

## Prix Ars Electronica 2010

(Linz, 17. Mai 2010) 3.083 Projekte aus 70 Ländern wurden beim Prix Ars Electronica 2010 eingereicht. Die meisten Einreichungen verzeichnete die Kategorie „u19 – freestyle computing“ (657), gefolgt von „Digital Musics“ (615), „Interactive Art“ (562) und den „Computer Animations“ (494). Dreieinhalb Tage brauchten die 34 Jurymitglieder, um die Arbeiten zu sichten und die besten darunter zu prämiieren. Die offizielle Preisverleihung findet im Rahmen der Ars Electronica Gala am 3. September 2010 statt. Schauplatz ist diesmal die Lösehalle der Tabakfabrik Linz.

## Sieben Wettbewerbskategorien

1987 initiiert, gilt der Prix Ars Electronica als der Trendbarometer der internationalen Medienkunstszene. Jedes Jahr kürt eine hochkarätige Jury die besten zeitgenössischen Arbeiten und verleiht ihren UrheberInnen die Goldenen Nicas, die „Oscars der Medienkunst“. Aktuell sieben Wettbewerbskategorien spiegeln dabei die Vielfalt zeitgenössischer Medienkunst wider: HYBRID ART, COMPUTER ANIMATION / FILM / VFX, INTERACTIVE ART, DIGITAL MUSICS, DIGITAL COMMUNITIES, [THE NEXT IDEA] voestalpine ART AND TECHNOLOGY GRANT und der österreichweit ausgeschriebene Jugendwettbewerb u19 – freestyle computing.

## Partner und Sponsoren

Der Prix Ars Electronica wird von Ars Electronica Linz und dem ORF Oberösterreich veranstaltet. Kooperationspartner sind das Brucknerhaus Linz und das OK (Offenes Kulturhaus Oberösterreich). Unterstützt wird der Prix Ars Electronica von der Stadt Linz und dem Land Oberösterreich. Hauptsponsoren sind die voestalpine, die sich mit einem eigenen Stipendium für visionäre Ideen engagiert, und die Lifest Kabelmedien GmbH. Als weitere Sponsoren beteiligen sich BFI, KulturKontakt Austria, Pöstlingberg Schlössl, Casinos Austria, Sony DADC und LINZ AG.

## Goldene Nicas 2010

### Computer Animation / Film / VFX

#### Nuit Blanche / Arev Manoukian (CA)

„Nuit Blanche“ ist ein eindrucksvoller Kurzfilm, der von der Begegnung zweier, einander fremder Menschen und der „Liebe auf den ersten Blick“ erzählt. Ein Mann in Regenmantel und Hut steht auf dem nassen Bürgersteig und blickt durch die Scheibe eines Cafés an der anderen Straßenseite. Sein Blick ruht auf einer jungen Frau an einem runden Tisch. Als sie auf die Straße hinaussieht, treffen sich ihre Blicke – und für einen Moment, scheint es nur noch die beiden zu geben. Die Grenze zwischen Fantasie und Realität löst sich auf, als die beiden, wie magisch angezogen, auf einander zustreben und dabei alles überwinden, was sich ihnen in den Weg stellt. Sämtliche Visual Effects wurden auf einem herkömmlichen PC gestaltet. Der ganze Film ist auf der Website von Spy Films bzw. auf vimeo zu sehen:

---

[www.arev.ca](http://www.arev.ca)

Spy Films: <http://www.spyfilms.com/blog/2010/01/29/arev-manoukian-nuit-blanche/>

Nuit Blanche auf vimeo: <http://vimeo.com/9078364>

### Digital Musics & Sound Art

#### rheo: 5 horizons / Ryoichi Kurokawa (JP)

„rheo: 5 horizons“ ist eine audiovisuelle Installation von Ryoichi Kurokawa (JP), die Ton und Bild zu „Raum-Zeit-Skulpturen“ formt. Fünf Screens im Hochformat und ein 5-Kanal Surround-Soundsystem bilden ein Ensemble, bei dem einzelne Screen-Sound-Kombinationen für sich wirken können, aber nur in ihrem Zusammenspiel ein Ganzes bilden. Aufnahmen realer Landschaften kontrastieren dabei digitale Bildwelten, minimalistische Soundwelten ergänzen die visuellen Eindrücke. Zunächst unabhängig voneinander produziert, fügen sich Audio und Video zu einem fließenden Ganzen zusammen – Klänge können so gesehen und Bilder gehört werden. Ein Prozess, auf den nicht zuletzt der Titel der Arbeit verweist: „rheos“, der Fluss.

