

Prix Ars Electronica 2014:

## GewinnerInnen 2014 stehen fest

(Linz, 2.6.2014) 2703 Projekte aus 77 Ländern wurden zum Prix Ars Electronica 2014 eingereicht. Ausgeschrieben wurden heuer die Kategorien COMPUTER ANIMATION (843 Einreichungen), INTERACTIVE ART (782 Einreichungen), DIGITAL COMMUNITIES (294 Einreichungen), [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant (128 Einreichungen), u19 – CREATE YOUR WORLD (656 Einreichungen) und erstmals auch die Kategorie VISIONARY PIONEERS OF MEDIA ART (117 Nominierungen). Die Goldenen Nicas 2014 gehen an Universal Everything (in der Kategorie Computer Animation), Paolo Cirio (in der Kategorie Interactive Art), Project Fumbaro Eastern Japan (in der Kategorie Digital Communities), Sarah Oos (in der Kategorie u19 – CREATE YOUR WORLD) sowie Roy Ascott (in der Kategorie VISIONARY PIONEERS OF MEDIA ART). Der [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant geht an Markus Schmeiduch, Andrew Spitz und Ruben van der Vleuten. Die offizielle Preisverleihung wird wie gewohnt im Rahmen der Ars Electronica Gala im Linzer Brucknerhaus, heuer am Freitag, 5. September, stattfinden.

### PreisträgerInnen nach Kategorien

#### Visionary Pioneer of Media Art

Roy Ascott (GB)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Roy\\_Ascott](http://en.wikipedia.org/wiki/Roy_Ascott)

Zum ersten Mal wurde heuer die Prix-Kategorie Visionary Pioneers of Media Art ausgeschrieben. Eine neue Wettbewerbskategorie, die sich von allen anderen gleich mehrfach unterscheidet: Zum einen geht es dabei nicht um einzelne Projekte, sondern um das Lebenswerk einer Künstlerpersönlichkeit und dessen Wirkung und Einfluss auf die internationale Medienkunstszene. Zum anderen setzt sich die Jury, die darüber entscheidet, wer die Goldene Nica bekommt, ausschließlich aus jenen KünstlerInnen zusammen, die seit 1987, sprich seit der Erfindung des Prix Ars Electronica, eine Goldene Nica gewonnen haben. In einer ersten Runde nominieren sie ihre FavoritInnen, in einer zweiten Runde stimmen sie ab. Als erster VISIONARY PIONEER OF MEDIA ART wird nun Roy Ascott mit einer Goldenen Nica ausgezeichnet:

Der britische Künstler, Theoretiker und visionäre Denker ist seit den 1960er Jahren aktiv, seine zahlreichen Publikationen und Arbeiten hatten und haben einen großen Einfluss auf die weltweite Digital Art Community. Ascott's Arbeiten wurden unter anderem auf der Biennale in Venedig, der Shanghai Biennale, der Milan Triennale, beim Ars Electronica Festival, im Plymouth Arts Centre und im Rahmen des Incheon International Arts Festival in Südkorea, gezeigt. 1980 zeichnete Ascott für eines der ersten Online-Kunstprojekte verantwortlich, in

einer Zeit als es zwar noch kein Internet, jedoch schon das sogenannte ARPANET für Universitäten, gab. 1983 zeigte Ascott im Musée d'Art Moderne in Paris die Arbeit MuLa Plissure du Texte (A Planetary Fairy Tale), ein telematisches Projekt mit KünstlerInnen in Paris, Amsterdam, Vienna, Bristol, Sydney, Vancouver, Pittsburgh, Toronto, San Francisco, Honolulu und Alma. 1989 war Roy Ascott beim Ars Electronica Festival in Linz zu Gast und präsentierte mit Aspects of Gaia: digital pathways across the whole earth ein Computer-Netzwerkprojekt in Form einer interaktiven Installation. Im Mittelpunkt stand dabei die Interaktion von KünstlerInnen, MusikerInnen und WissenschaftlerInnen aus verschiedenen Kulturen und Orten auf der ganzen Welt. Roy Ascott feiert heuer seinen 80. Geburtstag – der perfekte Zeitpunkt also, ihn als Visionary Pioneer of Media Art mit einer Goldenen Nica auszuzeichnen.

