

# Die GewinnerInnen des Prix Ars Electronica 2018

Pressegespräch vom 11.6.2018 mit

Klaus Luger (Bürgermeister der Stadt Linz, Eigentümervertreter der Ars Electronica Linz GmbH & Co KG)

Doris Lang-Mayerhofer (Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende der Ars Electronica Linz GmbH & Co KG)

Emiko Ogawa (Prix Ars Electronica)

Marion Friedl (u19 - CREATE YOUR WORLD)

Christine Schöpf (Kuratorin des Prix Ars Electronica Animation Festival)

Martin Honzik (Leiter Prix Ars Electronica)

Gerfried Stocker (Künstlerischer Leiter Ars Electronica Linz)

Presseinformationen und -bilder finden Sie auf [www.aec.at/press](http://www.aec.at/press)

## Die GewinnerInnen des Prix Ars Electronica 2018

(Linz, 11.6.2018) Das belgische KünstlerInnenduo LarbitsSisters, die Digital Community Bellingcat, die französische Künstlerin Mathilde Lavenne und die Wiener Schüler Lorenz Gonsa, Martin Hatler, Samuel Stallybrass und Vincent Thierry gewinnen die Goldenen Nicas des Prix Ars Electronica 2018. Die Goldene Nica in der Kategorie Visionary Pioneers of Media Arts geht an die Leonardo-Community.

Insgesamt zählte der Prix Ars Electronica dieses Jahr 3.046 Einreichungen aus 85 Ländern. Mit 1.074 Projekten gab es in der Kategorie *Interactive+* die meisten Einreichungen. Überreicht werden die Goldenen Nicas traditionell im Rahmen der großen Ars Electronica Gala am 7. September 2018 im Linzer Brucknerhaus. Eine Auswahl der besten Arbeiten des diesjährigen Prix Ars Electronica werden in der CyberArts-Schau im OK OÖ Kulturquartier präsentiert, in den ebenfalls hier stattfindenden Prix-Foren erörtern alle GewinnerInnen ihre künstlerischen Perspektiven und Projekte.

## Digital Communities

Goldene Nica

Bellingcat

<http://www.bellingcat.com>

*“Bellingcat brings an in-depth and rigorous analytical process into the picture, contributing to a closer understanding of complex scenarios in an increasingly polarized context.” (Statement of the Jury)*

Ob die Machenschaften mexikanischer Drogenbarone, der Abschuss von MH17 oder Kriegsverbrechen wie jene in Syrien – *Bellingcat* bündelt Open Source- und Social Media-Recherchen von Citizen-Journalists und vernetzt diese untereinander. Neben der Publikation und Verbreitung von Artikeln und Reportagen, bietet Bellingcat Anleitungen und Guides für all jene, die ebenfalls als Citizen-Journalists aktiv werden wollen. Die Nutzung von Open Source und Case-Studies soll damit weiter verbreitet und dabei vor allem jene Organisationen adressiert werden, die sich der Archivierung und Sicherung von Fakten und Beweisen widmen, die für die gerichtliche Aufarbeitung von Kriegen und Kriegsverbrechen sowie organisierter Kriminalität relevant sind.

*Bellingcat* wurde 2014 von Eliot Higgins ins Leben gerufen, der als Autor des *Brown Moses Blog* mit seinen Aufdeckungen rund um den Syrienkonflikt von sich reden machte. Nachdem er die Aktivitäten einer wachsenden Anzahl von Citizen-Journalists aufmerksam mitverfolgt hatte, beschloss er, eine Plattform rund um Open Source-Investigations zu initiieren, die “EinzelkämpferInnen” mit einander vernetzen sollte. Es war die Geburtsstunde von *Bellingcat*. Seither bietet der Blog jeder und jedem die Möglichkeit, die eigene Arbeit zu publizieren sowie Case-Studies bzw. Guides einzusehen.

Nur wenige Tage nachdem *Bellingcat* online gegangen war, ereignete sich in der Ostukraine der Abschuss der Passagiermaschine MH17. Seither veröffentlichte *Bellingcat* eine ganze Reihe von Artikeln und Reportagen über diesen Angriff und entlarvte diverse Falschmeldungen seitens der russischen Regierung und ihrer Unterstützer als eben solche. Als die internationale Staatengemeinschaft das Joint Investigation Team (JIT) zur Untersuchung des Vorfalles einsetzte, nahm dieses Kontakt zu Eliot Higgins auf und bezog die umfassenden Rechercheergebnisse der *Bellingcat*-Community in seine Arbeit mit ein.

