kunst und Kulturproduktion am Interuniversitären Schwerpunkt Wissenschaft und Kunst in Salzburg.

Produktionen: Black Box, Frontiers, Same Time Same Station, From Darkness, Local Crisis Machine, Frankenstein, Tools of Subversion, Stranger Home, 200 Jahre gold extra, Zivilcourage, The Truth Part 2, Black Day. Sie erhielt u.a. das Dramatikerstipendium der Republik Österreich, den Autoren- und Produzentenpreis des Jungen Theater Bremen, den österreichischen Outstanding Artist Award und den Salzburger Medienkunstpreis.

Karl Zechenter

Lebt als Regisseur, Künstler und Kurator in Salzburg. Studium der Germanistik, Politikwissenschaften an der Universität Salzburg. Tätigkeit u.a. als Künstlerischer Leiter der ARGEkultur, Leiter Festival OFFMozart 2006. Er ist dzt. Ländervertreter der IG Kultur und Vorsitzender des Dachverbands Salzburger Kulturstätten und im Kulturentwicklungsplan des Landes Salzburg tätig. Er ist Mitglied der Steuerungsgruppe des Kulturentwicklungsplans und Mitglied des Landeskulturrates des Landes Salzburg, wo er 2018 für den Bereich Medienkunst und interdisziplinäre Künste gewählt wurde. Er arbeitet an zahlreichen kulturpolitischen Initiativen und Jurys mit, u.a. derzeit im Fachbeirat für Fair Pay.

Lehr- und Vortragstätigkeit an unterschiedlichen Universitäten, v.a. an der Universität Salzburg und Mozarteum Salzburg (Funktionale Assistenz Dept. Grafik); Publikationstätigkeit in der KUPF-Zeitung.

Zusammen mit Sonja Prlić und Iwan Pasuchin führt er das künstlerisch-forschende Projekt schnitt # stellen (u.a. The Truth Part 2) durch. Teilnahme an verschiedenen künstlerisch-forschenden Projekten, u.a. Koordination von Documentary VR zusammen mit Reinhold Bidner.

Produktionen: Elektroniklandpreis Land Salzburg, Basics Festival, Black Box, Sie brauchen Pech, Frontiers, Same Time Same Station, From Darkness, Local Crisis Machine, Frankenstein, Totem's Sound (Ethnolog. Museum Berlin), Sole City, The Fallen, Killing Fields, Stranger Home, 200 Jahre gold extra, Zivilcourage, Die Regeln der Stadt. Robert Jungk-Preisträger 2013, Salzburger Medienkunstpreis und Outstanding Artist Award 2012, European Youth Culture Award 2019.

gold extra

office@goldextra.com
www.goldextra.com
+43 699 11752506

c/o Künstlerhaus
Hellbrunnerstraße 3
5020 Salzburg