## Computer Animation / Film / VFX

Computer Animation / Film / VFX / Goldene Nica

Walking City / Universal Everything (UK)

<http://www.universaleverything.com/projects/walking-city/>

Universal Everything's Walking City ist eine ebenso schlichte wie ästhetische Videoskulptur, die Elemente aus Bildhauerei bzw. Plastik, Architektur und Bewegung in sich vereint. Zu sehen ist eine abstrakte, humanoide Figur, die den gesamten achtminütigen Film über, stets im gleichen Rhythmus, einen Schritt vor den anderen setzt. Während die ganz in Weiß gehaltene Skulptur monoton vor sich hin stapft, verändert sich ihre Gestalt dagegen am laufenden Band. Die Skulptur scheint durch die Straßen einer modernen Großstadt zu laufen und – ähnlich einem Chamäleon, das die wechselnden Farben seiner Umgebung annimmt – die Oberflächen, Strukturen und Materialien der Fassaden widerzuspiegeln. In Kombination mit dem Soundtrack, einem Shuffle seines Bruders Simon, entfaltet der stur dahin marschierende, sich aber ständig verwandelnde „Transformer“ von Walking City nahezu hypnotische Wirkung.

Computer Animation / Film / VFX / Auszeichnung

Box / BOT & DOLLY

<http://www.botndolly.com/box>

<http://vimeo.com/75260457>

Der Kurzfilm Box dokumentiert eine Live-Performance und untersucht die Synthese von realen und digitalen Räumen durch Projektions-Mapping auf bewegliche Oberflächen. BOT & DOLLY sehen Box sowohl als künstlerisches Statement als auch als technische Demonstration. Hier treffen mehrere Technologien zusammen, darunter großformatige Roboter, Projektions-Mapping und Software Engineering. Das Resultat ist ein Hybrid von Kunst, Technologie und Experimentalfilm. „Wir glauben, dass unsere Methodik über ein enormes Potential verfügt, um theatralische Inszenierungen von Grund auf zu verändern und neue Genres des Ausdrucks zu definieren“, so die Macher von Box.

Computer Animation / Film / VFX / Auszeichnung

### Shadowland / Kazuhiro Goshima (JP)

[http://www.goshiman.com/hp/03ttls/19\\_shadowland\\_e.html](http://www.goshiman.com/hp/03ttls/19_shadowland_e.html)  
<http://youtube/49C9PFA1tXw>

Shadowland ist ein 3D-Kurzfilm des Japaners Kazuhiro Goshima. Nacht für Nacht ziehen unzählige Fahrzeuge ihre Bahnen durch die Metropolen der Welt, das Licht ihrer Scheinwerfer wiederum zeichnet flüchtige, sich bewegende Schatten auf die unterschiedlichsten Oberflächen. Immer und immer wieder werden neue Schatten etwa auf Hauswände geworfen und damit Abbilder dessen gezeichnet, was in einem kurzen Moment in einer Stadt passiert, fast wie Erinnerungen, die niemand mehr zu dechiffrieren vermag. Während die Stadt im Fokus der sich bewegenden Lichter ihr Gesicht verändert, werden Raum und Zeit aus den Angeln gehoben und vor den Augen der BetrachterInnen animiert.

## Interactive Art

Interactive Art / Goldene Nica

### Loophole for All / Paolo Cirio (IT / US)

[www.loophole4all.com](http://www.loophole4all.com)  
<http://PaoloCirio.net>

Kunst, Aktivismus und investigativer Journalismus – all das steckt in Paolo Crios „Loophole for All“. Im Mittelpunkt des Projekts: die Kaimaninseln, fünftgrößter Finanzplatz der Welt und Steuerparadies. Paolo Cirio hat die Identität von 200.000 hier registrierten Firmen gestohlen und bietet diese auf seiner Website [www.loophole4all.com](http://www.loophole4all.com) zum Kauf an. Möglich wird das, weil die Registrierung im Steuerparadies vollkommen anonym erfolgt. Jede und Jeder kann nun also ein Zertifikat erstehen, das sie oder ihn mit der Identität einer realen Firma ausstattet und damit Zugang zum Finanzplatz der Kaimaninseln eröffnet. Alle sollen die Möglichkeit haben, genau dieselben Steuererleichterungen zu nutzen, wie sie Konzerne ständig für sich in Anspruch nehmen, meint Paolo Cirio und bezeichnet sein Projekt als den Versuch einer Demokratisierung der Steuerflucht. Klarerweise will der Künstler und Aktivist aber vor allem auf die globale Dimension der Steuerflucht aufmerksam machen, um diese letztlich dauerhaft zu unterbinden. Dass dafür ein langer Atem notwendig sein wird, ist ihm klar – die Lobby, gegen die er hier angeht, ist doch ziemlich mächtig.