In rund vier Jahren hat sich *Bellingcat* zu einer weltweit umtriebigen Community von Citizen-Journalists entwickelt, die an den Brennpunkten unserer Zeit aktiv ist und (Kriegs-)Verbrechen vor die Weltöffentlichkeit zerrt. *Bellingcat* wird mit der Goldenen Nica des Prix Ars Electronica 2018 ausgezeichnet.

## Auszeichnung

### Anti-Racism Movement (ARM)

<https://www.armlebanon.org>

*"(...) is a great example of grassroots countering of racist trends and promoting migrant rights in a very difficult context." (Statement der Jury)*

Als Reaktion auf einen rassistischen Zwischenfall in Beirut wurde 2010 im Libanon das *Anti-Racism Movement (ARM)* als eine Grassroots Bewegung von jungen Feministinnen in Zusammenarbeit mit AktivistInnen und MigrantInnen ins Leben gerufen. Das Interesse an ARM stieg stetig an, gleiches gilt für die Anzahl ihrer Mitglieder. In der Folge wurden mehrere Migrant Community Centers (MCCs) ins Leben gerufen, deren Projekte gemeinsam mit GastarbeiterInnen und dabei vor allem jenen, die in Haushalten beschäftigt sind, umgesetzt wurden. Die MCCs sind freie und sichere Räume, die auf die Bedürfnisse der GastarbeiterInnen zugeschnitten wurden. Plätze zum Austauschen und gemeinsamen Arbeiten, zum Erlernen neuer Kompetenzen und Plätze, die Zugang zu Informationen, Ressourcen und Hilfe eröffnen. Seit ihrer Eröffnung wurden in den MCCs kostenlose Sprachkurse, Computerkurse, Gesundheits- und Rechtsberatungen, Feste und Projekte zum Kulturaustausch durchgeführt.

## Auszeichnung

### g0v.tw

<https://g0v.tw>

*"g0v.tw wants to create a basis through transparency in order to sustainably strengthen democratic structures and create a basis of trust between citizens and the government." (Statement der Jury)*

Aus Unzufriedenheit mit ihrer bürokratischen Regierung riefen taiwanesishe BürgerInnen 2012 *g0v* ins Leben. *g0v* ist eine zivilgesellschaftliche Tech-Community, die Technologie im

Interesse des Gemeinwohls nutzen will, um Informationsasymmetrien zu beseitigen und gleichzeitig unabhängiges Denken und Zusammenarbeit zu ermöglichen bzw. befördern. Denn *gOv* dreht sich um das Vertrauen in und den Glauben an die Macht des Volkes. Seitdem hat *gOv* Menschen aus allen Lebensbereichen zusammengeführt und Ideen hervorgebracht, die poetisch, fortschrittlich, nützlich und radikal sind. Hand in Hand mit der öffentlichen Nachfrage nach Offenheit und Transparenz der Regierung, wächst *gOv*. Projekte wie "Taiwan Environmental Dashboard" machen auf die Luftqualität aufmerksam, "Amis Moe Dict" kämpft für die Wiederbelebung einer der meistgenutzten Sprachen Taiwans und "Open Political Contribution" und "Voting Guide" informieren die Menschen vor dem jeweiligen Urnengang über die zur Wahl stehenden Parteien und PolitikerInnen.

## INTERACTIVE ART+

Goldene Nica

### LarbitsSisters (BE): BitSoil Popup Tax & Hack Campaign

<https://bitsoil.tax/campaign>

*"(...) has been developed as the sum of a process of interdisciplinary scientific research, philosophical reflection, and artistic practices, setting up a device of VPN connections, AI and tax collector bots at the service of a global system of economic and social welfare." (Statement der Jury)*

BitSoil ist das "Schwarze Gold" unserer Zeit, Jeder Klick, jeder Tweet, jeder Post generiert Daten, die verkauft werden. Mehr als 2,5 Trillionen Bytes an Daten entstehen heute täglich, jede/r einzelne von uns steuert 600 bis 700 Megabyte dazu bei. Gegen kostenlose Services tauschen wir diese Daten mit Google, Apple, Amazon, Facebook und Co, die diese Daten zu Geld machen. Sehr viel Geld. Die Digital Economy setzt Milliarden um und sie konzentriert diese Gewinne in den Händen einiger weniger. Eine völlig unbefriedigende Situation, meinen die LarbitsSisters und initiierten die *BitSoil Popup Tax & Hack Campaign*.

