

# Prix Ars Electronica 2019:

## Goldene Nicas für KünstlerInnen aus Kanada, den USA und Österreich

(Linz, 22.5.2019) Insgesamt 3256 Einreichungen aus 82 Ländern zählte der Prix Ars Electronica 2019. Erstmals ausgeschrieben wurde die Kategorie „Artificial Intelligence & Life Art“ und erhielt gleich auf Anhieb 840 Einreichungen. Die Kategorie „Computer Animation“ zählte 835 Einreichungen, die Kategorie „Digital Musics & Sound Art“ 873 Einreichungen. Die österreichweite Kategorie u19 – CREATE YOUR WORLD legte diesmal den Fokus auf „Young Creatives“ zwischen 0 und 14 sowie „Young Professionals“ zwischen 14 und 19 und verzeichnete 708 Einreichungen. Die Goldenen Nicas des Jahres 2019 gehen an Kalina Bertin, Sandra Rodriguez, Nicolas S. Roy und Fred Casia aus Kanada, Paul Vanouse aus den USA, den Produzent und Komponist Peter Kutin sowie Alex Lazarov aus Wien.

Feierlich überreicht werden die Goldenen Nicas dieses Jahr am Donnerstag, 5. September 2019 im Rahmen des großen Eröffnungsevents des Ars Electronica Festival. Eine Auswahl der besten Arbeiten des Prix Ars Electronica werden traditionell in der CyberArts-Schau im OK OÖ Kulturquartier präsentiert, in den Prix-Foren erörtern wieder die GewinnerInnen ihre künstlerischen Perspektiven und Projekte.

## Computer Animation

Goldene Nica

### Manic VR

Kalina Bertin, Sandra Rodriguez, Nicolas S. Roy, Fred Casia (alle CA)  
<https://vimeo.com/273215708>

*“(...) we applauded the work’s ambition to use expanded animation technology to seek understanding for a debilitating condition.” (aus dem Statement der Jury)*

„Manic VR“ befasst sich mit bipolaren Störungen, einer psychische Erkrankung, die durch manische und depressive Stimmungszustände charakterisiert ist. Kalina Bertin hat die Erkrankung ihrer Geschwister Felicia und François zum Anlass genommen, in Form eines Dokumentarfilms sowie Virtual-Reality-Projekts „Manic VR“ Einblick in eine Lebenswelt zu geben, die aus verschiedenen Realitäten und Zuständen, Halluzinationen sowie schönen, aber auch beängstigenden Fantasien besteht. Die kanadische Filmemacherin und ihr Team lassen Bilder, Musik und die eindringlichen

#### Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner  
Tel: +43.732.7272-38  
[christopher.sonnleitner@ars.electronica.art](mailto:christopher.sonnleitner@ars.electronica.art)  
[ars.electronica.art/press](http://ars.electronica.art/press)

Stimmen von Felicia und François, die seit 3 Jahren die Mailbox ihrer Schwester als persönliches Tagebuch nutzen, zu einer fesselnden und stimmigen Erzählung verschmelzen. Kalina Bertin, Sandra Rodriguez, Nicolas S. Roy und Fred Casia wollen mit „Manic VR“ helfen, mehr Empathie für Menschen mit bipolaren Störungen zu entwickeln. Sie erhalten dafür die Goldene Nica 2019 in der Kategorie Computer Animation.

Award of Distinction

## Strings

Ruini Shi (CN)

<https://vimeo.com/218539975>

*“(...) enamoured with the highly poetic treatment of this story of lost love and the loneliness of social media. (...) also found the idea of a lost world of forgotten games to be moving and thought provoking.” (aus dem Statement der Jury)*

„Strings“ ist eine Animation, in der sich alles um eine virtuelle Affäre in einem Computerspiel mit Retro-Charakter dreht. Die clever ausgearbeitete Geschichte enthält viele Referenzen an Chat-Messaging, Programmiersprachen und Computerspiele. Kreiert wurde „Strings“ von Ruini Shi, einer Interaktionsdesignerin, die mit ihren Animationen neue Technologien und damit verbundene Phänomene hinterfragt.