---

<http://www.ryoichikurokawa.com>

### Hybrid Art

#### Ear on Arm / Stelarc (AU)

Seit über 30 Jahren experimentiert Stelarc mit Kunst und biomedizinischer Forschung. Prothesen nicht als Ersatz für körperliche Mankos, sondern als Erweiterung unserer körperlichen Fähigkeiten – dieses Motiv steht hinter seinen künstlerischen Arbeiten. Anstatt einen fehlenden beziehungsweise defekten Teil des Körpers zu ersetzen, verbessert beziehungsweise erweitert er mithilfe eigens entwickelter Interfaces und Apparaturen die

Form und die Funktionen seines Körpers. Das „Ear on Arm“, ein in den Unterarm eingepflanztes Ohr, besteht aus weichem Gewebe und flexiblen Knorpeln und ist damit eine Prothese, die gewissermaßen am Körper selber hergestellt werden kann. Basierend auf einem Konzept entstanden in den 1990er Jahren forscht und entwickelt er kontinuierlich an der Funktionstückigkeit des Ohres weiter, sein Körper als Experimentierfeld, als Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine.

---

<http://www.stelarc.va.com.au/>

<http://www.stelarc.va.com.au/projects/earonarm/index.html>

### Interactive Art

**The EyeWriter / Zach Lieberman (US), James Powderly (US), Tony Quan (US), Evan Roth (US), Chris Sugrue (US) and Theo Watson (UK)**

Inspiziert vom Schicksal des 2003 an ALS erkrankten Graffiti-Künstlers Tony Quan, haben Zach Lieberman, James Powderly, Evan Roth, Chris Sugrue und Theo Watson den „EyeWriter“ entwickelt. Das kostengünstige Eye-Tracking-System und die damit verknüpfte Software machen es möglich, nur durch die Bewegungen der eigenen Augen auf einem Bildschirm zu zeichnen. Menschen, die an neuromuskulären Krankheiten leiden und mitunter völlig gelähmt sind, erhalten auf diese Weise die Chance, ihrer Kreativität dennoch Ausdruck zu verleihen. Das Making of zum EyeWriter ist auf vimeo zu sehen.

---

The EyeWriter: <http://www.eyewriter.org/>

### Digital Communities

#### Chaos Computer Club

1981 ins Leben gerufen, rückt der Chaos Computer Clubs seit fast 30 Jahren die gesellschaftlichen Folgewirkungen neuer Technologien in den Mittelpunkt. Der dezentral organisierte Club besteht aus zahlreichen lokalen Vereinen und Gruppen, sein Aktionsradius reicht von technischer Forschung über Kampagnen, Veranstaltungen und Publikationen bis zum Betrieb von Anonymisierungsdiensten und Kommunikationsmitteln. Der breiten Öffentlichkeit ist der Chaos Computer Club spätestens seit dem 19. November 1984 bekannt, als sich ein Mitglied des Clubs ins System der Hamburger Sparkassa (kurz Haspa) einloggte und immer wieder eine kostenpflichtige Seite des Chaos Computer Clubs aufrief. Im Verlauf nur einer Nacht, wurden so knapp 135.000 DM zu Lasten der Bank und zugunsten des Vereins fällig. Im gleichen Jahr rief man zudem den jährlichen „Chaos Communication Congress“ ins Leben – heute das größte internationale Treffen rund um alternative technische Forschung. Der Chaos Computer Club zählt mehrere tausend Mitglieder aus aller Welt und hat großen Einfluss auf viele internationale Gruppierungen und Veranstaltungen.