Interactive Art / Auszeichnung

### Balance From Within / Jacob Tonski (US)

<http://www.jacobtonski.com/balance-from-within/>

Zwischenmenschliche Beziehungen erweisen sich oft als ein Balanceakt, der nur durch kontinuierliches Ausgleichen und Anpassen gelingt. Das trifft auch auf Balance from Within zu – ein 170 Jahre altes und 40 Kilo schweres, halb aufrecht auf einem Bein balancierendes

Sofa, das durch einen internen robotischen Mechanismus gesteuert wird. Während das Sofa versucht die Balance zu wahren, wird durch die Motoren ein an dumpfes Stöhnen und Ächzen erinnerndes Geräusch erzeugt. Durch unachtsame Bewegungen oder besonders gewitzte BesucherInnen kann die Skulptur natürlich zu Fall gebracht werden. Um den dadurch entstehenden Schaden zu minimieren, werden eine Vielzahl der Sofa-Teile von Magneten zusammengehalten, die sich durch den Aufprall voneinander lösen und einfach wieder zusammengesteckt werden können.

Interactive Art / Auszeichnung

Disarming Corruptor / Matthew Plummer-Fernandez (UK)

<https://vimeo.com/78422912>

<http://www.plummerfernandez.com/Disarming-Corruptor>

Der Disarming Corruptor, ein neues Software-Tool von Matthew Plummer-Fernandez, verschlüsselt digitale 3D-Modelle im STL Format und soll diese so vor Zensur schützen. In Zeiten zunehmender Online-Spionage, schärferen Maßnahmen gegen Filesharing und zunehmender Sorge hinsichtlich dem 3D-Druck illegaler oder durch Copyright geschützter Gegenstände ist der Disarming Corruptor eine Software-Anwendung, die es UserInnen erlaubt, diese Aspekte zu umgehen. Inspiriert durch Verschlüsselungs-Maschinen, wie die berühmte Enigma, verwendet die Anwendung einen Algorithmus um einerseits STL-Dateien vom Sender in eine unlesbare Form zu verwandeln und andererseits dem Empfänger ermöglicht, diesen Schritt wieder rückgängig zu machen und die Originaldatei wieder herzustellen. Der Empfänger benötigt dafür nur die Software, also den Disarming Corruptor und den siebenstelligen Code des Empfängers. Die Eingabe eines falschen Codes würde die Datei nur zusätzlich beschädigen. Wenn Patentjäger oder Strafverfolgungsbehörden derlei Daten auf Sharing-Plattformen finden, sehen sie lediglich abstrakte Verformungen als Vorschabild. Diese Files stehen allerdings noch immer für das ursprüngliche Objekt, müssen allerdings durch die Eingabe des siebenstelligen Codes wieder repariert werden.

## Digital Communities

Digital Communities / Goldene Nica

Project Fumbaro Eastern Japan - An autonomic crowdsourcing model to cope with the critical situation

<http://fumbaro.org/>

Am 11. März 2011 wurde das östliche Japan vom schwersten Erdbeben seit Beginn der Aufzeichnungen heimgesucht. Das Epizentrum des Seebebens lag 370 Kilometer nordöstlich von Tokio und 130 km östlich von Sendai. Ausgelöst wurden dadurch zwei weitere Katastrophen: ein Tsunami, dessen 10 bis mehr als 30 Meter hohen Wellen die ostjapanische Küste überrollten und Unfälle in gleich mehreren Kernkraftwerken, vor allem am Standort Fukushima. Higashi-Nihon daishinsai (die „Große Erdbebenkatastrophe Ost-Japans“) forderte rund 18.000 Menschenleben und machte 470.000 Menschen obdachlos. Takeo Saijo verlor

damals seinen Onkel. Ein tragischer Verlust, der, zusammen mit der Erfahrung, wie langsam und ineffizient die Hilfe für die Menschen vor Ort anlief oder diese erst gar nicht erreichte, ihn den Entschluss fassen ließ, selbst zu helfen. Takeo Saijo startete also das Project Fumbaro Eastern Japan, das auf ebenso einfache wie revolutionäre Weise versuchte, die akuten Bedarfe der einen mit den Hilfeleistungen der anderen zu verknüpfen. Alles was er dazu benötigte waren eine Website, um Bedarfe zu bündeln und sichtbar zu machen und seinen Twitterkanal, um diese an potentielle HelferInnen weiter zu kommunizieren. Binnen kürzester Zeit erreichten so zehntausende Lieferungen auch Menschen, die in entlegenen, kleinen Orten zwischen den Trümmern ihrer ehemaligen Häuser ausharrten und bislang von jeder Hilfe abgeschnitten waren. Bald darauf war das Project Fumbaro Eastern Japan die größte Freiwilligeninitiative Japans.

Takeo Saijo (geb. 1974 in Sendai City) ist Lecturer an der Graduate School of Commerce an der Waseda Universität.