Award of Distinction

## Undershoot: sensitive data, Cristiano

Cindy Coutant (FR)

<https://vimeo.com/334298440>

<http://cindycoutant.net>

*„(...) a tribute to lost emotional connection, intimacy, and materiality.“ (aus dem Statement der Jury)*

Cindy Coutant ist Künstlerin. Und sie bewundert Cristiano Ronaldo. Um eine persönliche Beziehung mit ihrem Idol aufbauen zu können, hat sie „Undershoot: sensitive data, Cristiano“ kreiert, eine Installation, die an „Tamagotchi“ erinnert. Anstelle eines Kükens steht allerdings der Fußballer im Mittelpunkt. „Undershoot: sensitive data, Cristiano“ thematisiert das zutiefst menschliche Bedürfnis, sich mit allen ihren/seinen Sinnen einer realen – oder eben virtuellen – Person verbunden zu fühlen.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner  
Tel: +43.732.7272-38  
[christopher.sonnleitner@ars.electronica.art](mailto:christopher.sonnleitner@ars.electronica.art)  
[ars.electronica.art/press](http://ars.electronica.art/press)

# Digital Musics

Goldene Nica

## TORSO #1

Peter Kutin (AT)

<https://kutinkindlinger.com/torso/>

*“(...) highly confrontational in its corporeality, offering an intense and original experience—a persuading example of contemporary sound art that delves into the still quite unexplored field of psychoacoustics.” (aus dem Statement der Jury)*

„TORSO #1“ ist eine Klang-Skulptur, die visuell an eine „Klopotec“ erinnert, eine windmühlenartige Vogelscheuche. Wie die Flügel einer Windmühle drehen sich vier 100V-Lautsprecher und erzeugen Schallsignale plus Rückkopplungen im Raum. Statische Mikrofone übertragen gleichzeitig die Bewegung der Skulptur über ein quadrophonisches PA-System. Die Schallbewegungen können sowohl horizontal als auch vertikal wahrgenommen werden, was ein völlig unorthodoxes Hörerlebnis schafft. Sämtliche Sounds wurden speziell für dieses einzigartige System entwickelt und maximieren seinen psychoakustischen Effekt.

Award of Distinction

## Muted Situation #22: Muted Tchaikovsky's 5th

Samson Young (HK)

<https://www.thismusicisfalse.com/muted-tchaikovsky/>

*“Young does not send a message but raises questions on which we start to reflect while listening to this unusual, beautiful performance of classical music.” (aus dem Statement of the Jury)*

Im Rahmen des laufenden Projekts „Muted Situation #22: Muted Tchaikovsky's 5th 2018“, lud Samson Young das Flora Sinfonie Orchester Köln ein, Tschaikowskys 5. Symphonie zu spielen. Das Besondere daran: Das Orchester wurde gebeten, möglichst lautlos zu spielen. Indem der musikalische Vordergrund damit wegfällt, werden ganz andere, meist unbemerkte Klänge hörbar: das fokussierte Atmen der MusikerInnen, das Umblättern der Seiten oder die Klickgeräusche beim Bedienen der Tasteninstrumente.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner  
Tel: +43.732.7272-38  
[christopher.sonnleitner@ars.electronica.art](mailto:christopher.sonnleitner@ars.electronica.art)  
[ars.electronica.art/press](http://ars.electronica.art/press)

Award of Distinction

## Voices from AI in Experimental Improvisation

Tomomi Adachi (JP), Andreas Dzialocha (DE), Marcello Lussana (IT)

<https://soundcloud.com/tomomibot>

<https://github.com/adzialocha/tomomibot>

*“(...) shows how interactive technology and AI can push the boundaries of a style—here a singer—by challenging the musician with music material that is strictly generated from his own productions.” (aus dem Statement der Jury)*

Das Projekt „Voices from AI in Experimental Improvisation“ von Tomomi Adachi, Andreas Dzialocha und Marcello Lussana widmet sich dem Einsatz von Künstlicher Intelligenz im Kontext experimenteller Musik und Improvisation. Das Projekt besteht aus einem Forschungs- und einem Performance-Teil. Mittels künstlicher neuronaler Netze entwickelten sie eine Performance-KI namens „Tomomibot“, die aus musikalischen Improvisationen lernt, live mit einem menschlichen Stimmimprovisator zu interagieren.