---

Chaos Computer Club: <http://www.ccc.de/>

## [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant

### Hostage / Frederik De Wilde (BE)

Das schwärzeste Schwarz aller Zeiten – mit „Hostage“ schafft Frederik De Wilde (BE) das schwärzeste Gemälde dieser Welt. Seine Oberfläche besteht aus Kohlenstoffnanoröhrchen, die nahezu alles Licht absorbieren und in Wärme umwandeln. Ein Material, dessen optische Eigenschaften eine ähnliche Referenz bilden soll wie die Atomuhr in Punkto Genauigkeit.

---

Frederik de Wilde: [www.frederik-de-wilde.com](http://www.frederik-de-wilde.com)

## u19 – freestyle computing

### Automatisierter Drehfußballtisch

### Stefan Polic (AT), Michael Moitzi (AT)

### HTL BULME

Stefan Polic und Michael Moitzi waren es einfach leid, Tischfußball spielen zu wollen, aber keine vier Spieler zusammen zu bekommen. Was also tun? Die beiden automatisierten kurzerhand eine gesamte Drehfußballmannschaft – und sparten so gleich zwei menschliche Spieler ein. Mehrere Computer steuern dabei Tormann, Verteidigung, Mittelfeld und Sturm, Kameras suchen und finden den Ball auf dem Spielfeld und kommunizieren dessen Position als Koordinaten an den Rechner. Sobald sich der Ball in Reichweite eines Drehfußballers befindet wird der Schussbefehl gesendet. Diese speicherprogrammierbare Steuerung kommuniziert wiederum mit 8 Servo-Verstärkern, welche die gewünschte Bewegung an den jeweiligen Motoren weiterleiten. Die komplette Bildverarbeitung und Positionsrechnung der Spielerstangen wird im Programm LabView realisiert. Bei der Bildverarbeitung wird pro Kamera ein PC verwendet, der Daten über eine UDP-Verbindung mit dem zentralen PC austauscht. Darüber hinaus werden auch die Bewegungen des gegnerischen – also des menschlichen – Teams erkannt. Bislang werden hierfür Magnetband-Längenmesssysteme verwendet. Weiters wurde eine herkömmliche Laser-Maus so umfunktioniert, dass wir mit dieser ebenfalls die Position der gegnerischen Spielerstange erkennen können. Vorteil der Laser-Maus ist, dass Schuss- und Linearbewegung erfasst werden kann.

## Awards of Distinction 2010

### Computer Animation / Film / VFX

#### The Man in the Blue Gordini [L'Homme à la Gordini]

Jean Christophe Lie (FR) / Prima Linea Productions

Eine fiktive Vorstadt in den späten 1970-er Jahren. Alle BewohnerInnen sind uniform gekleidet: Sie tragen ausschließlich orange Oberkleider. Sonst nichts. Weder Unterwäsche noch Hosen. Bis es Mister R und seiner Frau zu bunt wird und sie beide aufbegehren. Mit der Hilfe eines maskierten Rebellen in einem blauen R8 Gordini Sportwagen initiieren sie eine radikale Bekleidungs-Revolution – ein unerhörter Anschlag auf den einfarbig-orangen Totalitarismus.

---

Prima Linea Productions: [www.primalinea.com/gordini](http://www.primalinea.com/gordini)

### The Sandpit / Sam O'Hare (UK/US) / OOVFX

Sam O' Hare's „The Sandpit“ ist ein Animationsfilm im Miniatur-Look. 35.000 Einzelbilder zeigen New York City an einem Sommertag. Sämtliche Fotos von Wohnungen, Hausdächern und Balkonen wurden mit einer digitalen Spiegelreflexkamera aufgenommen, am Computer nachbearbeitet und zu einer Animation zusammengesetzt. Ergebnis ist ein einmaliger Kurzfilm, dessen Ästhetik an die Kulisse einer Spielzeug-Eisenbahn erinnert.