Digital Communities / Auszeichnung

Goteo / Goteo is an initiative managed by the non-profit organization Fundación Fuentes Abiertas (Open Sources Foundation), promoted by Platoniq.

<http://goteo.org/>

Goteo ist ein Open Source Netzwerk aus Spanien, das Crowdfunding für Gemeingüter ermöglicht. Eine Plattform für gemeinsame Anlagen mit Fokus auf Projekten mit sozialer, kultureller, wissenschaftlicher, edukativer, technologischer oder ökologischer Ausrichtung, die neue Möglichkeiten für eine Weiterentwicklung der Gesellschaft sowie eine Bereicherung von Gemeingütern und Ressourcen ermöglicht. Die Unterstützung von Goteo-Projekten erfolgt nicht nur auf Basis finanzieller Zuwendungen, sondern auch insofern, dass UserInnen Projekte auf unterschiedliche Art und Weise unterstützen können – entweder auf materieller Basis, über die Bereitstellung von Infrastruktur oder das Übernehmen spezieller Aufgaben. Mittlerweile tummeln sich über 38.000 registrierte UserInnen auf Goteo, mehr als 200 Projekte konnten finanziert werden und über 1.500 Mal wurde Hilfe in unterschiedlicher Form angeboten. Ein probates Werkzeug, das BürgerInnen und Gemeinschaften ermächtigt, sich den wachsenden Herausforderungen im Kontext von Finanzkrisen und sozialen Einsparungen zu stellen und gegenseitig zu helfen.

Digital Communities / Auszeichnung

Freemuse

<http://freemuse.org/>

Die Website freemuse.org ist die weltweit größte Datenbank rund um Musikzensur. Die Seite enthält News, Interviews mit verfolgten und zensurierten MusikerInnen, Reportagen über Musikzensur, Ergebnisse von Forschungen sowie Aktionen zur Unterstützung gefährdeter MusikerInnen. Gegründet wurde die Website schon 1999 und über die Jahre haben zahlreiche

WissenschaftlerInnen, JournalistInnen, KünstlerInnen und AktivistInnen ihren Beitrag zur Weiterentwicklung der Seite geleistet.

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

[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant

BlindMaps / Markus Schmeiduch (AT), Andrew Spitz (FR), Ruben van der Vleuten (NL)

<http://www.blindmaps.org>

Für Menschen mit voller Sehkraft ist ein Stadtspaziergang eine Selbstverständlichkeit. Die Orientierung wird jedoch unendlich schwieriger, wenn das Augenlicht keine verlässliche Quelle mehr darstellt, um die Eindrücke der Umgebung sicher zu verarbeiten. Das Forschungs-Projekt BlindMaps widmet sich genau diesem Problem: Wie kann es sehbehinderte Menschen ermöglicht werden, sich in unbekanntem urbanen Räumen zu orientieren und diese zu erkunden. BlindMaps soll hier Abhilfe schaffen: Die Routen-Suche erfolgt via Spracheingabe. Verwendet wird eine tastensensitive haptische Technologie, das Interface verfügt über einen perforierten, an Brailleschrift-erinnernden Screen mit kleinen herausragenden Knöpfen, die durch ihre Veränderung oder Bewegung eine Navigation in Echtzeit ermöglichen. Eine Wegbeschreibung durch Sprachanleitung wird vermieden, da diese zur Orientierung wichtige Umgebungsgeräusche stören könnte. Geplant ist BlindMaps als ein crowdgesourcetes, navigationsbasiertes Service, welches auf Karten wie OpenStreetMap sowie onboard Technologien von Smartphones aufbaut. Sollte auf dem Weg ein Problem auftreten, können NutzerInnen dieses über einen Knopfdruck melden, anschließend werden sie vom System auf eine alternative Route geleitet. Über die eingebauten Sensoren des Smartphones bewertet das System den eingeschlagenen Weg – durch abrupte Bewegungen und Richtungsänderungen wird die Schwierigkeitsstufe des Weges höher eingestuft. Je mehr sehbehinderte Menschen die jeweilige Route benutzen, desto präziser wird eine Orientierung möglich.

