

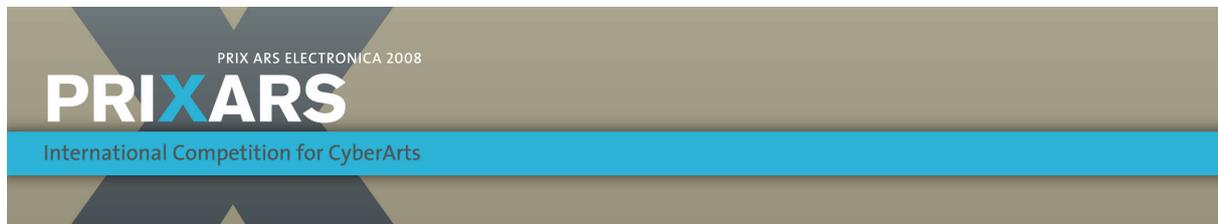
The Golden Nica goes to ...

Die Gewinner des Prix Ars Electronica 2008

Der Prix Ars Electronica 08	2
Goldene Nicas 08	4
Madame Tutli-Putli.....	4
Reactable.....	4
Pollstream – Nuage Vert.....	5
Image Fulgurator.....	5
1kg more.....	6
Interact or Die!.....	6
Homesick.....	7
Distinctions 08	7
Kudan.....	7
Musicotherapie.....	8
the benchmark consort.....	8
Core Sample.....	9
Bleu Remix.....	9
micro.flow.....	10
a plaything for the great observers at rest.....	10
Absolut Quartet.....	10
PatientsLikeMe.....	11
Global Voices Online.....	11
uterus = raum= universum.....	12
eEx Network Discovery.....	12

Rückfragehinweis & weitere Informationen
 Christopher Ruckerbauer
 Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz
 Dienstag, 17.06.2008, 10:00
 Ars Electronica Center,
 Graben 15
 A-4020 Linz



Der Prix Ars Electronica 08

3.075 Arbeiten aus 62 Ländern wurden beim Prix Ars Electronica 2008 eingereicht. Drei Tage lang, von 18. bis 20. April, tagte die hochkarätig besetzte internationale Prix-Jury fast rund um die Uhr, um all diese Arbeiten zu sichten und die besten zu prämiieren. Schließlich wollten auch 2008 wieder sechs Goldene Nicas, ein Award des Ludwig Boltzmann Instituts Medien.Kunst.Forschung und Preisgelder in der Höhe von 115.000 Euro vergeben werden. Die offizielle Preisverleihung findet traditionell im Rahmen der Ars Electronica Gala statt – am 5. September 2008, im Großen Saal des Brucknerhauses.

Sieben Kategorien

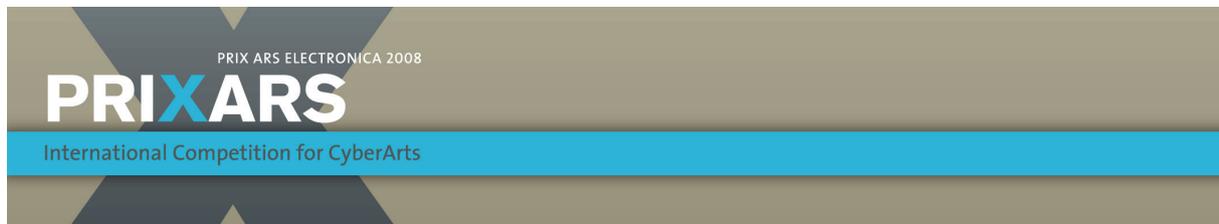
Aktuell sieben Kategorien des Prix Ars Electronica spiegeln die Vielfalt zeitgenössischer Vielfalt wider. Deutlich wird letztere vor allem bei der erst vergangenes Jahr initiierten Kategorie HYBRID ART: Bewusst weit gefasst, fokussiert HYBRID ART auf Grenzüberschreitungen zwischen Kunst und Wissenschaft, Remixes und Mashups unterschiedlicher Genres und künstlerischer Ausdrucksformen. Weitere Kategorien des Prix Ars Electronica 2008 sind: COMPUTER ANIMATION / FILM / VFX, INTERACTIVE ART, DIGITAL MUSICS, DIGITAL COMMUNITIES, u19 – freestyle computing sowie Media.Art.Research Award.