---

<http://www.pixelpollen.com>

<http://www.oovfx.com>

### u19 – freestyle computing

#### Chindogu / Johannes Masanz (AT)

„Chindogu“ ist ein dreiminütiger Video-Clip rund um die Prozedur des Kuchenbackens mit Hilfe eines Fahrrads, wobei letzteres dazu dient, Küchengeräte anzutreiben. Ein Kochlöffel, eine Reibe und eine Eier-Aufschlag-Maschine sind dabei durch etliche Zahnräder und Riemen mit dem Fahrrad verbunden.

### eEx Network Applications / Emanuel Jöbstl (AT)

Mit „eEx NetLab“ entwickelte Emanuel Jöbstl eine Software, mit der komplexe Netzwerkfunktionen und -simulationen einfach via Point & Click zusammengestellt werden können. Die Benutzeroberfläche ermöglicht die Verbindung oder Konfiguration verschiedener Komponenten, wie Router, Netzwerkkarten oder Geschwindigkeitsmesser. Komplexe Funktionen lassen sich auf einfache Weise zusammenstellen und verstehen, da der gesamte das Programm durchlaufende Netzwerktraffic visualisiert und aufgezeichnet werden kann.

## Digital Communities

### Map Kibera

Kibera ist ein Slum im kenianischen Nairobi. Und obwohl hier etwa eine Million Menschen wohnt, war Kibera bis vor kurzem noch ein weißer Fleck auf der Landkarte. Weder auf Google Maps, noch auf OpenStreetMap zu finden. Um dem Abhilfe zu schaffen, trainierte „Map Kibera“ 13 Jugendliche aus der Region im Umgang mit der Software OpenStreetMap, um mittels GPS-Geräten anschließend Daten zu sammeln und eine Karte von Kibera zu erstellen. Resultat ist eine detaillierte Landkarte, die für verschiedene weitere Anwendungen prädestiniert ist. Rund um „Map Kibera“ entstanden deshalb weitere Projekte wie etwa Partnerschaften von verschiedenen lokalen Medien-Gruppen, was wiederum für eine wesentlich umfangreicheren, informativeren Berichterstattung und online-Präsenz der Community sorgte.

---

<http://mapkibera.org/>

### the ubiquitous #unibrennt cloud

“the ubiquitous #unibrennt cloud“ entstand im Zuge der Protestbewegung an den österreichischen Universitäten im vergangenen Jahr. Studierende organisierten den Aufbau autonomer Infrastrukturen, Netzwerke und Kommunikationskanälen, um auf ihre Forderungen und Aktionen aufmerksam zu machen, sich untereinander zu organisieren und koordinieren. Texte, Bilder und Filme wurden produziert und konnten über Flickr, youtube, unibrennt.tv und weitere Plattformen abgerufen werden.

---

<http://unibrennt.at>

## Digital Musics

### Cycloïd-E / Michel Décosterd, André Décosterd (CH) / Cod.Act

„Cycloïd-E“ ist eine faszinierende Sound-Skulptur, die aus einem horizontalen Pendel mit mehreren beweglichen Metallrohren besteht. Jedes einzelne Rohrsegment ist mit Sound-Quellen und Messinstrumenten ausgestattet. Sobald das Pendel durch einen Elektromotor in Rotation versetzt wird, wandelt sich „Cycloïd-E“ in eine einzigartige kinetisch-polyphone Skulptur.

---

<http://www.codact.ch>

### Champs de fouilles (Excavations) / Martin Bédard (CA)

Anlässlich der 400-Jahr Feier von Quebec in Auftrag gegeben, widmet sich „Champs de fouilles (Excavations)“ dem einzigartigen Klang-Erbe der Stadt. Eine akustische Hommage an die Geschichte und das Wesen von Quebec.