## u19 – CREATE YOUR WORLD

u19 – CREATE YOUR WORLD / Goldene Nica

### Femme Chanel - Emma Fenchel / Sarah Oos (AT)

Emma Fenchel ist eine Femme Fatale. Sie verführt Männer, benutzt sie und ermordet sie. In kurzen Episoden, die fast wie Traumsequenzen anmuten, gibt „Femme Chanel“ Einblick in das aufregende Leben von Emma Fenchel, ein Leben, das geprägt ist von Leidenschaft und Eifersucht, von Lust und Gewalt. Dargestellt wird Emma Fenchel von der französischen Schauspielerin Audrey Tautou. Und zwar ohne deren Wissen. Denn „Femme Chanel“ ist eine sogenannte Found Footage Montage, ein Film also, der aus Sequenzen unterschiedlichster Filme so zusammengeschnitten ist, dass wiederum ein neuer Film entsteht. Sarah Oos ist Urheberin von Femme Chanel. Sie nutzte Szenen aus dem Werbeclip „Night Train“ für Chanel

No. 5 und anderen Filmen, in denen Audrey Tautou mitwirkte. „Femme Chanel' ist eine Manipulation auf mehreren Ebenen“ sagt sie: „Das Video besteht hauptsächlich aus Schnitten, die formal zueinander passende Sequenzen aus unterschiedlichen Filmen miteinander verbinden. Um auf einer weiteren Ebene zu manipulieren, entschied ich nur die französische Originalvertonung zu verwenden. Dialoge zwischen Emma und ihren Liebhabern werden via Untertitel für das deutschsprachige Publikum verständlich gemacht, wobei zwischen dem gesprochenen Französischen und geschriebenen Deutschen aber kein Zusammenhang besteht.“ Das Spielen mit (Film-) Realität beginnt Sarah Oos derweil schon beim Namen ihrer Protagonistin und gleichlautendem Filmtitel Emma Fenchel: „Er ist ein Anagramm bestehend aus den Buchstaben des Wortes Femme Chanel.“

Für ihren Clip verwendete Sarah Oos Ausschnitte aus folgenden Filmen:

- CHANEL N°5 von Jean-Pierre Jeunet
- Coco Chanel - Der Beginn einer Leidenschaft von Anne Fontaine
- Liebe um jeden Preis von Pierre Salvadori
- Zusammen ist man weniger alleine von Claude Berri
- Die Haut in der ich wohne von Pedro Almodóvar

Sarah Oos (geb. 1994 in Wels) lebt in Wels. Seit 2009 besucht sie die HBLA für künstlerische Gestaltung, seit 2012 ist sie beim YOUKI – International Youth Media Festival involviert.

u19 – CREATE YOUR WORLD / Auszeichnung

(e)motion-mirror / Richard Sadek (AT)

Für die Arbeit (e)motion-mirror wurde der Steirer Richard Sadek in der Kategorie u19 – CREATE YOUR WOLRD mit einem Award of Distinction ausgezeichnet. Im Zuge des Wahlpflichtfachs „Experimentelle Mediengestaltung“ am BRG Kepler in Graz kam Richard Sadek die Idee, einen Spiegel zu entwickeln, der Emotionen in Töne umwandeln kann. So wurde hinter halbdurchlässigem Spiegelglas eine Webcam installiert, die das Gesicht davorstehender BetrachterInnen aufnimmt. Stimmungsgeladene Gesichtsbewegungen werden durch einen (e)motion-analysis-algorithmus analysiert, per Computer in Klaviertöne umgewandelt, über externe Lautsprecher ausgegeben und das akustische Feedback kann vom Betrachter selbst interpretiert werden.

u19 – CREATE YOUR WORLD / Auszeichnung

Smart Clock / Jonas Bodingbauer (AT)

Der 15-jährige Jonas Bodingbauer aus Linz hat mit der Smart Clock eine Uhr entwickelt, die gleichzeitig auch die Funktion eines Kalenders erfüllt. Denn neben der aktuellen Uhrzeit zeigt die Smart Clock auch an, welche Termine – die über den Google Kalender eingetragen wurden – in Kürze anstehen. LEDs hinter dem Ziffernblatt zeigen die Termine an und so kann abgelesen werden, wann diese beginnen und wie lange sie dauern. Der jeweilige Betreff wird auf einem 20x4 Buchstaben fassenden LCD-Display unter der Uhr angezeigt. Die Smart Clock

ist ein gelungenes Beispiel für ein Objekt, das aus einem DIY-Gedanken, unter Verwendung von OpenSource-Technologien, entstanden ist.

---

Prix Ars Electronica / Winners 2014: <http://www.aec.at/prix/de/gewinner/>

Ars Electronica Festival: <http://www.aec.at/c/de/>

## JURY-STATEMENTS

Goldene Nica Computer Animation / Film / VFX

Walking City / Universal Everything (UK)

*Universal Everything's „Walking City“ blurs the boundaries between design, animation, sculpture, fashion and architecture. A walk cycle, an iconic archetype of traditional animation, becomes the starting point for a complex, beautifully crafted and extremely coherent visual and aural journey. It is a time-based object of contemplation, a true celebration of form and geometry . . . from sharp to soft, solid to liquid, simple to complex, figurative to abstract . . . everything and vice versa. The modularity of a natural walk cycle becomes a time-signature for the whole audiovisual composition.*