Weltweit höchstdotierter Wettbewerb für Medienkunst

Seit 1987 ist der Prix Ars Electronica die wichtigste internationale Leistungsschau für digitale Medienkunst an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft. Breit gefächert ist daher auch das alljährliche TeilnehmerInnenfeld und reicht von international anerkannten KünstlerInnen (Karlheinz Stockhausen, Lynn Hershman, Toshio Iwai / Ryuichi Sakamoto, Chris Cunningham / Aphex Twin) über Oscar-Preisträger (John Lasseter, Chris Landreth) bis hin zu jungen kreativen Pioniergeistern (Graffiti Research Lab). Dank der jährlichen Frequenz, internationalen Reichweite und Fülle an eingereichten Projekten – insgesamt 40.617 seit 1987 – eröffnet das Prix-Archiv heute detaillierte Einblicke in die Entwicklung der Medienkunst, in ihre Offenheit und Vielfalt, in ihre Tends. Mit Preisgeldern von 115.000 Euro ist der Linzer Wettbewerb die weltweit höchstdotierte Auszeichnung für Medienkunst.

Rückfragehinweis & weitere Informationen
Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz
Dienstag, 17.06.2008, 10:00
Ars Electronica Center,
Graben 15
A-4020 Linz

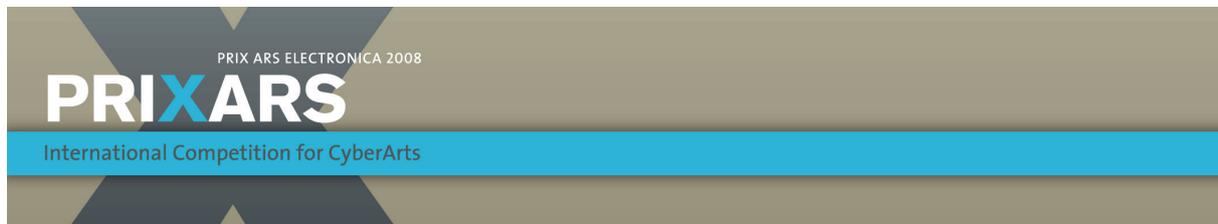


Veranstalter und Sponsoren

Der Prix Ars Electronica wird vom Ars Electronica Center 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 und LIWEST, als weitere Sponsoren beteiligen sich KulturKontakt Austria, Pöstlingberg Schlössl, Casinos Austria und Sony DADC.

Rückfragehinweis & weitere Informationen
Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz
Dienstag, 17.06.2008, 10:00
Ars Electronica Center,
Graben 15
A-4020 Linz



Goldene Nicas 08

Computer Animation / Film / VFX

Madame Tutli-Putli

Chris Lavis, Maciek Szczerbowski. (Directors), Jason Walker (Special Visual Effects) (CA) / National Film Board of Canada

www.nfb.ca/madametutliputli

Madame Tutli-Putli reist mit dem Nachtzug – mit im Gepäck ihr gesamtes irdisches Hab und Gut und so ziemlich alle Geister ihrer Vergangenheit. Die Fahrt mit dem Dampfross wird zur Reise zwischen Fantasie und Wirklichkeit, in deren Verlauf immer seltsamere Mitreisende im Abteil der Dame Platz nehmen. Mit Madame Tutli-Putli legt das National Film Board of Canada einen Stop-Motion-Film vor, der durch seine technische Brillanz, Liebe zum Detail wie berührenden Geschichte besticht. Und deshalb mit der Goldenen Nica in der Kategorie Computer Animation / Film / VFX prämiert wurde.

Digital Musics

Reactable

Sergi Jordà (ES), Günter Geiger (AT), Martin Kaltenbrunner (AT), Marcos Alonso (ES) / Music Technology Group, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, Spain

<http://reactable.iaa.upf.edu/>

Der reactable ist ein speziell für Multi-User-Performances konzipiertes intelligentes Musikinstrument. Mehrere SpielerInnen haben an diesem runden Tisch Platz, auf dem geometrische Figuren sichtbar werden, die jeweils spezifische Sounds symbolisieren. Indem diese Figuren nun hin und her bewegt, gedreht oder miteinander verbunden werden, verändert sich der Klang der Figuren. Mit seiner intuitiven, leicht zu bedienenden Oberfläche, ist der reactable für Kinder wie professionelle MusikerInnen gleichermaßen verwendbar. Kein Sound-Spielzeug sondern echtes Instrument, macht dennoch nur regelmäßige Übung den reactable-Meister. Den Beweis führte unter anderem die skandinavische Künstlerin Björk im Rahmen ihrer jüngsten Welttournee. Der reactable wurde mit der Goldenen Nica 2008 in der Kategorie Digital Musics ausgezeichnet.