## Artificial Intelligence & Life Art

Goldene Nica

### Labor

Paul Vanouse (US)

<http://www.paulvanouse.com/labor.html>

<https://vimeo.com/320605747>

*(...) elegantly combines reflections about the automation of labor and the obsession with optimization in the name of capital, current challenges posed by today’s microbiome research to the notion of human individuality (...) (aus dem Statement der Jury)*

Wie riecht Arbeit eigentlich? „Labor“ ist eine dynamische, selbstregulierende Kunstinstallation, die den Duft von Menschen nachempfunden, die Stress ausgesetzt sind. An der Geruchsbildung selbst sind in dem Fall allerdings keine Menschen beteiligt – sie erfolgt ausschließlich durch die Vermehrung von Bakterien in drei Glasbioreaktoren. Jeder Bioreaktor inkubiert eine einzigartige Spezies von menschlichen Hautbakterien, die für den Primärduft schwitzender Körper verantwortlich sind: Staphylococcus epidermidis, Corynebacterium xerosis und Propionibacterium avidum. Während diese Bakterien einfache Zucker und Fette metabolisieren, erzeugen sie Gerüche, die mit menschlicher Anstrengung, Stress und

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner  
Tel: +43.732.7272-38  
[christopher.sonnleitner@ars.electronica.art](mailto:christopher.sonnleitner@ars.electronica.art)  
[ars.electronica.art/press](http://ars.electronica.art/press)

Angst verbunden sind. Ihre Düfte verbinden sich in einer zentralen Kammer in dem eine Ikone der Ausbeutung – ein weißes T-Shirt – hängt, das von den sich verbreitenden Gerüchen durchdrungen wird.

Die drei maßgefertigten Bioreaktoren werden von einem auf Raspberry Pi basierenden Automatisierungssystem überwacht, das Rührwerke, Biosensoren, Pumpen, Heizgeräte und Ventile umfasst. Die Installation beinhaltet zudem mehrere „Schweißflecken-Drucke“, bei denen frisch verschwitzte Hemden mit Holzkohle bestäubt und mit hohem Druck zwischen das Papier gepresst werden, was der Papieroberfläche ein geprägtes Schweißmuster verleiht.

Award of Distinction

## Confronting Vegetal Otherness

Skotopoiesis, Phytoteratology, Strange Encounters

Špela Petrič (SI)

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

*“Petrič poetically stages human-plant kinship and co-performativity from the molecular to the ecological realm.” (aus dem Statement der Jury)*

Špela Petričs dreiteilige Serie „Confronting Vegetal Otherness“ ist eine Auseinandersetzung rund um verschiedenen Formen des Austauschs zwischen Mensch und Pflanzen.

Die Performance „Skotopoiesis“ dreht sich um einen biosemiotischen Prozess zur Interkognition zwischen der Künstlerin und einem Kressefeld. Dabei steht die Künstlerin 20 Stunden vor dem Feld, ihr Schatten trägt zu einem Verblässen der Kresse bei. Die lange Dauer der Performance zwingt die Künstlerin gewissermaßen dazu ein vegetatives Zeitgefühl zu erleben.

„Strange Encounters: Metaphysics, Algae and Carcinoma“ wiederum nutzt Biotechnologie, um Unterschiede zwischen uns Menschen mit Pflanzen zu überwinden. Hier schaut die Künstlerin aus einer naturwissenschaftlichen Perspektive auf die Zellbiologie – die einzelne Zelle wird dabei als biotechnische Arbeitskraft verstanden. Špela Petrič inszeniert eine In-vitro-Begegnung zweier unterschiedlichen Zellen: die eine stammt von Chlorella, einer frei lebenden einzelligen photosynthetischen Alge, die andere ist eine menschliche Krebszelle. Das performative Experiment führte in zumindest einem Fall zu einer Hybridität, da die Krebszellen die Zellen der Alge in sich aufzunehmen schienen.

„Phytoteratology“ ist eine molekulare Performance bei der die Künstlerin Pflanzenembryonen in künstlichen Gebärmüttern erschafft, die durch die Hormone aus ihrem Urin geformt werden.

### Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner  
Tel: +43.732.7272-38  
[christopher.sonnleitner@ars.electronica.art](mailto:christopher.sonnleitner@ars.electronica.art)  
[ars.electronica.art/press](http://ars.electronica.art/press)

Award of Distinction

## VFRAME: Visual Forensics and Metadata Extraction

Adam Harvey (US)

<https://vframe.io/research/synthetic-datasets/>

*“(…) combines art-as-activism, open-source and DIY / DIWO philosophies, community and citizen science to subvert what was initially developed as surveillance technologies, and deploy them for the greater good.” (aus dem Statement der Jury)*