Goldene Nica Interactive Art

Loophole for All / Paolo Cirio (IT/US)

*It is common knowledge that our global tax system allows large international companies to avoid taxation by channeling their profit through states or countries where their taxes are levied at a low rate or not at all, making the tax burden fall disproportionately on individual taxpayers and small local companies. „Loophole4All“ is a clever artistic intervention in our global tax system that empowers ordinary people to avoid taxation the same way as these companies do. Using the identity of a company registered on the Cayman Islands, anyone can in principle invoice from this tax haven and consequently avoid taxation. „Loophole4All“ basically provides such identities to anyone, creating a tax loophole for all.*

*The legal owners of these identities could of course protest against this illegal use of their registered company names, if it were not for the fact that their anonymity is what makes it possible for big international corporations to hide behind such identities to avoid taxation. Using this anonymity against them, „Loophole4All“ outsmarts these companies on their own turf. The project thereby corrupts this practice from the inside out, both raising discussions in the public realm—about the ethics of such corporate tax avoidance—as well as in the corporate realm—where tax-avoiding companies feel threatened in their highly profitable tax schemes. „Loophole4All“ does not raise this discussion on the basis of a mere prototype or proof of concept, but on an intervention in the actual tax system at work, with real consequences for the interactions between states, legal bodies and individuals that make up the global taxation system. Its effectiveness in corrupting the system probably increases with the attention generated around the project, as each new „Loophole4All“ user brings us closer to the collapse*



*of this unethical practice within the global tax system. The 2014 Golden Nica for Interactive Art therefore not only represents an appreciation of Paulo Cirio's artwork of exceptional quality and timeliness, but also a support in the protest against the unethical behavior of companies that avoid taxation. The jury urges Ars Electronica to seriously consider sending invoices from the Cayman Islands for the prize money this year.*

Goldene Nica Digital Communities

Project Fumbaro Eastern Japan - An autonomic crowdsourcing model to cope with the critical situation

*"Project Fumbaro" is the local grassroots-driven volunteer platform in Japan, which arose after the 2011 earthquake—"fumbaro" means "hang in there". It crowd-sources and crowd-funds time, energy and resources of the community to meet the \*real\* needs of people. In the context of Japan, this initiative has the potential to catalyze governance models.*

*"Project Fumbaro" is well designed and revitalizes a strong sense of volunteerism, and it is also a more focused method for matching the real needs of the community. Past efforts have often led to communities receiving resources they do not need. For example, people have a tendency to donate water and food for victims of an earthquake, when what they really need is chain saws to cut wood to keep themselves warm.*

[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant

BlindMaps / Markus Schmeiduch (AT), Andrew Spitz (FR), Ruben van der Vleuten (NL)

*Our winning project "Blind Maps" by Markus Schmeiduch, Andrew Spitz and Ruben van der Vleuten provides an outstanding solution for blind people to navigate routes in real-time with the support of touch-sensitive technology. The interface has a perforated Braille-like screen with adaptable, moving pins, which are showing the user how to find his or her way through the dense network of streets so typical of current cities. The big potential of the project lies in the fact that it augments the everyday reality of visually impaired people, and thus creates access to technologies that were previously not available to this group. \*Blind Maps\* opens up and expands a formerly one-dimensional "blind space" to a crowd-sourced, navigation-based ecosystem enriched with useful information. On top of that, the exploration of this technology might add the tactile sense to augmented reality and thus enhance the experience and use of technical devices, which will possibly affect our future interaction habits on a more general level.*

Goldene Nica u19 - CREATE YOUR WORLD

Femme Chanel - Emma Fenchel / Sarah Oos

*FEMME CHANEL kombiniert einen Chanel Werbespot mit verschiedenen Szenen aus Filmen mit Audrey Tautou. Der Wechsel von SW und Farbe, die musikalischen Übergänge sowie der Gesamtrhythmus des Schnitts sind sehr gelungen. Durch die raffinierte Montage von Bild und Ton kommt das Konzept zu voller Entfaltung. Die Jury ist begeistert von dem großen*

*Interpretationsspielraum, den die Arbeit zulässt. Durch das Auseinanderlaufen der französischen Dialoge und der inhaltlich teilweise völlig neu erfundenen deutschen Dialoge entsteht anfängliche Verwirrung, die jedoch in weiterer Folge im Kopf des Betrachters eine Vielfalt an Assoziationen zulässt und den Betrachter zu ganz anderen Gedanken inspiriert. Bei jedem Anschauen entdeckte die Jury jedes einzelne Mal neue Aspekte. Interessant ist, dass selbst nach mehrmaliger Betrachtung jedes Mal eine neue Geschichte im Kopf entstehen kann. Wir gratulieren zur Goldenen Nica und wünschen Sarah Oos weiterhin viel Glück für ihre filmischen Arbeiten!*