Rückfragehinweis & weitere Informationen
Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz
Dienstag, 17.06.2008, 10:00
Ars Electronica Center,
Graben 15
A-4020 Linz

Hybrid Art

Pollstream – Nuage Vert

Helen Evans (FR/UK), Heiko Hansen (FR/DE) / HEHE

<http://www.nuagevert.org>

Pollstream – Nuage Vert wandelt Wolken zu Projektionsflächen. Die undefinierbaren, sich permanent und chaotisch verändernden Kondensationsprodukte des Wasserdampfs werden dabei zum Trägermedium für politische Ideen und Botschaften. Oder zum ästhetisierten Sinnbild der zunehmenden Emissionsbelastung. Pollstream – Nuage Vert wurde gemeinsam mit ExpertInnen der Lasertechnik, Computerwissenschaften, Elektrotechnik, energieproduzierenden Industrie sowie der Luftgüteüberwachung entwickelt. Abschluss der 2002 gestarteten Entwicklungsphase bildete die Performance im Februar 2008 in Helsinki, die eindrucksvoll vor Augen führte, wie Kunst eine ganze Stadt – ihren öffentlichen Raum, ihre Industrie, ihre BewohnerInnen – mit einzubeziehen und gesellschaftspolitische Relevanz zu entfalten im Stande ist. Pollstream – Nuage Vert erhielt die Goldene Nica 2008 in der Kategorie Hybrid Art.

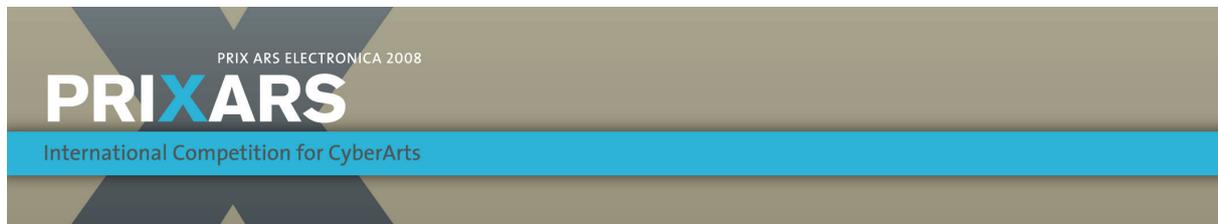
Interactive Art

Image Fulgurator

Julius von Bismarck (DE)

www.juliusvonbismarck.com/fulgurator

Der „Image Fulgurator“ verblüfft durch eine gleichsam geniale Idee und einfache technische Umsetzung. Er macht es möglich Fotos zu manipulieren und das in genau jenem Moment, in dem diese aufgenommen werden. Der subversive Spuk funktioniert mit jeder beliebigen Kamera – vorausgesetzt es wird ein Blitzlichtgerät verwendet. Der mit dem Blitz synchronisierte „Image Fulgurator“ projiziert im Moment der Bildaufnahme eine beliebige Botschaft auf das anvisierte Objekt. Für das freie Auge (fast) nicht sichtbar, erscheint diese geisterhafte Botschaft ausschließlich auf dem geschossenen Foto. Der „Image Fulgurator“ erhielt die Goldene Nica in der Kategorie Interactive Art.



Digital Communities

1kg more

www.1KG.org

Es gibt heute mehr als 400.000 Elementary und Secondary Schools in den ländlichen Regionen Chinas. Fast alle leiden unter notorischem Mangeln an Personal, Büchern und sonstigen Unterrichtsmaterialien. „1kg more“ nimmt sich dieser Problematik auf einfache wie ungewöhnliche Weise an: Die Wikiplattform macht nicht nur auf die bestehenden Defizite aufmerksam, sondern fordert China-Reisende dazu auf, ihrem Gepäck noch ein weiteres Kilo – an dringend benötigtem Schulmaterial – einzuverleiben und dies abzuliefern. Eine einfache wie wirksame Weise nutzt „1kg more“ damit die tagtägliche Mobilität einer breiten Öffentlichkeit. Und wurde binnen kürzester Zeit einer der am schnellsten wachsenden und bestvernetzten NGOs in China. „1kg more“ erhielt die Goldene Nica 2008 in der Kategorie Digital Communities.