Die Internet-Installation – zur Zeit im Brüsseler Gluon zu sehen – bedient sich einer Truppe von Bots, die Twitter-Accounts nach den Schlagwörtern "Affluence", "Apple", "Assets", "Benefit", "Common", "Data", "Data-Economy", "Cash" und "Cost" durchsuchen. Werden sie fündig, kontaktieren sie den jeweiligen Twitter-User und laden sie/ihn ein, sich der *BitSoil Popup Tax & Hack Campaign* anzuschließen. Sie/er kann dies auf unterschiedliche Weise tun: sich bloß über das Projekt und seine Ziele informieren lassen, eigene Bots kreieren und losschicken oder wahlweise einem CEO der zehn größten Tech-Unternehmen oder einer/m KanzlerIn bzw. PremierministerIn eine digitale Postkarte aus der BitREBUBLIC schicken. Jede dieser Aktivitäten wiederum generiert neue Daten, neues BitSoil also. Der Gewinn daraus wird fair und transparent unter allen Mitwirkenden aufgeteilt. Mitverfolgt werden kann all dies auf Twitter oder vor Ort im Brüsseler Gluon. Für ihre *BitSoil Popup Tax & Hack Campaign* erhalten die LarbitsSisters die Goldene Nica des Prix Ars Electronica 2018.

## Auszeichnung

Kohei Ogawa (JP), Itsuki Doi (JP), Takashi Ikegami (JP), and Hiroshi Ishiguro (JP): *Alter*

<https://www.youtube.com/watch?v=QN7pJQz1XD5>

*"(...) represents a step forward in android science projects." (Statement der Jury)*

*Alter* ist ein Roboter der entwickelt wurde, um herauszufinden was es heißt, „naturgetreu“ zu wirken. Dem bloßen Aussehen nach zu urteilen wirkt *Alter* wie eine Maschine, ihre komplexen Bewegungen wirken dagegen „naturgetreu“. Auch wenn diese Bewegungen planlos wirken, ändern sie sich ständig wegen des zugrundeliegenden Algorithmus, der die Logik von neuronalen Schaltkreisen von Lebewesen imitiert. *Alter* bewegt sich nicht auf vorgegebene Weise, vielmehr entstehen die Bewegungen des Körpers in Echtzeit. Ein neuronales Netzwerk von 1.000 Nervenzellen wird am Computer nachgebildet und *Alter* "lernt" anhand der Signale von Sensoren lebensechte Aktionen. *Alter* entspringt einer Kooperation von einem Androiden-Forscher und einem Forscher für Künstliche Intelligenz.

## Auszeichnung

Mary Flanagan (US): *[help me know the truth]*

<http://maryflanagan.com/work/help-me-know-the-truth/>

*"(...) valued the use of neuroscientific software that allows the users to experience– through the interaction with the system–the weak plot of diffuse values that are barely sustainable to help us know the truth." (Statement der Jury)*

*[help me know the truth]* ist ein softwaregesteuertes partizipatives Kunstwerk, bei dem die BesucherInnen zunächst ein digitales Selbstporträt oder Selfie am Ausstellungsort aufnehmen. Das aufgenommene Bild wird dann an verschiedenen digitalen Stationen in der Ausstellung sichtbar. Mit den Werkzeugen der kognitiven Neurowissenschaften werden die Gesichter mit Rauschmustern manipuliert, um im wahrsten Sinne des Wortes, durch Zeit und Eingaben der BenutzerInnen, das perfekte Stereotyp zu konstruieren. Bei digitalen Stationen werden BesucherInnen dann auch gebeten, zwischen zwei leicht veränderten Porträts zu wählen, die einem angezeigten Text entsprechen. Durch die Auswahl leichter Variationen der Bilder im Laufe der Zeit entstehen unterschiedliche Gesichtszüge aus ansonsten zufälligen Mustern, die unbewusste Überzeugungen über Gesichtszüge oder Tendenzen hinsichtlich Kultur und Identität offenbaren. Die Liste der Aufforderungen an die BesucherInnen der Galerie reicht von politisch brisant bis zum Tabu. So könnte etwa dort stehen: „Wählen Sie das Opfer“ oder „Geben Sie den Anführer an“ oder aber auch „Wählen Sie den Terroristen“. Andere Urteile, die von BesucherInnen gefällt werden, drehen sich darum, welches Gesicht etwa das engelhafteste, freundlichste oder kriminellste ist. Die Absicht der Künstlerin ist es zu hinterfragen, wie Computertechniken die kategorisierenden Systeme des Bewusstseins

aufdecken können und wie Software selbst daher sozial konstruierten Ängsten und Werten unterworfen ist.