## Honorary Mentions 2014 nach Kategorien

### Computer Animation / Film / VFX

5 Mètres 80 / Director: Nicolas Deveaux (FR), Producer: Cube Creative Productions – Lionel Fages, Majid Loukil, Bruno Le Levier, TV channels : Orange, Arte France, With the participation of: CNC, Mairie de Paris, Procirep/Angoa

Cellular Forms / Andy Lomas (UK)

Columbos / KAWAI+OKAMURA (JP)

Futon / Yoriko Mizushiri (JP)

Land / Masanobu Hiraoka (JP)

Late for Meeting / David Lewandowski (PR / US)

Light Motif / Frédéric Bonpapa (FR)

Recycled: Lei Lei (CN), Thomas Sauvin (FR)

Zeitguised (DE)/ Birds

The Chimera of M.: Sebastian Buerkner (DE), Script: Sebastian Buerkner, John Moseley, Sound editing and mix: Gernot Fuhrmann, Voices: James French, Martina Schmücker, Micheal Grime, Additional animation: Peter Caires, Timothy Divall, Natalie Rose Young, Motion-capture performers: Nissa Nishikawa, Junya Ishii

The Rise and Fall of Globosome: Sascha Geddert(DE)

Thing: Anouk De Clercq (BE) /

### Interactive Art

Avena+ Test Bed – Agricultural Printing and Altered Landscapes / Benedikt Groß (DE)

Captives / Quayola (IT)

Clouds / Directors: Directors: James George, Jonathan Minard, Executive producer: Golan Levin, Producer: Winslow Porter, Design director: Bradley Munkowitz, Music: R Luke DuBois,

Lead programmers: Elie Zananiri, Lars Berg, Surya Mattu, Interface design: Sarah Hallacher, Erica Gorochow, Additional music: Julian LaPlace, Tony Lim, Additional programming: Patricio González Vivo, Reza Ali, Gal Sasson, Omer Shapira, Michael Allison, Jeff Crouse, Sound mixing: Brett Murphy, Supported by: CMU Frank-Ratchye STUDIO for Creative Inquiry, CMU Center for Computational Thinking, Kickstarter, Microsoft, Eyebeam Art + Technology Center, Yamaguchi Center for Arts and Media, NYU Interactive Telecommunications Program

Das Vergerät / Boris Petrovsky, Programming, interface: Georg Nagel, Nina Martens („stereomorph.net“), Supported by: MAC Maison des Arts de Créteil (FR), Kunstkommission der Pädagogischen Hochschule Kanton Thurgau

Epiphyte Chamber / Philip Beesley (CA)

Peace Can Be Realized Even Without Order / teamLab (JP, CN, ROC)

Sound of Honda - Ayrton Senna 1989 / Kaoru Sugano (JP), Sotaro Yasumochi (JP), Yu Orai (JP), Nadya Kirillova (RU/JP), Kyoko Yonezawa (JP), Kosai Sekine (JP), Taeji Sawai (JP), Daito Manabe (JP)

Sports Time Machine / Ryoko Ando (JP), Hiroshi Inukai (JP)

Swarm / James Coupe (UK)

The Machine to Be Another / BeAnotherLab (Transitional)

There is the sun / Ief Spincemaille (BE)

Transfigurations / Agi Haines (UK)

## Digital Communities

Montenoso / <http://montenoso.net>

Arseh Sevom / <http://www.arsehsevom.net/fa>

Desarrollando América Latina / <http://2013.desarrollandoamerica.org/>

Global Voices Online / <http://globalvoicesonline.org/>

iFixit / [www.ifixit.com](http://www.ifixit.com)

ISlibrary Project 荒岛图书馆 / <http://www.islibrary.com>,

<http://www.weibo.com/islibrary>

Qiongxiong Liu (CN) (CityZine) /

Land Matrix / <http://www.landmatrix.org/>

lifepatch - citizen initiative in art, science and technology / <http://lifepatch.org/>

Soko / <http://www.shopsoko.com/>

SyriaUntold / <http://www.syriauntold.com>

Take Back the Tech! / <http://takebackthetech.net/>

Sue Black (GB) (Savvify) / #techmums

[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant

iPhone Quick-Draw System / Shota Mori (JP) /

Mine Kafon / Massoud Hassani (AF / NL)

SYMBIOTIC MACHINE / Ivan Henriques

## u19 – CREATE YOUR WORLD

anGEKOMMEN – der lange Weg zur neuen Heimat / Anna Fresner (AT), Florian Götschl (AT),  
Christoph Iby (AT), Markus Wurzer (AT)

