

## 2. STARTS PRIZE der EU-Kommission vergeben

Pressegespräch vom 9.5.2017 mit

Doris Lang-Mayerhofer

(Kulturstadträtin, Aufsichtsratsvorsitzende Ars Electronica Linz GmbH)

Gerfried Stocker

(Künstlerischer Geschäftsführer Ars Electronica Linz GmbH)

Infos, Bilder, Videos: [www.aec.at/press](http://www.aec.at/press)

Interviews, Features, Fotostories: [www.aec.at/aeblog](http://www.aec.at/aeblog)

Folgen Sie uns auf       

## 2. STARTS PRIZE der EU-Kommission vergeben

(Linz/Amsterdam/Brüssel, 9.5.2017) Die GewinnerInnen des diesjährigen STARTS PRIZE kommen aus Japan und der Schweiz. Für ihr Projekt „I'm Humanity“ erhält Etsuko Yakushimaru den Grand Prize für Artistic Exploration, der Grand Prize für Innovative Collaboration geht an Gramazio Kohler Research der ETH Zürich und das Self-Assembly Lab am MIT für ihre Installation „Rock Print“. Nebst der STARTS-Trophäe erhalten die GewinnerInnen Preisgelder von je 20.000 Euro pro Kategorie und dürfen sich zudem über prominente Auftritte in Amsterdam, Brüssel und Linz freuen. Der STARTS PRIZE – STARTS steht für **Science**, **Technology** und **Arts** – ist eine Initiative der Europäischen Kommission und rückt Menschen und Projekte ins Rampenlicht, die Europas soziale, ökologische und ökonomische Zukunft nachhaltig mitgestalten. Ziel ist es, Innovation in bzw. für Europa zu fördern. Mit der Durchführung des STARTS PRIZE sind die in Amsterdam beheimatete Waag Society, das in Brüssel befindliche BOZAR und die Linzer Ars Electronica beauftragt. 2017 zählte der STARTS PRIZE insgesamt 2.977 Einreichungen aus 97 Ländern.

### Die PreisträgerInnen 2017

#### Grand Prize Artistic Exploration:

I'm Humanity / Etsuko Yakushimaru

#### Grand Prize Innovative Collaboration:

Rock Print / Gramazio Kohler Research, ETH Zürich, & Self-Assembly Lab, MIT

#### Honorary Mentions:

3arabizi Keyboard / Hadeer Omar

Blink: Humanising Autonomy / Adam Bernstein, Raunaq Bose, Leslie Nooteboom, Maya Pindeus

[IGNIS AER AQUA TERRA] / Yuima Nakazato

Library of Ourselves / BeAnotherLab

Mimus: Coming face-to-face with our companion species / Madeline Gannon

nonvisual-art / Lisa Buttinger

Out of Exile / Nonny de la Peña, Emblematic Group

RIAT / Research Institute for Arts and Technology

Sentient Veil / Philip Beesley

Treelab / Marcus Maeder, Roman Zweifel

## Grand Prize Artistic Exploration 2017:

### I'm Humanity / Etsuko Yakushimaru

Mit „I'm Humanity“ will Etsuko Yakushimaru erreichen, dass Musik auch in einer Zukunft ohne uns Menschen noch existiert und durch eine auf uns folgende Spezies (wieder)entdeckt und weitergegeben werden kann. Seit jeher wird Musik erst komponiert, dann gesungen oder gespielt, schließlich kopiert, von anderen InterpretInnen wieder gespielt und variiert. Via Radio, LP, Kassette, CD oder Cloud wird Musik über Raum und Zeit hinweg überliefert und verbreitet und dabei stetig verändert und weiterentwickelt. Die Beziehung zwischen Musik und Medium in diesem Prozess gleicht jener zwischen Genen und DNA und genau dies inspirierte Etsuko Yakushimaru zu „I'm Humanity“. Zunächst komponierte sie einen Pop Song, den sie in DNA, konkret in die Nuklein-Sequenz von Cyanobakterien umgewandelte. Dieser DNA-Sequenz wurden Makromoleküle hinzugefügt, die für die Weitergabe genetischer Informationen von einer Generation zur nächsten verantwortlich sind, alles zusammen wurde wieder in die Chromosomen von Cyanobakterien eingepflanzt. Derart genetisch verändert, trägt der Mikroorganismus nun codierte Musik in seiner DNA und vererbt diese Information an die nächste Generation. Sollte die Menschheit irgendwann aussterben und die Cyanobakterien weiterexistieren, kann eine zukünftige Spezies aus ihnen den Code unserer Musik gewinnen.