## Computer Animation

Goldene Nica

### Mathilde Lavenne (FR): TROPICS

<https://vimeo.com/271655658>; [www.mathildelavenne.com](http://www.mathildelavenne.com);  
<https://www.facebook.com/TROPICSMathildeLavenne/>

*“The clean black-and-white visual environment contrasts with the unseen, spoken expression of memories, revealed with the digital distortion connected with the Mexican culture and history.”  
(Statement der Jury)*

Mit der Animation *TROPICS* begibt sich die französische Künstlerin Mathilde Lavenne auf eine visuell eindrucksvolle Spurensuche nach einer längst untergegangenen Zivilisation. Schauplatz ist die mexikanische Provinz Veracruz, genauer Jicaltepec am Rio Filobobos. Im 19. Jahrhundert siedelten sich hier französische Bauern mit ihren Familien an und begannen, das Land zu bestellen. Indem sie Landwirtschaften nach europäischem Vorbild schufen, Gebäude und Straßen errichteten, Felder anlegten und pflügten, kurz die tropische Landschaft nach ihrem Willen zu gestalten, tilgten sie die letzten Reste der prekolumbianischen Vergangenheit. Dennoch wurden die neuen BewohnerInnen immer wieder an die Vergangenheit erinnert. Jedes Jahr zur Regenzeit tritt der Rio Filobobos auf seinem Weg vom Gebirge ins Tal über die Ufer und spülte prekolumbianische Artefakte frei: Keramiken, bemalten Statuetten und andere Objekte, die von den damaligen EinwohnerInnen aufbewahrt und für alltägliche oder kultische Zwecke verwendet wurden. Jedes einzelne Stück zeugt von der Kultur und dem Glauben der Menschen, die einst hier gelebt und das Land gemäß den Gesetzen ihrer Kultur und der Natur bestellten. Mit *TROPICS* erzählt Mathilde Lavenne von diesen Geistern der Vergangenheit und wirft einen ungewohnten Blick auf das heutige Jicaltepec. Sie nutzte dafür einen FARO Scanner – eine Technologie, wie sie ArchitektInnen üblicherweise verwenden, um dreidimensionale Bilder von Gebäuden anzufertigen. Aus den Punktwolken des Scanners schuf sie ein dreidimensionales Bild der Landschaft, in dem sich viele verschiedene Schichten immer wieder überlagern. Das Schwarz-Weiß der Bilder vermittelt den Eindruck, dass die Bilder in der Nacht, durch eine Infrarotbrille aufgenommen worden wären, nur fehlt das Grün, das solche Bilder normalerweise charakterisiert. Durch seine ganz eigene Ästhetik vermittelt *TROPICS* das Gefühl, die Strukturen der Dinge zu sehen, Dinge, die üblicherweise unsichtbar bleiben. Der Film lädt nicht ein, eine unbekannte Landschaft zu entdecken, sondern die Fremdheit der Welt erfahren – sei es nun unsere, in der wir heute leben oder jene, die lange vor uns einmal war. Für ihre Animation *TROPICS* erhält Mathilde Lavenne die Goldene Nica des Prix Ars Electronica 2018.

## Auszeichnung

### Hayoun Kwon (KR): 489 Years

<https://www.hayounkwon.com/>

*"Hayoun Kwon succeeds in addressing a deeply difficult problem in a profound and poetic way."  
(Statement der Jury)*

Die Computer-Animation *489 Years* orientiert sich an den Aussagen und Erinnerungen eines ehemaligen südkoreanischen Soldaten. Der Film gibt Einblick in die entmilitarisierte Zone zwischen Nord- und Südkorea. Weil nur autorisierte Personen diese Zone betreten dürfen, nutzt Hayoun Kwon Animationen, um diesen Ort zu rekonstruieren. Der Soldat erzählt von seinen Erlebnissen während einer Aufklärungsmission, als er ein Gebiet betrat, das von der Natur bereits völlig rückerobert wurde – ein paradoxer Ort, an dem er zugleich Angst ob der politisch-militärischen Bedeutung der Zone wie Ergriffenheit ob der Schönheit der Natur verspürte. Mit ihrer imaginierten Landschaft, erzählt Hayoun Kwon von der geopolitischen Realität der geteilten Halbinsel und der hier ständig herrschenden Kriegsgefahr.