Media.Art.Research Award

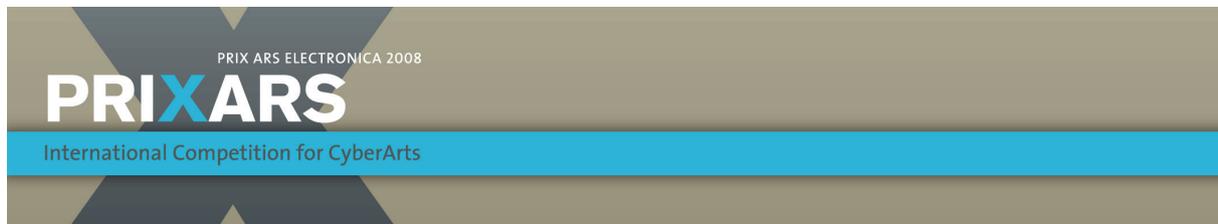
Interact or Die!

Arjen Mulder (Rotterdam, V2 Publishing / NAI Publishers, 2007), co-edited with Joke Brouwer

Interaktion ist ein essentielles Charakteristikum allen Lebens. Interaktion findet zwischen einem Lebewesen und dem anderen, zwischen Lebewesen und ihrer Umwelt statt. Es formen sich Netzwerke und (Ver-)Bindungen und Strukturen, bilden sich Erfahrungswerte und Erinnerungen aus. Interaktion ist nicht zuletzt eine wesentliche Voraussetzung jeder gesellschaftlichen Organisation. Funktionstüchtigkeit wie Umsetzbarkeit sind die zentralen Auswahlkriterien jeder möglicher Interaktion. Sie entscheiden darüber, ob bestimmte Formen der Interaktion beibehalten und tradiert oder aufgegeben werden. Interaktivität wiederum ist die Methode ein solches Handeln in eine bestimmte Form zu bringen und gleichzeitig ein bestimmter Zugang, damit umzugehen. Der Fokus liegt dabei gleichermaßen auf menschlichem Tun sowie Abläufen und Prozessen in Natur und Technik. „INTERACT OR DIE!“ wurde mit dem Media.Art.Research Award 2008 ausgezeichnet.

Rückfragehinweis & weitere Informationen
Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz
Dienstag, 17.06.2008, 10:00
Ars Electronica Center,
Graben 15
A-4020 Linz



u19 – freestyle computing

Homesick

Nana Susanne Thurner

Streitende Eltern und ein von dieser Auseinandersetzung schockiertes Mädchen, das im Zimmer ihrer Schwester Schutz sucht – soweit die Ausgangssituation des Animationsfilms der 15-jährigen Nana Susanne Thurner aus Bad Leonfelden. Zig Bilder musste sie dafür von Hand zeichnen, abfotografieren und per Computer anschließend vor realen Hintergründe wieder zusammenbasteln. Das Ergebnis ist ein atmosphärisch dichter Kurzfilm, der von jugendlichen Gefühlswelten erzählt. „Homesick“ erhielt die Goldene Nica in der Kategorie u19 – freestyle computing.

Distinctions 08

Computer Animation / Film / VFX

Kudan

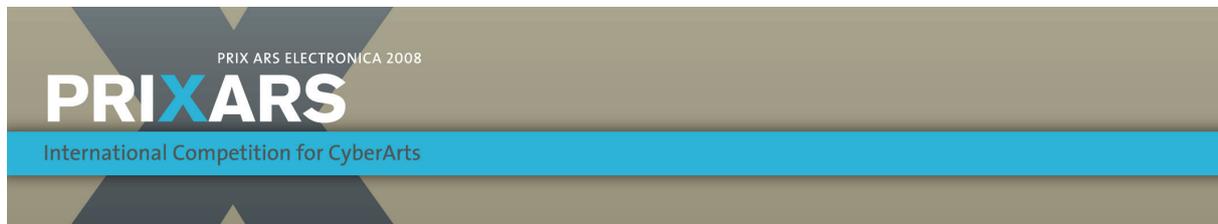
Taku Kumura (JP) / Links DigiWorks inc.