### Hybrid Art

#### Ocular Revision / Paul Vanouse (US)

„Ocular Revision“ ist ein Kunstwerk zur Analyse und Anzeige eines DNA Bildes. Verwendet wird eine spezielle kreisförmige Gelelektrophorese-Anlage um DNA-Bandenmuster zu visualisieren. Visuelles Ergebnis sind keine Balkendiagramme, sondern eher ein kreisförmiges Sichtbarwerden, ein Signal, eine Anziehung oder Abstoßung.

---

<http://www.paulvanouse.org>

#### Men in Grey / Julian Oliver (NZ/DE), Danja Vasiliev (RU/DE)

Offene drahtlose Netzwerke bilden die Bühne für die Auftritte der „Men in Grey“. In graue Anzüge gekleidet, tragen diese Männer in Grau Aktenkoffer voll mit Hard- und Software mit sich herum, immer auf der Suche nach offenen, drahtlosen Netzwerken. Einmal empfangen, werden die Inhalte auf den Screens ihrer Koffer sichtbar, unerwartet und oft verwirrend für die betroffenen User.

---

<http://julianoliver.com>

<http://k0a1a.net>

### Interactive Art

#### Chorus / United Visual Artists (UK)

„Chorus“ ist eine Licht- und Klang-Performance, die ein intensives physisches und zugleich flüchtiges Erlebnis eröffnet. Von der Decke herabhängende Pendel schwingen leuchtend und klingend durch einen Raum, wobei sie Bögen weißen Lichts und fremdartige Klänge erzeugen.

---

<http://www.uva.co.uk>

#### Talking Doors / Julijonas Urbonas (LT)

2009 wurden in Litauens Hauptstadt Vilnius fünf Türen von bekannten öffentlichen Gebäuden zu interaktiven Installationen. Versehen mit elektronischem Equipment wandelten sich die Türen zu Litauens Demokratie-Index, ein Musikinstrument, eine kinetische Skulptur

und sogar die Quelle eines Erdbebens. Am Ende erwies sich „Talking Doors“ nicht nur als Materialisation symbolischer Konzepte, sondern als eigentümliches Experiment, das eine ganze Serie kurioser Ereignisse hervorrief.

---

<http://www.julijonasurbonas.lt>

## Honorary Mentions 2010

Computer Animation / Film / VFX

Pixels / Patrick Jean (FR) / Onemoreprod

Precise Peter / Martin Schmidt (DE)

<http://www.herrschmidt.tv>

Avatar / Weta Digital (NZ)

Der Kleine und das Biest (The Little Boy and The Beast) / Johannes Weiland, Uwe Heidschötter (DE) / Studio Soi

[www.studiosoi.de](http://www.studiosoi.de)

Logorama / H5 (François Alaux, Hervé de Crécy, Ludovic Houplain) (FR) / Autour de Minuit

<http://blog.autourdeminuit.com/production/logorama/>

<http://www.logorama-themovie.com>

Alma / Rodrigo Blaas (ES)

<http://almashortfilm.com>

Love & Theft / Andreas Hykade (DE) / Studio Film Bilder

<http://www.filmbilder.de/>

LOOM / Jan Bitzer, Ilija Brunck, Csaba Letay (DE) / POLYNOID

<http://www.polynoid.org>

Ormie / Rob Silvestri (US)

Nokta . / Onur Senturk (TR)

<http://www.onursenturk.tv>

Plane Stupid, Polar Bears / Jake Mengers (US) / MPC

[www.moving-picture.com](http://www.moving-picture.com)

UP / Pete Docter (US)

<http://www.pixar.com>

## Digital Musics

FLAECHEN [Aus der Reihe RAUMGEFLECHTE] / Julius Stahl (DE)

Harvest / Olle Corn er, Martin L bcke (SE)

[www.corneerlubcke.com](http://www.corneerlubcke.com)

<http://www.ollecorneer.com>

The Prayer Drums / Louis-Philippe Demers (CA/SG), Armin Purkrabek (AT/DE), Phillip Schulze (DE)

<http://www.processing-plant.com/>

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz for iPhone / J rg Piringer

<http://joerg.piringer.net/abcdefg>

TONSPUR f r einen  ffentlichen raum / Georg Weckwerth (DE), Peter Szely (AT)