## Auszeichnung

### Boris Labbé (FR): La Chute / The Fall

[www.borislabbé.com](http://www.borislabbé.com)

<https://www.youtube.com/watch?v=byfsw8QTgsg>

*"(...) seamlessly combines traditional techniques with contemporary software to create a fevered vision of struggle and strife, death and life, construction and destruction, Hell and Heaven." (Statement der Jury)*

Während himmlische Wesen auf die Erde herabsteigen und deren BewohnerInnen verderben, gerät die Weltordnung ins Wanken. Ein tragischer Sturz führt schließlich zur Geburt der entscheidenden Gegensätze: der Hölle und des Himmels. Die Inspiration für *La Chute* fand Boris Labbé beim Lesen von Dantes *Divine Comedy*. Der Film vermittelt das Gefühl eine verstärkte imaginäre Schöpfung zu sein, die sich auf Kunst, Mythen und die Geschichte der Menschheit stützt. Der Künstler verwendet traditionelle Techniken und kombiniert diese mit computergestützter Bearbeitung. Die animierten Sequenzen bestehen aus Tusche und Wasserfarbenzeichnungen sowie Aquarellzeichnungen auf Papier. Rund 4.000 Originalzeichnungen benötigte Boris Labbé, um den Film zu erstellen.

## u19 – CREATE YOUR WORLD

Goldene Nica

Lorenz Gonsa, Martin Hatler, Samuel Stallybrass, Vincent Thierry /  
Five Hours of Sleep (alle AT): Levers & Buttons

<https://youtu.be/fqGSJMXG4So>

*"In addition to the concept's creativity, the humor, and how much fun this is to play, we (...) were delighted by the game's scope and that the program was free of bugs." (Statement der Jury)*

*Du bist einzigartig. Zumindest ist es das, was sie dir immer sagen. Was sie nicht sagen, ist, dass du ein Klon bist. Einer, der besonders gut putzen kann. Richtig gehört: Putzen! Das ist dein Schicksal. Du putzt das Raumschiff, dem du zugewiesen bist. Hilfe bekommst du von deinem Klon-Partner im Kontrollraum ... Doch dann kommt alles anders als geplant! Das Raumschiff hat Feuer gefangen und muss sofort gelöscht werden! Für ein eingespieltes Team wie euch, sollte das kein Problem sein – oder doch?*

*Levers and Buttons* ist ein Video-Game, genauer ein asymmetrisches, kooperatives VR-Puzzle für zwei SpielerInnen. Ein/e SpielerIn steuert einen Charakter im zweidimensionalen Raum, die/der andere agiert in der virtuellen Realität. Beide sind auf einem Raumschiff stationiert, das Feuer gefangen hat und vor dem Ausbrennen bewahrt werden soll. Die/der SpielerIn in der virtuellen Realität, muss Rätsel lösen, um das Feuer zu löschen und wird dabei von seiner/m MitspielerIn unterstützt. Alles im Spiel dreht sich um die Kommunikation zwischen den SpielerInnen. *Levers and Buttons* ist ein für unerfahrene und erfahrene VR-AnwenderInnen gleichermaßen geeignet. Für ihr Video-Game *Levers and Buttons* erhalten Lorenz Gonsa, Martin Hatler, Samuel Stallybrass und Vincent Thierry aka Five Hours of Sleep die Goldene Nica des Prix Ars Electronica 2018.

Auszeichnung

SchülerInnen der HTBLVA Ortweinschule (alle AT):

[//movingshapes;](https://movingshapes;)

<https://vimeo.com/260381703>

*"//movingshapes" really wowed the jury with how it imparted sequences of movements to geometric forms and brought the results to the screen in a lovely combination of art and technology." (Statement der Jury)*

*//movingshapes;* ist eine Medieninstallation von SchülerInnen der HTBLVA Ortweinschule in Graz, die Algorithmen entwickelten haben, mittels derer aus Körperbewegungen digitale Kunst erstellt werden kann. Bewegt sich eine Person vor einer Kinect, wird der Durchschnitt der Körpermasse dieser Person berechnet und zu einem Punkt abstrahiert. Mit diesem Punkt wird es möglich, mit Bewegung programmierte Abläufe zu beeinflussen und zu zeichnen. Jede

SchülerIn hat einen eigenen Algorithmus entwickelt, der auf verschiedenen Methoden des generativen Gestaltens aufbaut. Mittels Processing wurden dann verschiedene geometrische Objekte kreiert, die sich entsprechend der Position der Nutzerin bewegen. Sobald eine Nutzerin den Raum verlässt, wird das fertige Kunstwerk gespeichert. Betritt eine neue Person den Raum, startet ein neuer Algorithmus.

