

AR-Applikation wird ausgezeichnet

CultTech x Ars Electronica Award 2024 für „Escape Fake“

(Linz/Wien, 6.11.2024) Die diesjährigen Preisträger*innen des CultTech x Ars Electronica Award wurden gestern, am 5. November 2024, im Rahmen des ersten CultTech Summit in Wien ausgezeichnet – ein Event, das zwei Tage lang Treffpunkt für führende Persönlichkeiten an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Wirtschaft ist. Für das innovative AR-Spiel *Escape Fake* erhält das Kollektiv Polycular 10.000 Euro Preisgeld und langfristiges Mentoring für die Weiterentwicklung des Projekts. Zusätzlich wurde eine Anerkennung ausgesprochen.

<https://ars.electronica.art/festival/de/culttech/>
<http://culttechsummit.com/>

Der CultTech x Ars Electronica Award würdigt Projekte und Ideen, die sich dem digitalen Wandel in der Kultur- und Kreativbranche verschreiben und nachhaltige technologische Entwicklungen fördern. Mit der Auszeichnung prämiieren die CultTech Association und Ars Electronica Initiativen, die aktiv zur Zugänglichkeit von Kultur beitragen, Inklusion fördern und demonstrieren, wie die Kulturszene einen positiven Wandel vorantreiben kann.

Open Call: 147 Einreichungen aus 40 Ländern

Im Rahmen des Open Calls zum CultTech x Ars Electronica Award 2024 wurden 147 Einreichungen aus 40 Ländern verzeichnet. Einreichberechtigt waren Einzelpersonen, Kollektive und Organisationen mit kreativen Projekten und Geschäftsideen.

Die Jury – bestehend aus der Unternehmerin und Künstlerin Veronica D’Souza (DK), dem Präsidenten der CultTech Association Dmitry Aksenov (RU) und dem Künstlerischen Leiter von Ars Electronica Gerfried Stocker (AT) – zeigte sich beeindruckt von der Vielfalt sozialer, ökologischer und gemeinschaftsorientierter Projekte mit hohen technologischen Ansprüchen.

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/mediaservice

Embracing the Truth: Preisträger*innen 2024

Die diesjährigen Preisträger*innenprojekte befassen sich mit der komplexen Unterscheidung von Realität und Täuschung, sozialen Barrieren, Empathie und Verbundenheit sowie Wahrheit und Sensibilität.

Der Hauptpreis, dotiert mit 10.000 Euro, wird an das AR-Spiel *Escape Fake* des Kollektivs Polycular – Irina Paraschivoiu (RO), Thomas Layer-Wagner (AT), Benjamin Arzt (AT), Julian Watzinger (AT) und Tobias Hoffmann (DE) – vergeben. Die immersive Spielwelt befähigt junge Menschen und ihre Pädagog*innen dazu, Fake News zu entlarven und Gegenstrategien zu erlernen. Zusätzlich zum Preisgeld erhalten die Gewinner*innen Zugang zu einem speziellen CultTech- Mentoring für Tech-Initiativen in der Kulturszene.

Embracing Places von Margherita Landi (IT) und Agnese Lanza (IT) wird eine Anerkennung zugesprochen. Das Projekt fragt danach, wie immersive Technologie historische, emotionale, soziale und geografische Brücken schaffen kann, indem sanfte Gesten – wie die Umarmung – in einem 360°-Virtual-Reality-Setting an verschiedenen Orten erlebbar gemacht werden.

Die offizielle Preisverleihung fand am 5. November 2024 im Rahmen des zweitägigen CultTech Summit im Wiener Museumsquartier statt.

Über die CultTech Association

Die CultTech Association ist eine europäische Non-Profit-Organisation, die sich der Schnittstelle von Kultur (Cult) und Technologie (Tech) verschreibt. CultTechs Anspruch ist es, eine globale Plattform für Unternehmer*innen und Initiativen zu etablieren, die sich der transformativen Kraft von Technologie in den Kreativindustrien annehmen.