<http://www.tonspur.at/>

216 prepared dc-motors / filler wire 1.0mm, 2009 / Zimoun (CH)

<http://zimoun.ch>

Desibel / Maja S. K. Ratkje, Geir Hjetland, Bj rn Kolbrek, Torkil Sandsund, Wenche Wefring (NO)

[www.vevringutstillinga.no/desibel.html](http://www.vevringutstillinga.no/desibel.html)

Gl cklich auf dem Weg nach unten/Happy Going South / Hanna Hartman (SE)

Heartchamberorchestra / Erich Berger (AT/FI), Peter Votava (AT/DE) / Terminalbeach

<http://heartchamberorchestra.org>

Adapting for Distortion / Hiroaki Umeda (JP)

<http://hiroakiumed.com>

INJECT / Herman Kolgen (CA)

<http://www.kolgen.net>

BUG / Mark Bain (USA/NL)

<http://www.simulux.com>

<http://www.planet-mag.com/2010/architecture/nika-knight/bug/>

<http://www.tunedcity.net>

## Hybrid Art

Virtual Mirror – Rain / Tao G. Vrhovec Sambolec (SL/NL)

<http://www.taogvs.org/>

Bare Conductive / Matt Johnson, Isabel Lizardi, Bibi Nelson, Becky Pilditch (UK) / Bare Conductive Ltd.  
<http://www.bareconductive.com>

Measuring Angst / Jonathan Schipper (US)  
<http://oppositionart.com>

Dirk, the homeless robot / Fred Abels, Mirjam Langemeijer (NL) / Electric Circus  
<http://www.electric-circus.eu>

Maelström / Roman Kirschner (AT/DE/BE)  
<http://www.romankirschner.net/maelstrom>

Super Kingdom : Monarchy / Jo Joelson, Bruce Gilchrist (UK), Dugal McKinnon (NZ) / London Fieldworks  
<http://www.londonfieldworks.com/projects/super-kingdom/index.php>

The Toaster Project / Thomas Thwaites (UK)  
<http://www.thetoasterproject.org>

Merrick / Daan van den Berg (NL) / Studio Daan  
<http://www.studiodaan.nl/>

FEAR 09/19 / Sissel Tolaas (NO)

for those who see / Daniel Schulze (DE) / bitsbeauty / UdK Berlin  
<http://www.bitsbeauty.de/for-those-who-see/>

capacity for (urban eden, human error) / Allison Kudla (US)  
<http://www.allisonx.com>

## Interactive Art

Special Mention Interactive Art  
Interactivos? / Medialab-Prado, Medialab-Madrid (ES)  
<http://medialab-prado.es>  
<http://www.medialabmadrid.org>  
<http://interactivos.org>

Framework f5x5x5 / LAB[au]  
<http://lab-au.com/projects/f5x5x5>

Buscando al Sr. Goodbar / Michelle Teran (CA)  
<http://www.ubermatic.org/blog/?p=225>

i3DG / Jitsuro Mase , Tom Nagae (JP) / DIRECTIONS, Inc.

You&Me-isms / part I / Boris Petrovsky (DE)  
<http://petrovsky.de>  
<http://youandme-isms.net>

TaxiLink / Lila Chitayat, Alon Chitayat, Tal Chalosin (IL)  
<http://www.TaxLinkProject.com>

HOME / Hee-Seon Kim (KR)  
[http://www.khm.de/~sun/2009\\_eng/home01e.html](http://www.khm.de/~sun/2009_eng/home01e.html)

Living Light / The Living (David Benjamin (US), Soo-In Yang (KR))  
<http://www.thelivingnewyork.com>  
<http://www.livinglightseoul.net>

Mobile Crash / Lucas Bambozzi (BR) with the kind help from Paloma Oliveira, Rocardo Palmieri, Roger Sodré and Lucas Gervilla  
<http://bambozzi.wordpress.com/projetosprojects/mobile-crash/>