## Grand Prize Innovative Collaboration 2017:

### Rock Print / Gramazio Kohler Research, ETH Zürich und Self-Assembly Lab, MIT

„Rock Print“ ist eine monolithische Installation, die von ArchitektInnen, IngenieurInnen, MaterialwissenschaftlerInnen und PhysikerInnen der ETH Zürich und des MIT entwickelt wurde und erstmals 2015 bei der Architekturbiennale in Chicago zu sehen war. Die vier Meter hohe Installation besteht lediglich aus – lose – Schotter und einer Schnur. Ihre Form und Gestalt verdankt die Installation dem physikalischen Prinzip des „Jamming“: Materialien, deren molekulare Eigenschaft eher einer Flüssigkeit ähneln, im konkreten Fall Schotter, können unter hohem Druck dennoch eine feste Gestalt annehmen. Und genau das haben die ForscherInnen mit „Rock Print“ unter Beweis gestellt. Genau wie beim 3-D-Druck wurde die Installation Schicht für Schicht aufgebaut: Zunächst legte ein eigens programmierter Roboter eine Schnur in einem komplexen, insgesamt 9,1 Kilometer langen Muster aus, darauf brachten die ForscherInnen eine Schicht Schotter auf. Danach folgte wieder eine Schicht Schnur, dann wieder eine Schicht Schotter. Das Eigengewicht des Schotters sorgte dafür, dass die am Ende vier Meter hohe und rund eine Tonne schwere Skulptur nicht in sich zusammenbrach. „Rock Print“ verweist auf das Potential des 3-D-Drucks für die Architektur der Zukunft. Es verknüpft ressourceneffiziente, additive Bauprinzipien mit neuen Design-Möglichkeiten und das bei minimalen Kosten. Die Vision der ForscherInnen geht dabei weit über spannende Architekturprojekte hinaus und skizziert eine neue digitale Baukultur.

## Honorary Mentions:

### 3arabizi Keyboard / Hadeer Omar

Wie schreibt man Kurznachrichten auf Arabisch, wenn die Tastaturen sämtlicher Mobile Devices bloß über lateinische Buchstaben verfügen? Das „3arabizi Keyboard“ löste dieses Problem, indem den Buchstaben kurzerhand Zahlen hinzugefügt wurden, die für Lautzeichen stehen, die ausschließlich im Arabischen vorkommend. Die Zahl 3 steht etwa für „Ain“. Binnen kurzer Zeit fand „3arabizi“ oder „Franco X“ Eingang in die arabische Jugendkultur.

### Blink: Humanising Autonomy / Adam Bernstein, Raunaq Bose, Leslie Nooteboom, Maya Pindeus

Autonome Fahrzeuge bieten die Chance, die Beziehung zwischen uns Menschen und unseren Maschinen neu zu definieren. „Blink“ ist ein Kommunikationsdevice, das uns dabei intuitiv unterstützt: Erkennt ein autonomes Fahrzeug FußgängerInnen in seiner unmittelbaren Umgebung, werden deren Silhouetten außen am Fahrzeug visualisiert. Kann das Fahrzeug die Absichten dieser Personen nicht deuten, beginnt die entsprechende Silhouette zu blinken und ertönt ein Warnsignal. Die oder der FußgängerIn kann nun verbal oder mit Gesten ihre/seine Absichten kundtun, das Auto wiederum gibt mittels Farbe und Ton zu verstehen, ob die Botschaft verstanden wurde. „Blink“ ist ein lernendes Computerprogramm, das hunderte verschiedene Bewegungen und Gesten wahrnehmen und interpretieren kann und ist damit den permanent auftretenden komplexen Situationen des Straßenverkehrs gewachsen.