Neben dem CultTech x Ars Electronica Award werden Kooperationen mit weiteren Kultureinrichtungen umgesetzt, dazu zählen die Salzburger Festspiele, das Klangforum Wien oder Viva Technology.

The CultTech x Ars Electronica Award is a collaborative project between the CultTech Association and Ars Electronica.

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/mediaservice

CultTech x Ars Electronica Award 2024 – Main Prize

Award for Social Impact Projects in Culture and Technology

Escape Fake

Polycular – Irina Paraschivoiu (RO), Thomas Layer-Wagner (AT), Benjamin Arzt (AT), Julian Watzinger (AT), Tobias Hoffmann (DE)

<https://escapefake.org/>

Escape Fake ist ein immersives Augmented-Reality-Spiel, das anhand eines Escape-Room-Formats kritisches Denken und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen fördert. Im Spiel arbeiten die jungen Teilnehmer*innen mit einem virtuellen Guide (einem Quantum-Reality-Hacker) zusammen und lösen Rätsel, um Fake News rechtzeitig zu erkennen und Desinformationen zu widerlegen. Mit spannenden Spielaufgaben verbindet *Escape Fake* via App digitales Storytelling, erfahrungsorientiertes Lernen und Medienkunst, um zentrale Fähigkeiten für den Umgang mit der digitalen Welt zu schulen.

Escape Fake hat sich zu einem umfassenden Ökosystem entwickelt, das zusätzlich zum Spiel ein Toolkit für Schulklassen, einen Online-Kurs für Pädagog*innen und Ausstellungsmaterialien unter dem Titel *Museum of Fake* umfasst.

Für das Bestreben des Projekts anhand immersiver Qualitäten von Spielen und AR kritisches Denken im Umgang mit Online-Medien zu fördern, wird *Escape Fake* mit dem CultTech x Ars Electronica Award 2024 ausgezeichnet.

Credits

Escape Fake wird von der Europäischen Union über das Programm Kreatives Europa und vom Europäischen Medien- und Informationsfonds, der von der Calouste Gulbenkian Stiftung verwaltet wird, gefördert.

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/mediaservice

CultTech x Ars Electronica Award 2024 – Honorary Mention

Award for Social Impact Projects in Culture and Technology

Embracing Places

Margherita Landi (IT), Agnese Lanza (IT)

www.landilanza.com

Embracing Places ist eine VR-Applikation, die exploriert, wie Zuneigung, Solidarität, Empathie, Zusammenhalt und Wertschätzung von kulturellem Erbe zu einer geteilten Erfahrung werden können. Immersive Technologie und die universelle Geste der Umarmung sind dabei der Schlüssel für die Verbindung zwischen Gemeinschaften und Kulturräumen.

Teilnehmer*innen erleben ein 360°-Virtual-Reality-Umfeld und betreten dank VR-Headset bedeutsame Plätze in Kleinstädten Italiens. Zu sehen sind mehrere Personen, die sich im Arm halten und die „Gäste“ einladen, ihre Bewegungen zu spiegeln und sich auf die intime Situation einzulassen. Zuschauer*innen ohne Headsets werden Zeug*innen der synchronisierten Bewegungen: Es entsteht eine Live-Performance, die die Grenzen der virtuellen und physischen Welt verwischt.

Das partizipative Projekt schafft ortsspezifische, gemeinschaftsorientierte Kunstwerke sowie eine Verknüpfung von menschlichen Beziehungen und neuer Technologie.

Credits

A project by Margherita Landi and Agnese Lanza

Co-design: Massimo Bevilacqua

VR concept and direction: Margherita Landi

Post-production: Sasan Bahadorinejad and Cosimo Lombardelli

Production Siena Area: Giardino Chiuso (Italy)

with the contribution of MiC (Ministry of Italian Culture) PNRR funding of European Union– Next Generation EU

Partners: Imaginarius – Festival Internacional de Teatro de Rua (Portugal)

In collaboration with GOLD Enterprise and DIDA (Department of Architecture, University of Florence)

Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner
Tel. +43-699.1778.1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/mediaservice