Tischgeflüster – Whispering Table / TheGreenEyl 2009 (Willy Sengewald, Dominik Schumacher, Gunnar Green (DE), Frédéric Eyl (FR))  
<http://www.thegreeneyl.com>

Flower / Jenova Chen (US) / thatgamecompany, LLC  
<http://www.thatgamecompany.com/games/Flower>

Hand from Above / Chris O'Shea (UK)  
<http://www.chrisoshea.org>

Chapter I: The Discovery / Félix Luque Sánchez (ES)  
<http://www.othersounds.net>

## Digital Communities

ceibalJAM!  
<http://ceibaljam.org>

Fix My Street  
<http://www.fixmystreet.com>

MakerBot Operators - Sharing Digital Designs on Thingiverse.com to Create Real Things.  
<http://makerbot.com>  
<http://thingiverse.com>

BOSCO-Uganda (Battery Operated Systems for Community Outreach)  
<http://www.bosco-uganda.org>  
<http://www.bosco-uganda.wikispaces.net>

CulturaDigital.Br  
<http://www.culturadigital.br>

web2.0 suicidemachine

<http://www.suicidemachine.org>

Sourcemap

<http://www.sourcemap.org/>

TEDtoChina

<http://www.TEDtoChina.com>

<http://en.TEDtoChina.com>

The Tor Project

<https://www.torproject.org/>

Kloop

<http://www.kloop.kg>

CBA - cultural broadcasting archive

<http://cba.fro.at/index.php>

Puncar Action!

<http://puncar.tw>

[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant

Studiolab / Adam Zaretsky (NL)

<http://www.waag.org/project/studiolab>

Intelligent Solar Powered 3G-WiFi Broadband Access / Bruce Baikie

<http://www.green-wifi.org>

Sachpreis u10 u19 - freestyle computing

Der weiße Hai / Matthias Riedler

Vom Himmel gefallen / Michael Schmidl

Anerkennungen u19 - freestyle - computing

Brain Computer Interface / Alexander Berth Armin Schnürer, HTL Leonding, g.tec - guger Technologies

Over the top: Episode 1 / Tarek Khalifa

is this Healthy? - vom Barcode zu gesundheitsrelevanten Daten am Handy / Johannes Schrefl

Terraforming / Nikolaus Sulzenauer

ASYL / Thomas Gatt, Manuel Tilgner, BG/BRG Sillgasse

Move It / Julia Molnar, Bianca Biedrawa, Yuliya Potapova, Landstraßer Gymnasium

more than just a box & trashed / Florian Grünberger

MediaDropBox / Romana Dorfer

<http://mediadropbox.sourceforge.net/>

HomeMadiLex . workshop-sounds / Matthias Bergsmann, HBLA für künstlerische Gestaltung/Linz

3d-dancing-diving-devils / Tolga Cosar, Elena Kihl, Philip Mader, Matthias Zeni, Johannes Christler, Dr. Aloys Weissenbach HS

## Fakten & Zahlen Prix Ars Electronica 2010

### Einreichungen

KATEGORIE	EINREICHUNGEN
Computer Animation / Film / VFX	494
Digital Communities	332
Digital Musics	615
Interactive Art	562
Hybrid Art	346
u19 – freestyle computing	657
[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant	77
Projekte Gesamt	3083
TeilnehmerInnen Gesamt	4192 (davon 1214 u19-TeilnehmerInnen) aus 70 Ländern