Cycle Swing / Ugo Uwakwe (NG/AT)

Erdapfel\_2.0 / Florian Rath (AT)

Ergonomische Seitenabstützung der Gebirgstrage / Dominik Stachl (AT)

Hands4World / Laurenz Birnbaum (AT)

Hungry Fish / Marvin Schürz (AT), Paul Hueber (AT)

Multi Roboter Indoor System / Günther Cwioro (AT), Peter Kohout (AT)

The epic awesome ultimate super mega tasty ultra insane crazy incredible Biscuit Quest /  
Paolo Perfahl

Wasser für Togo / Patrick Hutterer (AT), Bernhard Käfer (AT) / HTLuVA Pinkafeld

Zaumdo / Sebastian Auberger (AT), Jürgen Brandl (AT)

Scratch: Jump and Run / 2. Klasse Modellschule Graz (AT)

Das Ballonhotel (AT) / Lara-Marie Pascher

## PRIX ARS ELECTRONICA 2014 – Facts and Figures

KATEGORIE	EINREICHUNGEN
Computer Animation/Film/VFX	843
Interactive Art	782
Digital Communities	294
[the next idea]	128
u19 - Create Your World	656
<b>Projekte insgesamt</b>	<b>2703</b>

### Länder (insgesamt 77)

Vereinigte Staaten von Amerika, Österreich, Deutschland, Vereinigtes Königreich von Großbritannien und Nordirland, Japan, Frankreich, Niederlande, Italien, Spanien, Kanada, Australien, Volksrepublik China, Polen, Schweiz, Taiwan, Argentinien, Republik Korea, Brasilien, Chile, Israel, Belgien, Dänemark, Mexiko, Republik Irland, Griechenland, Indien, Russische Föderation, Tschechische Republik, Ungarn, Iran, Portugal, Finnland, Malaysia, Türkei, Hongkong, Kroatien, Neuseeland, Schweden, Kolumbien, Rumänien, Slowenien, Peru, Norwegen, Indonesien, Venezuela, Albanien, Island, Bulgarien, Uruguay, Lettland, Puerto Rico, Kenia, Serbien, Slowakei, Armenien, Jordanien, Tunesien, Syrien, Costa Rica, Mazedonien, Luxemburg, Republik Südafrika, Niger, Pakistan, Estland, Republik Simbabwe, Sri Lanka, Singapur, Nepal, Libanon, Ecuador, Ukraine, Moldawien, Kasachstan, Republik Zypern, Republik Ghana, Macao

KATEGORIE	NOMINIERUNGEN
Visionary Pioneers of Media Art	117

### Jury 2014

Computer Animation/Film/VFX	Suzanne Buchan (CH/UK) Joe Gerhardt (UK) Jürgen Hagler (AT) Sabine Hirtes (DE) Quayola (IT/UK)
-----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Interactive Art	Óscar Abril Ascaso (ES) Iriani Papadimitriou (GR/UK) Enrique Rivera (CL) Maholo Uchida (JP) Michel van Dartel (NL)
Digital Communities	Ian Banerjee (IN/AT) Laina Greene (SG/US) Leila Nachawati (ES) Salvatore Vanasco (IT/DE) Kazuhiko Washio (JP)
u19 - Create Your World	Sirikit Amann (AT) Gerhard Funk (AT) Conny Lee (AT) Kirsten Mascher (DE) Ulrike Schweiger (AT)
[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant	Horst Hörtnner (AT) Michael Sterrer-Ebenführer (AT) Rikke Frisk (DK) Ela Kagel (DE) Alexander Mankowsky (DE)

STATEMENTS

---

Mag. Bernhard Baier, Aufsichtsratsvorsitzender der Ars Electronica Linz GmbH und Vizebürgermeister der Stadt Linz

„KünstlerInnen aus 77 Ländern haben heuer wieder ihre Projekte, Ideen und Visionen beim Prix Ars Electronica eingereicht. In all diesen 77 Ländern also kennt man Ars Electronica, verfolgt mit, was Ars Electronica das Jahr über alles unternimmt, ja reist vielleicht sogar einmal im Jahr nach Linz, um die Atmosphäre des Festivals vor Ort mitzerleben, um andere KünstlerInnen zu treffen und sich inspirieren zu lassen. Und nach wie vor ist die Goldenen Nica eine der begehrtesten Trophäen im Bereich der Medienkunst und beschert all jenen, die von der Jury eine zugesprochen bekommen, große mediale Aufmerksamkeit und eine Vielzahl von Einladungen zu Festivals, Ausstellungen oder Konferenzen auf der ganzen Welt.“