## Auszeichnung

Christoph Amon, Christian Janßen, Florian Kristof, David Stadlmann (alle AT): Smart CUP

<http://www.smart-cup.at>

*"It's user-friendly, efficient, and conveys a clear message: HYDRATE!" (Statement der Jury)*

Nehmen wir zu wenig Flüssigkeit auf, wird der Stoffwechsel gestört und unsere körperliche sowie geistige Leistungsfähigkeit lässt nach. *Smart CUP* schafft hier Abhilfe und erinnert seine NutzerInnen, ausreichend Flüssigkeiten zu sich zu nehmen. Das technische Gerät misst die getrunkene Menge über einen vorgegebenen Zeitraum und warnt gegebenenfalls bei zu geringer Aufnahme per LEDs, Summer oder Smartphone-App. *Smart Cup* besteht aus einer technischen Einheit inklusive Wägezelle, Lagesensor, einem Bluetooth- sowie einem Wireless-Charging –Modul, Warn-LEDs, einem Summer sowie einer rutschfesten Hülle, die den jeweiligen Trinkbehälter umschließt. Einsetzbar ist *Smart CUP* in Arbeits- und Alltagssituationen, aber vor allem auch im Seniorenbereich.

## u10-Preis

1. und 2. Klasse der VS Kindermannngasse (alle AT): Max in Gefahr

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

<http://kmg-team-c.blogspot.co.at/2017/04/trickfilm-projekt.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=iI0ALh5UqHA>

*"An exemplary group effort by a school class, and a worthy prizewinner." (Statement der Jury)*

Ausgehend vom Kinderbuch *Wo die wilden Kerle wohnen* von Maurice Sendak setzten sich die SchülerInnen der VS Kindermannngasse mit den Themen wie „Wildsein“, Grenzüberschreitung oder Zivilcourage auseinander. Mit Hilfe von Kameras, Lampen und Aufnahmesoftware entstand schließlich ein Animationsfilm, der von den Kindern auch noch mit passenden Hintergrundgeräuschen unterlegt wurde: *Max in Gefahr* begleitet den Protagonisten Max auf seiner Segelboot-Reise über das Meer. Auf dieser Reise beweist er großen Mut und weder Haie, noch große Schiffe oder kreischende Vögel können ihn von seinem Kurs abbringen. Auf einer Insel trifft er sogar noch auf wilde Wesen, die ihn in weiterer Folge vor einem großen Fisch retten und ihn zu ihrem König krönen wollen.

u14-Preis

## Leon Haberleithner (AT): Rise to the Future

*"The mix of different media and the way they're used create excitement." (Statement der Jury)*

Leon Haberleithners Actionfilm begleitet zwei Agenten auf ihrer Reise in die Zukunft. Dabei erleben die beiden jede Menge Abenteuer inklusive fliegenden Autos, Kämpfen gegen Sicherheits-Roboter und einer Marslandung. Leon Haberleithner zeichnet für Idee und Umsetzung verantwortlich und tritt in dem Film aus selbst als Darsteller auf.

netidee SPEZIALPREIS 2018

## Samuel Daurer, Ämilian Mayrhofer (beide AT): out of tune

<http://out-of-tune.org>

*"(...) offers a clever solution—an innovative graphic depiction that simplifies the task of finding music across the boundaries separating individual genres." (Statement der Jury)*

Die Beschäftigung mit dem Thema „Big Data“ und die Suche nach neuer, cooler Musik stand am Beginn *OOT* (out of tune), einem Webprojekt, das neue Möglichkeiten zum Entdecken von Musik bietet. Mithilfe von *OOT* können UserInnen online auf innovative Weise eine Vielzahl von Genres und Musikern durchforsten. Momentan befinden sich rund 180.000 Artists in der Datenbank, deren Stücke als 30-sekündige Samples angespielt werden. Umgesetzt wurde das Projekt von zwei Schülern der IT-HTL Ybbs im Zuge ihrer Diplomarbeit.