**70 Länder**

Argentinien / Argentina (AR), Österreich / Austria (AT), Australien / Australia (AU), Bosnien-Herzegowina / Bosnia - Herzegovina (BA), Bangladesch / Bangladesh (BD), Belgien / Belgium (BE), Bulgarien / Bulgaria (BG), Bahrain / Bahrain (BH), Bolivien / Bolivia (BO), Brasilien / Brazil (BR), Weissrussland / Belarus (BY), Kanada / Canada (CA), Schweiz / Switzerland (CH), Chile / Chile (CL), Kamerun / Cameroon (CM), China / China (CN), Kolumbien / Colombia (CO), Tschechische Republik / Czech Republic (CZ), Deutschland / Germany (DE), Dänemark / Denmark (DK), Dominikanische Republik / Dominican Republic (DO), Estland / Estonia (EE), Ägypten / Egypt (EG), Spanien / Spain (ES), Finnland / Finland (FI), Frankreich / France (FR), Griechenland / Greece (GR), Guatemala / Guatemala (GT), Honduras / Honduras (HN), Kroatien (Hrvatska) / Croatia (Hrvatska) (HR), Ungarn / Hungary (HU), Irland / Ireland (IE), Israel / Israel (IL), Indien / India (IN), Iran / Iran (IR), Island / Iceland (IS), Italien / Italy (IT), Japan / Japan (JP), Kenia / Kenya (KE), Kirgisistan / Kyrgyzstan (KG), Sri Lanka / Sri Lanka (LK), Litauen / Lithuania (LT), Luxemburg / Luxembourg (LU), Lettland / Latvia (LV), Mazedonien / Macedonia (MK), Mexiko / Mexico (MX), Malaysia / Malaysia (MY), Niederlande / Netherlands (NL), Norwegen / Norway (NO), Neuseeland / New Zealand (NZ), Philippinen / Philippines (PH), Pakistan / Pakistan (PK), Polen / Poland (PL), Portugal / Portugal (PT), Südkorea / South Korea (RK), Rumänien / Romania (RO), Serbien / Serbia (RS), Russland / Russia (RU), Schweden / Sweden (SE), Singapur / Singapore (SG), Slowenien / Slovenia (SI), Türkei / Turkey (TR), Taiwan / Taiwan (TW), Ukraine / Ukraine (UA), Uganda / Uganda (UG), Großbritannien / United Kingdom (UK), Vereinigte Staaten / United States (US), Uruguay / Uruguay (UY), Venezuela / Venezuela (VE), Südafrika / South Africa (ZA)

**19 – freestyle computing**

BUNDESLAND	ANZAHL	ANTEIL IN %
Oberösterreich	436	35,91
Niederösterreich	229	18,86
Wien	138	11,37
Kärnten	120	9,88
Burgenland	105	8,65
Tirol	69	5,68
Steiermark	61	5,02

Salzburg	55	4,53
Vorarlberg	1	0,08

EINREICHERINNEN	ANZAHL	ANTEIL IN %
Burschen	642	52,8
Mädchen	572	47,2
Gesamt	1214	100

ALTER (JAHRE)	ANZAHL	ANTEIL IN %
0 bis 10	214	17,63
10 bis 14	399	32,87
14 bis 16	251	20,68
17	108	8,90
18	100	8,24
19	142	11,70
Gesamt	1214	100

**Jury 2010**

KATEGORIE	JURORINNEN
Computer Animation	Markus Kurtz (AT/US) Jürgen Hagler (AT) Carlye Archibeque (US) Ulrich Weinberg (DE) Chris Bregler (US)
Interactive Art	Jussi Ängeslevä (FI/DE) Amanda Parkes (US) Manfred Tscheligi (AT) José Luis de Vincente (ES) Giselle Beiguelman (BR)

Digital Musics	Pamela Z (US) Christina Kubisch (DE) Susanna Niedermayr (AT) Alain Thibault (CA)
Hybrid Art	Jens Hauser (DE/FR) Koert van Mensvoort (NL) Bronac Ferran (UK) Jurij Krpan (SI) Eduardo Kac (US)
Digital Communities	David Sasaki (US) Isaac Mao (CN) Aram Bartholl (DE) Otto Tremetzberger (AT) Martin Richartz (DE)
u19 – freestyle computing	Sirikit Amann (AT) Angelika Plank (AT) Robert Glashüttner (AT) Andreas Strauss (AT) Robert Praxmarer (AT)
[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant	Horst Hörtner (AT) Michael Sterrer-Ebenführer (AT) Tina Auer (AT) Stefan M. Seydel (CH) Gabriele Kotsis (AT)