### [IGNIS AER AQUA TERRA] / YUIMA NAKAZATO

Vor langer Zeit glaubte man, dass die Kombination der vier Elemente – Feuer, Wind, Wasser und Erde – eine neue, unbekannte Substanz entstehen lassen würde. Yuima Nakazato ließ sich von diesem alten Glauben inspirieren und dies in seine Modekollektion der Zukunft einfließen. Bald schon werden Textilien für genau die/den gestaltet, die/der sie trägt – „each individual, his own design“. Sowohl Funktion, Ästhetik, Oberfläche und Form dieser Textilien werden sich je nach Bedarf und binnen Sekunden verändern können. Eben diese Kleidung wird nicht genäht werden, sondern aus tausenden kleinen Komponenten, den Units, bestehen. Ein Umstand, der wiederum revolutionäre Folgen für Design, Produktion und Vertrieb haben wird.

### Library of Ourselves / BeAnotherLab

Die „Library of Ourselves“ ist ein interdisziplinäres Projekt, das konstruktive Beziehungen zwischen Konfliktparteien befördern will. Entwickelt wurde dafür „The Machine To Be Another“, ein beliebig adaptierbares Creative Commons System, das kognitive Wissenschaft und Virtual Reality miteinander kombiniert, um empathische Erfahrungen zu schaffen. Menschen erhalten dadurch die Chance, ihre Rollen, Körper und Geschichten zu tauschen und und so die Perspektive ihres jeweiligen Gegenübers besser verstehen zu lernen. Die „Library of Ourselves“ funktioniert dabei als eine Art Struktur oder Methodologie. Forciert wird die Zusammenarbeit mit Kommunen oder lokalen Communities, um neue, gemeinsame Inhalte

zu gestalten, die Zusammenarbeit mit lokalen Kunst- und Kultureinrichtungen, um Aufmerksamkeit zu schaffen sowie die Zusammenarbeit mit Partnern aus dem akademischen Bereich, neue Einsichten und Erkenntnisse rund um die Auswirkungen dieser Inhalte zu gewinnen und miteinander zu teilen.

## Mimus: Coming face-to-face with our companion species /

Madeline Gannon

Mimus ist ein gigantischer Industrieroboter, der sich für alles um sie herum interessiert. Im Gegensatz zu ihren „Artgenossen“ in den Fabrikhallen, folgte Mimus keinen standardisierten Bewegungsabläufen, sondern nutzt diverse Sensoren, um alle und alles um sie herum sehen zu können. Weckt jemand ihr Interesse, nähert sie sich dieser Person, folgt ihr und versucht einen näheren Blick auf sie zu werfen. Genauso schnell wie sich Mimus für jemanden interessiert, genauso schnell verfliegt dieses Interesse aber auch wieder – kaum steht die Person eine Weile still, wird Mimus langweilig und sie sucht sich eine andere Beschäftigung. Mimus ist eine künstlerische Antwort auf die weitverbreitete Angst, dass Maschinen uns Menschen schon bald ersetzen könnten. Mimus ist ein Beispiel für Roboter, die unsere Begleiter im Alltag sind, die nicht gegen uns, sondern mit uns arbeiten.