## Visionary Pioneers of Media Art

### Kunst, Wissenschaft und Technologie – Leonardo!

<https://www.leonardo.info/>

1968 erscheint in Paris das erste *Leonardo*-Journal. Herausgebend wird es von Frank Malina. Dem Künstler und Raumfahrt-Pionier schwebt eine internationale Plattform für KünstlerInnen vor, die in ihrer Arbeit stark auf Wissenschaft und neue Technologien fokussieren. Als Frank Malina 1981 stirbt, verfolgt sein Sohn Roger diese Vision weiter. Roger Malina ist Astronom an der University of California, Berkeley, und initiiert 1982 gemeinsam mit den *Leonardo*-Gründungsmitgliedern Frank Oppenheimer und Robert Maxwell Leonardo, the International Society for the Arts, Sciences and Technology – kurz Leonardo/ISAST. Die neue Non-Profit-Organisation adressiert das steigende Bedürfnis in der Kunst-, Wissenschafts- und Technologie-Community einander in Form von Konferenzen, Symposien, Festivals, Lecture-Programmen und Wettbewerben weiter zu vernetzen, zu inspirieren und neue Allianzen einzugehen, während das *Leonardo*-Journal über diese Aktivitäten berichtet und stets aktuelle Experimente, Pilotprojekte und neue Kooperationen präsentiert. Es ist der Beginn des *Leonardo*-Netzwerkes. Im Laufe der Jahre wächst die *Leonardo*-Community kontinuierlich, es

werden zusätzliche Formate wie die Space and Arts-Workshops, das *Leonardo* Educators and Students-Programm und die *Leonardo* Art Science Evening Rendezvous entwickelt. Bis heute *Leonardo* befördert Grenzen- und Disziplinen übergreifende Kooperationsprojekte in den USA und darüber hinaus und verbreitet und dokumentiert die kreativsten und vielversprechendsten Ideen unserer Zeit. *Leonardo* begleitet und unterstützt KünstlerInnen, WissenschaftlerInnen, ForscherInnen, TheoretikerInnen und PraktikerInnen, die ihrerseits wiederum das *Leonardo*-Netzwerk prägen, es formen und laufend weiter verändern.

Als eine der traditionsreichsten und weltweit führenden Plattformen für Kunst, Wissenschaft und Technologie wird *Leonardo* mit der Goldenen Nica des Prix Ars Electronica 2018 ausgezeichnet.

## Weitere PreistägerInnen:

### Digital Communities / Honorary Mentions

The Mosireen Media Collective: 858 Archive  
<https://858.ma>

Aboriginal Territories in Cyberspace (AbTeC)  
<http://abtec.org>

Arab Digital Expression Foundation – ADEF  
<http://www.arabdigitalexpression.org>

Digua Community (Sweet Potato Community) 地瓜社区  
WeChat ID: DiguaCommunity

EHRI Online Portal  
<https://portal.ehri-project.eu>

The Institute of Network Cultures (INC)  
<http://networkcultures.org>

MuckRock  
<https://www.muckrock.com>

p5.js  
<http://p5js.org>

PetaBencana.id  
<http://info.petabencana.id>

Queering the Map  
<https://www.queeringthemap.com>

Radio Garden  
<http://radio.garden>

TIC-as Centroamérica  
<https://www.facebook.com/programa.ticas>

### u19 – CREATE YOUR WORLD / Honorary Mentions

Jakob Ammerer, Patrick Blagojevic, Jakob Gerlitz, Benita Stampfer, Florian Steiner, Aida Suljic (alle AT): Das Schallkraftwerk  
<https://www.youtube.com/watch?v=bC-sS8bAKdA&feature=youtu.be>

Boris Cergic, Valentin Rezsnyak (beide AT): FotoFlex

Sonja Groiss, Anna Kaufmann (beide AT): Generation Y

Susanne Weissenböck (AT): Good night, Mary

Antonia Beck, Nora Erös, Tobias Gruber, Clemens Makoschitz, Sebastian Schreibmaier (alle AT): Icarus\_thegame  
<https://icarus-thegame.com>;

<https://www.youtube.com/watch?v=MAJUwCcYVgl>

Clemens Grossberger, Isabella Hundstorfer, Markus Petzke, Dominik Schicketanz, Tobias Teichmann, Thomas Übellacker (alle AT): Maladidea

Alex Lazarov: NO FACE EMOJI

<http://www.alexlazarov.at/>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZPLYSgBf8-w>

Yasmin Litschauer, Chiara Mazanec, Aisling Pircher, Laura Scheidl, Johannes Zottele (alle AT): Pounding Heart

Gregor Franz, Lara Rabitsch, Johannes Rass, Julian Schmiederer (alle AT): schuldICH?