<http://www.linksdw.com/kudan.html>

Taku Kimuras „KUDAN“ erzählt von einem Mann, der eines Tages seltsame Post bekommt: Einen Helm, der ihn in den „KUDAN“ verwandelt. Dergestalt halb Stier, halb Mensch, eröffnet sich ihm ein völlig neuer Blick auf die Welt, in der er lebt. Er findet sich wieder in einem nicht enden wollenden Wald von riesigen Bäume, deren Wurzeln allesamt miteinander verknüpft, in einander verschlungen sind. Jeder dieser Bäume ist ein Mensch, der wiederum durch „Worte“ mit allen anderen Menschen in Beziehung steht. Dann plötzlich macht der Mann eine fürchterliche Entdeckung: Er sieht geheimnisvolle Kreaturen, die an den Wurzeln eines Baumes zu sägen beginnen. Nicht irgendeines Baumes, sondern des Baumes seines Sohnes. Um seinem Sohn zu helfen, nimmt der Vater einen verzweifelter Kampf auf ... Auf eindrucksvolle Art und Weise erzählt Taku Kimura von der essentiellen Bedeutung der Kommunikation, mittels derer sich der Einzelnen an Andere zu binden im Stande ist. Oder auch nicht. Taku Kimuras „KUDAN“ erhielt eine Distinction in der Kategorie Computer Animation / Film / VFX.

Rückfragehinweis & weitere Informationen
Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz
Dienstag, 17.06.2008, 10:00
Ars Electronica Center,
Graben 15
A-4020 Linz



Computer Animation / Film / VFX

Musicotherapie

Amael Isnard, Manuel Javelle, Clément Picon (FR) / Supinfocom

<http://www.musicotherapie-lefilm.com>

Die surreale Animation handelt von einem arbeitswilligen wie lärmempfindlichen Chimpanse, der versucht, seiner Arbeit als Doktor nachzukommen, dabei aber an einer allzu präsenten Geräuschkulisse verzweifelt. Denn egal ob die über seinem Kopf kreisende Fliege in seinem Büro, der in der Küche hantierende Krake, fernsehende Löwe oder andere mehr – allesamt erzeugt jeder Handgriff seiner Patienten Klänge, die zu einer „Sinfonie des alltäglichen Lebens“ verschmelzen.

Digital Musics

the benchmark consort

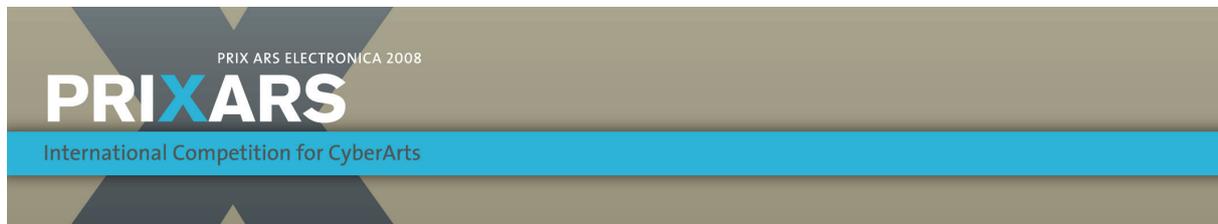
Hans W. Koch (DE)

www.hans-w-koch.net

„the benchmark consort“ ist eine ungewöhnliche Performance, bei der sich handelsübliche Laptops zu Musikinstrumenten wandeln. Auf dem Spielplan steht das Stück „more&more“ – eine Software, deren Name gewissermaßen Programm ist. Einmal installiert, bewirkt „more&more“ unweigerlich eine Überforderung auch des schnellsten Computers, der als Reaktion auf diesen Overload Sounds produziert. Jede/r MusikerIn des „benchmark consort“ hat die selbe Software auf seinem/ihrer Laptop installiert – zusammen bilden sie ein Orchester der anderen Art. Auf ungewöhnliche Art und Weise begreift Hans W. Kochs „the benchmark consort“ den Computer als Musikinstrument und wurde dafür mit der Distinction in der Kategorie Digital Musics ausgezeichnet.