## nonvisual-art / Lisa Buttinger

„nonvisual-art“ ist ein Bild, das sichtbar und unsichtbar zugleich ist. Mittels Zellophan-Folien und in Kleber festgesetzten Luftbläschen wird das einfallende Licht kunstvoll gebrochen. Naturwissenschaft wird dabei zum bildnerischen Werkzeug: Zunächst unsichtbares Licht wird per Polarisationsfilter in sichtbare Farben zerlegt und anschließend zu einem Bild geformt. Durch eine 3D-Brille betrachtet wird das Bild sogar zum Raum. Lisa Buttinger hat diese „Zauberwelt“ Stück für Stück akribisch zusammengebaut. Entstanden ist „nonvisual-art“ als Gestaltungsprojekt an der HBLA für Künstlerische Gestaltung Linz, die theoretischen Kenntnisse eignete sich Lisa Buttinger im Rahmen ihrer Diplomarbeit an.

## Out of Exile / Nonny de la Peña, Emblematic Group

„Out of Exile“ ist eine eindrucksvolle Parabel auf die Anfeindungen, denen sich viele Lesben, Schwule, Bisexuelle und Transgender-Personen ausgesetzt sehen. Der Clip besteht aus einer Computer-Animation und einer Original-Audioaufnahme, die der Teenager Daniel Ashley Pierce speicherte, als er seiner Familie erstmals von seiner Homosexualität erzählte. „Out of Exile“ konfrontiert die ZuseherInnen mit jener emotional aufgeladenen und gewalttätigen Szene, die auf dieses Coming-Out folgte und der Tatsache, dass Daniel Ashley Pierce am Ende sogar sein Zuhause verlor und auf der Straße leben musste. Zum Schluss erzählen er und andere Jugendliche davon, wie sie ihre Obdachlosigkeit erlebt haben. Dass sie ihr Schicksal dennoch meistern und über ihre Verzweiflung triumphieren konnten, macht am Ende doch noch Hoffnung und Mut, uns selbst treu zu bleiben.

## RIAT Research Institute for Arts and Technology

Das RIAT – Research Institute for Arts and Technology ist ein unabhängiger Forschungs- und Kommunikationshub in Wien und versteht sich als Forum zur kritischen Untersuchung und Diskussion von inter- und transdisziplinärer Forschungsarbeit. Grundverständnis des RIAT ist, dass Technologie für sich erst einmal keinem spezifischen Zweck dient, sondern es an Communities und Gesellschaften ist, jene Normen, Ziele und Visionen zu entwickeln, die das Potential von Technologie erst freisetzt. Am RIAT will man diesen Prozess besser verstehen lernen und die dabei gewonnen Erkenntnisse sowohl mit ExpertInnen als auch einer breiten Öffentlichkeit teilen. Einen Forschungsschwerpunkt dabei bilden künstlerische Strategien, die die Produktion und Entwicklung von Technologie beeinflussen. Das RIAT verfolgt seine Ziele mit einer ganzen Reihe von Aktivitäten: einem Ausstellungsprogramm rund um künstlerische Forschung im Wiener Museumsquartier, einem Journal for Research Cultures, dem biennial ausgerichteten Open Hardware Europe Summit und dem Coded Cultures Festival. Parallel dazu betreibt das RIAT das Bildungsprogramm „Making Artistic Technology“, das sich an KünstlerInnen und ForscherInnen richtet.

### Sentient Veil / Philip Beesley

„Sentient Veil“ mutet an wie ein weit verzweigtes, kristallines Netzwerk aus tausenden dünnen Fäden und Streben. Verwoben in diese kunstvolle, fast textile Skulptur wiederum sind zig Miniatur-Lautsprecher und hunderte kleine LEDs. Das skulpturale Gebilde schwebt unter dem Dach der historischen Galerien des Isabella Stewart Gardner Museum in Boston, Massachusetts, und nimmt via Sensoren jede noch so kleine Bewegung im (Ausstellungs-)Raum wahr. Ist das Fall, beginnt die Skulptur zu erwachen, Lichter glimmen und leuchten und ein geheimnisvolles Wispern ertönt. Philip Beesley inszeniert mit „Sentient Veil“ Architektur als ein subtiles, fast intimes Erleben.