„VFRAME“ ist ein Forschungsprojekt, das untersucht, wie Computer Vision in der Menschenrechtsforschung eingesetzt werden kann. 2017 startete das Projekt und zeigte, wie Objekterkennung zur Ortung illegaler Munition im Syrienkonflikt eingesetzt werden kann. 2018 entwickelte „VFRAME“ in Zusammenarbeit mit dem Syrian Archive ([syrianarchive.org](http://syrianarchive.org)) eine visuelle Suchmaschine zur Verarbeitung von Videodatensätzen aus Kampfgebieten. Da solche Videos meist unter extremen Bedingungen aufgenommen werden und deshalb nur eine geringe Auflösung aufweisen, wurden 2019 synthetischen Datenmodellierungstechniken entwickelt. Die synthetischen Trainingsdaten bestehen aus 3D-modellierten, fotorealistischen Bildern, die auf einer Reihe von realen, verifizierbaren Bildern basieren. Anhand einiger weniger Aufnahmen einer bestimmten illegalen Streumunition können texturierte 3D-Modelle erstellt werden, die anschließend in verschiedenen 3D-Umgebungen eingesetzt werden. Die auf diese Weise kreierten Standbilder können als Bildtrainingsdaten verwendet werden.

## u19 – CREATE YOUR WORLD

Young Professionals 14 bis 19 – Goldene Nica

Dschungel

Alex Lazarov (LZRV)

[www.alexlazarov.at](http://www.alexlazarov.at)

*„Die Bildsprache, die Lebenswelten und die Ästhetik (...) vermitteln einen authentischen Einblick in das Lebensgefühl seiner Generation.“ (aus dem Statement der Jury)*

„DSCHUNGEL“ ist eine Web-Serie mit 5 Episoden, die 24 Stunden im Leben einer Gruppe von Jugendlichen zeigt. DSCHUNGEL ist keinem bestimmten Genre zuzuordnen, auch bei den stilistischen Einflüssen gibt es keinerlei Grenzen – die Bandbreite reicht von Traumsequenzen mit Chorklängen über Found-Footage Thriller

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner  
Tel: +43.732.7272-38  
[christopher.sonnleitner@ars.electronica.art](mailto:christopher.sonnleitner@ars.electronica.art)  
[ars.electronica.art/press](http://ars.electronica.art/press)

bis hin zu Coming-of-Age Filmen der 80er Jahre. Das Projekt ist ein Portrait der Internet-Generation und zugleich eine Liebeserklärung an die Jugend. Alex Lazarov verknüpft in seiner Web-Serie seine Gedankenwelt mit seiner Umwelt. Sein Filmprojekt steht für künstlerisches Experimentieren und will darüber hinaus einen bestimmten Moment im Leben eines jungen Filmemachers festhalten, Perspektiven und Anschauungen zu dokumentieren, die sich im Laufe des Erwachsenwerdens garantiert noch ändern. Für „Dschungel“ erhält Alex Lazarov die Goldene Nica in der Kategorie u19 – CREATE YOUR WORLD.

## Young Professionals Auszeichnung – Award of Distinction

### Gift of Nature

SchülerInnen der HLW für Kommunikations- und Mediendesign der Kreuzschwestern, Linz

*„(...) zeigt, dass es wichtig ist zweimal hinzusehen und zu hinterfragen, was vordergründig als nachhaltig präsentiert wird.“ (aus dem Statement der Jury)*

Wurden 1950 lediglich 1,5 Millionen Tonnen Plastik produziert, sind es heute mittlerweile 300 Millionen Tonnen jedes Jahr. Tendenz steigend. Gleichzeitig fallen Recycling-Raten bestürzend niedrig aus, werden doch beispielsweise in den USA bloß 9 Prozent des gesamten Plastiks wiederverwertet. Wie der anfallende Plastikmüll die Meere und ihre Lebewesen belasten, ist bestürzend. Mit „Gift of Nature“ setzen sich die SchülerInnen kritisch mit dem Thema Verpackungen auseinander. Mittels eines selbst entworfenen Labels für Bio-Produkte wird ein Sortiment aus Teigwaren, Trockenfrüchten und Knabbereien beworben. Betont wird dabei vor allem die nachhaltige und biologische Herstellung in Österreich. Erst bei genauerem Hinsehen wird die Diskrepanz aus diesem „Bio“-Versprechen und der unverhältnismäßigen Verwendung von Plastik bei der Verpackung offensichtlich.