Rückfragehinweis & weitere Informationen
Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz
Dienstag, 17.06.2008, 10:00
Ars Electronica Center,
Graben 15
A-4020 Linz



Digital Musics

Core Sample

Teri Rueb (US)

www.terirueb.net/core_sample

„Core Sample“ ist ein auf GPS-Daten basierender Klangrundgang, der auf Geschichte und Landschaft von Spectacle Island im Hafen von Boston Bezug nimmt, eine ein Jahrhundert lang zur Bostoner Mülldeponie degradierte kleine Insel ist seit kurzem öffentlich zugänglich. Die unter einer dicken Lehmschicht begrabene Geschichte des Eilands mag heute nicht mehr, seine Zukunft noch nicht sichtbar sein – „Core Sample“ macht beides aber hörbar. BesucherInnen können sich einen kleinen Computer inklusive dazugehörigem Headphone ausleihen und sich, auf diese Weise ausgerüstet, zu einem akustischen Inselrundgang aufmachen. Je nach Aufenthaltsort des/der BesucherIn werden dabei mehr als 250 mittels GPS verortete Sounds hörbar. Statements von ehemaligen oder aktuellen BewohnerInnen der Insel, ArbeiterInnen und WissenschaftlerInnen ergänzen das Hörerlebnis. Teri Ruebs „Core Sample“ erhielt eine Distinction in der Kategorie Digital Musics.

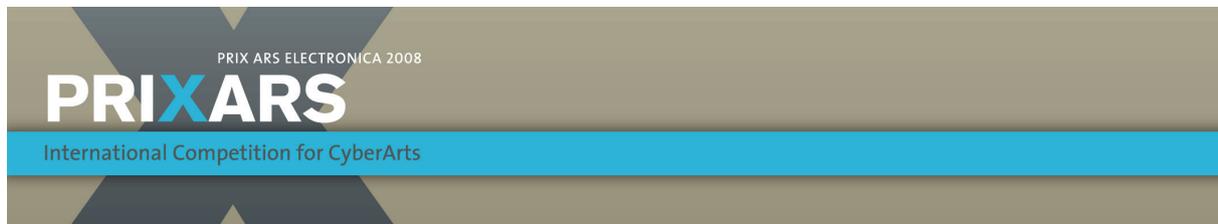
Hybrid Art

Bleu Remix

Yann Marussich (CH)

www.yannmarussich.ch

Yann Marussichs „Blue Remix“ ist eine eindrucksvolle, gemeinsam mit MedizinerInnen und ChemikerInnen erarbeitete Live Performance. Eine Stunde lang verharret der Künstler dabei völlig regungslos in sitzender Position, während aus seinem Mund, seiner Nase und seinen Hautporen eine blaue Flüssigkeit austritt. „Blue Remix“ erhielt eine Distinction in der Kategorie Hybrid Art.



Hybrid Art

micro.flow

Julius Popp (DE)

www.sphericalrobots.org

„micro.flow“ widmet sich der menschlichen Intelligenz und der Frage, wie unser Gehirn Informationen verarbeitet. Zwei Flüssigkeiten werden in ein Gefäß gepumpt – Flüssigkeiten, die sich jedoch nicht miteinander vermischen. Mittels einer Kamera beobachtet „micro.flow“ die Reaktion in seinem Inneren und lernt so nicht nur die Eigenschaften der beiden Flüssigkeiten, sondern gleichzeitig sich selbst verstehen.

Interactive Art

a plaything for the great observers at rest

Norimichi Hirakawa (JP)

<http://counteraktiv.com/wrk/ap/>, <http://counteraktiv.com>

„a plaything for the great observers at rest“ eröffnet der/dem BetrachterIn verschiedene Perspektiven auf unser Sonnensystem – und das ohne ihren/seinen Standpunkt zu ändern. Ähnlich der Bewegung unseres Augapfels kann dabei zwischen dem geozentrischen und heliozentrischen Blickwinkel gewechselt werden. Es geht um den „Kern der Welt“ ...

Interactive Art

Absolut Quartet

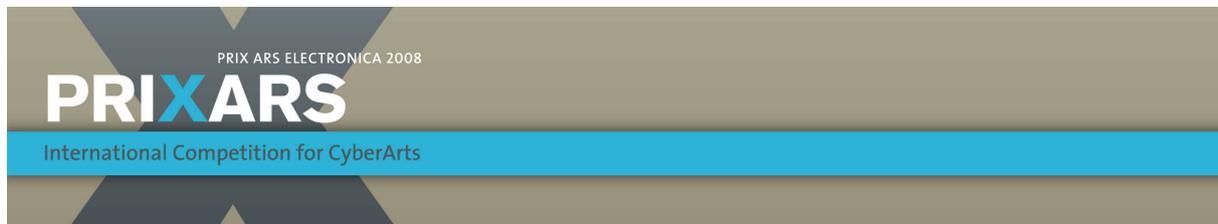
Jeff Lieberman, Dan Paluska (US)