### Treelab / Marcus Maeder, Roman Zweifel

Marcus Maeder ist Klangkünstler, Roman Zweifel ein Biologe. Ihr gemeinsames Interesse gilt ökophysiologischen Prozessen, in anderen Worten, sie wollen Bäumen beim Wachsen zuhören. Möglich wird das zunächst durch diverse wissenschaftliche Messgeräte, etwa Sensoren, die Ultraschallgeräusche aufnehmen oder Dendrometer, die das Ausdehnen und Schwinden eines Baumstamms dokumentieren. Dann bedarf es noch der Umwandlung all dieser biologischen Messdaten in Klänge und Musik. Ergebnis dieses Prozesses ist eine Bioakustik, die die beiden Forscher einerseits zu künstlerischen Installationen inspirierte, andererseits den Ausgangspunkt einer neuen Forschungsmethode bildete. Im Gegensatz zu grafischen Aufzeichnungen erlauben akustische Daten es nämlich wesentlich schneller, Muster und Strukturen zu erkennen. Grund genug, um an der Zürcher Hochschule der Künste das „Treelab“ einzurichten, das ideale Bedingungen bietet, um Pflanzen zuzuhören und dabei neue Erkenntnisse darüber zu gewinnen, wie Pflanzen auf Umwelteinflüsse wie Hitze- und Dürreperioden reagieren.

## ANHANG

---

Im Auftrag der Europäischen Kommission wird der STARTS PRIZE durchgeführt von:

### Ars Electronica

Seit 1979 forscht Ars Electronica zu den Auswirkungen der Digitalisierung und Vernetzung unserer Welt. Kunst, Technologie und Gesellschaft werden dabei nie allein, sondern stets zusammengedacht, der Fokus auf ihre Überschneidungen gelegt. Im Zentrum dieser Reflexion stehen immer wir Menschen selbst, unsere Beziehung zu einer von Technologie durchdrungenen Umwelt und die Frage, wie wir diese Beziehung in der Zukunft gestalten wollen. Vorangetrieben wird diese Recherche gemeinsam mit KünstlerInnen, WissenschaftlerInnen, TechnologInnen, Social Activists und Entrepreneurs aus der ganzen Welt und findet ihren alljährlichen Höhepunkt im Ars Electronica Festival, das als eines der wichtigsten und größten Medienkunstfestivals gilt und jeden September in Linz, Österreich, stattfindet.

### BOZAR

Das Zentrum für bildende Kunst (CFA), BOZAR genannt, ist eine führende multidisziplinäre Kultureinrichtung in Belgien. Es verfügt über Ausstellungs- und Konferenzräume, einen Kino- und einen Konzertsaal, in dem das belgische Nationalorchester seinen Sitz hat. Das BOZAR ist sowohl national als auch europäisch und international ausgerichtet und versteht sich als künstlerische und politische Plattform für neue Ideen und Konzepte. Kreativität, Qualität und künstlerische Diversität sind Grundwerte des Zentrums, das Kunst nicht als etwas Fernes und Abstraktes begreift, sondern – insbesondere in einer so vielfältigen und internationalen Stadt wie Brüssel – das Ziel verfolgt, sie Teil der „Kultur“ der Gesellschaft werden zu lassen. Kunst wird hier lebendig und vor allem offen präsentiert.

### Waag Society

Die Waag Society ist ein Institut für Kunst, Wissenschaft und Technologie und Pionier im Bereich der Digitalen Medien. In den vergangenen 22 Jahren hat sich die Stiftung zu einer internationalen Plattform für künstlerisches Forschen und Experimentieren entwickelt und ist heute ein Katalysator und Nährboden für kulturelle und soziale Innovation. Die Waag Society rückt technologische Neuheiten und wissenschaftliche Entdeckungen in den Fokus und misst Kunst und Kultur eine zentrale Rolle im Design innovativer Anwendungen bei.