## Young Professionals Auszeichnung – Award of Distinction

### Rake – minimize your Information

Tessa Aichelburg, Luis Hofmeister, Lukas Kaufmann, Paul Schreiber

*„(...) reflektiert die kaum mehr handhabbare Flut an Information, die uns täglich vorgesetzt wird, und hinterfragt die tatsächliche Relevanz der von undurchsichtigen Algorithmen als relevant definierten Informationen.“ (aus dem Statement der Jury)*

„Rake – minimize your Information“ will unseren Medienkonsum hinterfragen und richtet sich gegen die Flut an ungefilterten Informationen, die via Social Media und News ständig über uns hereinbricht und unseren Blick auf die wirklich relevanten

#### Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner  
Tel: +43.732.7272-38  
[christopher.sonnleitner@ars.electronica.art](mailto:christopher.sonnleitner@ars.electronica.art)  
[ars.electronica.art/press](http://ars.electronica.art/press)

Aussagen und Nachrichten trübt. Ein Algorithmus reiht die Nachrichten verschiedener Medienagenturen nach ihrer inhaltlichen Relevanz für die DurchschnittsleserInnen. Die unwichtigsten Meldungen werden von einem Printer ausgedruckt und dann von einem Shredder in Streifen geschnipselt. Der Berg an Papierschnipseln wächst permanent an und symbolisiert jene Leseleistung, die wir uns sparen können.

Young Creatives 0 bis 14 – u 14 Hauptpreis

## Digitaler Mordversuch

CyberWerkstatt der NMS Hittisau

<https://www.nms-hittisau.at/projekte-2018-19/digitaler-mordversuch/>

*„(...) eine verständliche und aufregende Geschichte.“ (aus dem Statement der Jury)*

Die Überwachung durch große Konzerne steht im Mittelpunkt des Kurzfilms „Digitaler Mordversuch“. Das Drehbuch wurde von zehn SchülerInnen geschrieben, die auch für Ausstattung, Dreh und Schnitt verantwortlich zeichnen und als SchauspielerInnen fungieren. Der Clip wurde mittels Windows Movie Maker realisiert und größtenteils in der Schule gedreht.

Young Creatives 0 bis 14 – u12 Hauptpreis

## Dungeon of Math

Simon Heppner

<https://github.com/spheppner/dungeonRunner>

*„Eine Hommage an den Computerspiel-Klassiker Rogue“. (aus dem Statement der Jury)*

Eine Motivationshilfe für Mathematik hat sich Simon Heppner ausgedacht. Er hat ein Spiel programmiert, bei dem ein Labyrinth durchlaufen, Monster bekämpft, Schätze gefunden, Mathematik-Aufgaben gelöst und am Ende der Ausgang gefunden werden muss.

Young Creatives 0 bis 14 – u10 Hauptpreis



## get\_bullied!

Mina Sophie Hackl

*„(...) frecher, frischer Blick auf das Thema Mobbing (...)“ (aus dem Statement der Jury)*

Mina Sophie Hackl wurde in der Schule gemobbt. Ihre Erfahrungen hat sie in einem kurzen Film verarbeitet, der Kinder ermutigen soll, einander in solchen Situation zu helfen bzw. Hilfe zu suchen. Mittels „gacha life“ wurden am Smartphone Figuren und Hintergründe gestaltet, Screenshots gemacht und via iMovie in eine Animation verwandelt.

netidee SPEZIALPREIS 2019

## Tweakr – Drop your file, improve your work

Antonia Beck, Tobias Gruber, Clemens Makoschitz, Tobias Micko,  
Sebastian Schreibmaier

[www.tweakr.io](http://www.tweakr.io)

*„(...) ist somit eines jener Werke, auf das viele Menschen nur gewartet haben und deren Sinn bereits nach wenigen Sekunden ins Auge springt.“ (aus dem Statement der Jury)*

„Tweakr – Drop your file, improve your work“ ist eine Online-Plattform, die die Zusammenarbeit von GrafikerInnen, DesignerInnen und ihren KundInnen erleichtern und beschleunigen soll: So werden Grafik-Entwürfe an KundInnen geschickt, die ihre Änderungswünsche in Real-Time auf frei wählbaren Stellen des Entwurfs hinterlassen können. Seit Dezember 2018 wohnen vier der fünf Teammitglieder gemeinsam in einer Wohnung in Wien mit eigenen Büroräumlichkeiten, um sich neben der Matura-Vorbereitung noch intensiver auf die Entwicklung von „Tweakr“ zu konzentrieren. „Tweakr“ ist seit 30. April 2019 in einer Public-Beta online.