<http://bea.st>, <http://plainfront.com>

Das „Absolut Quartet“ ist eine Einladung zu einem kreativen Dialog mit einem Roboter-Orchestra. Neben drei Robotern komplettiert ein menschlicher User das Quartett. Mit einem selbst komponierten, via Internet weitergeleiteten Motiv legt Letztere/r den

Rückfragehinweis & weitere Informationen
Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz
Dienstag, 17.06.2008, 10:00
Ars Electronica Center,
Graben 15
A-4020 Linz



musikalischen Grundstein für ein dreiminütiges, einzigartiges Konzert seiner/ihrer robotischen Kollegen. Eine Performance, die auch gleich aufgezeichnet und in einer Web-Galerie gespeichert wird. „Absolut Quartet“ macht das Internet zum Interface, über das Kunst im realen Raum konzipiert werden kann und anschließend im virtuellen Raum gespeichert wird. Darüber hinaus beeindruckt die robotischen Instrumente durch ihre Komplexität: eine sechs Meter lange Marimba (eine Unterart des Xylophons) etwa, die von 40 zweiarmigen Roboterarmen bespielt wird, indem kleine Gummibälle zentimetergenau auf die Klangstäbe geschossen werden. Oder ein aus 35 Weingläsern bestehender Klangkörper, der mittels eines über die Gläser streifendem Roboterfinger Harmonien beisteuert. Via Internet kann der menschliche Schöpfer die Aufführung seines/ihrer Stücks mitverfolgen. „Absolut Quartet“ erhielt eine Distinction in der Kategorie Interactive Art.

Digital Communities

PatientsLikeMe

www.patientslikeme.com

„PatientsLikeMe“ schafft eine online-Plattform für chronisch kranke Menschen aus aller Welt. Diagnosen und Krankheitsverläufe, Behandlungsmethoden und ihre -erfolge werden hier detailliert dokumentiert. Jede/r PatientIn skizziert dabei ihr/sein ganz persönliches Krankheitsprofil, das allen anderen LeidensgenossInnen zugänglich ist. Darüber hinaus eröffnet „PatientsLikeMe“ verschiedene Diskussionsforen, um den Austausch der PatientInnen untereinander zu ermöglichen. „PatientsLikeMe“ verknüpft so Information mit sozialer Interaktion.

Digital Communities

Global Voices Online

www.globalvoicesonline.org

Es gibt kein Ereignis und kein Thema das im Zeitalter der globalisierten Kommunikationsgesellschaft nicht von Abermillionen Stimmen kommentiert würde. Unmöglich ihnen allen Gehör zu schenken. „Global Voices Online“ ist ein Versuch diese permanent anschwellende Datenflut zu kanalisieren. Ein internationales Team von Bloggern sucht und kommentiert dabei jene Informationen, die dies –

Rückfragehinweis & weitere Informationen
Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz
Dienstag, 17.06.2008, 10:00
Ars Electronica Center,
Graben 15
A-4020 Linz

nachrichtentechnisch gesehen – wert sind. Auch oder vor allem dann, wenn sie von etablierten (Massen-)Medien nicht weiterverbreitet werden.

u19 – freestyle computing

uterus = raum= universum

Susanne Legerer

Durch das Ultraschallbild können wir den Raum Uterus erforschen, seine Dimension, seine Transparenzen und Grenzen erkennbar machen. Die Analogien zwischen diesem Mikrokosmos und dem riesigen makrokosmischen Raum des Universums werden untersucht. Die bildgebenden Verfahren, Ultraschallverfahren und Hubble-Teleskope, werden erforscht und auf der auditiven wie visuellen Ebene miteinander verglichen. So wie die Welt in einem Sandkorn sich widerspiegelt, so das Universum im Uterus. Der gesellschaftlich stark geladene weibliche Transformationsraum des Uterus wird zum Spiegelbild des Universums.

u19 – freestyle computing

eEx Network Discovery

Emanuel Jöbstl

Emanuel Jöbstls „eEx Network Discovery“ ist ein Programm, dass Netzwerke grafisch darstellen kann und speichert. Es erfasst alle Computer und Geräte, mit denen eine Verbindung hergestellt wird – ob manuell oder durch automatisch generierte Netzwerkskans eingefügt.