Cornelia Lobmeier, Andreas Sigl, Verena Wolfsöldner (alle AT): Solares Kühlen für Nicaragua

<https://youtu.be/cs4KqApUiDQ>

## Interactive Art+ / Honorary Mentions

Nao Tokui, Shoya Dozono / Qosmo: AI DJ Project – A dialog between human and AI through music

<https://vimeo.com/259129367>

<http://aidj.qosmo.jp>

Kristin McWharter (US): Conspiracy: Conjoining the Virtual

<http://kristinmcwharter.com>

Etsuko Ichihara (JP): Digital Shaman Project

<https://vimeo.com/157890881>

[http://etsuko-ichihara.com/2017/04/04/digital\\_shaman\\_project/](http://etsuko-ichihara.com/2017/04/04/digital_shaman_project/)

Georgie Pinn (Electric Puppet) (UK/AU), Kendyl Rossi CA/AU): ECHO

<https://vimeo.com/257847557>

<https://www.electric-puppet.com.au/current-work>

Ei Wada (JP) + Nicos Orchest-Lab (JP): ELECTRONICOS FANTASTICOS!

<http://www.electronicosfantasticos.com>

<https://eiwada.com>

Manuel Beltrán (ES): Institute of Human Obsolescence

<http://speculative.capital>

Yassine Khaled (MA/FI): Monitor Man

<https://vimeo.com/259583366>

<https://yassinekhaled9.wixsite.com/yassine>

Sarah Petkus (US): Mother of Machine

<http://noodlefeet.zoness.com/>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLRPVRMPHJbobF-NhCa4QZEFNBllr-U7gt>

<https://www.youtube.com/GravityRoad>

Antoinette de Jong (NL) & Robert Knoth (NL): Poppy Interactive – War and Organized Crime Gone Global

<https://poppy.submarinechannel.com>

Quadrature (DE): Positions of the Unknown  
<http://quadrature.co/work/unknown/>  
<https://vimeo.com/236742257>

Richi Owaki (JP), Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM]: The Other in You  
[https://youtu.be/OzNU4\\_W\\_cEM](https://youtu.be/OzNU4_W_cEM)  
<http://www.ycam.jp/en/events/2017/the-other-in-you>

Ursula Damm (DE): Turnstile  
<http://ursuladamm.de/u-bahnhof-schadowstrasse/>

## Computer Animation /Honorary Mentions

Shirley Bruno (US/HT): An Excavation of Us  
<https://vimeo.com/222092059>  
[www.shirleybruno.com](http://www.shirleybruno.com)

Peter Burr (US), Mark Fingerhut (US), and Forma (US): Descent  
<https://vimeo.com/195036249>

Andrew Thomas Huang (US): Flesh Nest  
<https://vimeo.com/242541609>  
<http://www.andrewthomashuang.com>

Ash Thorp (US): Ghost in the Shell Reel  
<http://altcinc.com/work/ghost-in-the-shell/>

Marta Pajek (PL): Impossible Figures and Other Stories II  
<https://vimeo.com/166027500>

Réka Bucsi (HU): LOVE  
<https://vimeo.com/ondemand/loverekabucsi>  
<https://vimeo.com/162266553>  
<https://vimeo.com/151452791>

James Paterson (CA): Norman  
<http://normanvr.com>  
[https://www.youtube.com/watch?v=Zw8NN38ng9s&list=PLDY0oKgOW0z\\_HVjhU3zvu9neIY0aVyEpN](https://www.youtube.com/watch?v=Zw8NN38ng9s&list=PLDY0oKgOW0z_HVjhU3zvu9neIY0aVyEpN)

Renata Gąsiorowska (PL): Pussy  
<https://vimeo.com/182994219>

Markos Kay (CY/UK): Quantum Fluctuations  
<http://www.mrkism.com/quantum.html>  
<https://vimeo.com/166185297>

Akinori Goto (JP): Rediscovery of anima  
<https://vimeo.com/272616026>

Daisy Jacobs (UK): The Full Story  
<https://vimeo.com/203089372>

John Gerrard (IE): Western Flag (Spindletop, Texas) 2017  
<https://vimeo.com/217000876>  
<http://www.westernflag.art; johngerrard.net>