

Trotz Pandemie & globalem Shutdown der Kunst:

Prix Ars Electronica 2021 zählt 3.158 Einreichungen aus 86 Ländern

(Linz, 14.6.2021) 3.158 Projekte aus 86 Ländern wurden zum Prix Ars Electronica 2021 eingereicht – und das trotz Pandemie und zeitweiligem Shutdown der Kunst. „Als zentraler Knotenpunkt im globalen Netzwerk der Medienkunst bekommen wir seit März 2020 ganz unmittelbar mit, wie sehr Künstler*innen in aller Welt unter Druck sind“, sagt Gerfried Stocker, künstlerischer Geschäftsführer von Ars Electronica. „Unter diesem Eindruck haben wir im Frühjahr 2021 beschlossen, die Preisgelder des Prix Ars Electronica aufzustocken. Es gibt diesmal nicht nur je 10.000 Euro für die ‚Goldenen Nicas‘, sondern auch noch 6.000 Euro für die ‚Awards of Distinction‘.“

Parallel zum Prix Ars Electronica wurden zudem erstmalig zwei weitere Wettbewerbe ausgeschrieben; der „Isao Tomita Special Prize“ und gemeinsam mit dem Österreichischen Außenministerium der „Ars Electronica Award for Digital Humanity“. „Insgesamt können wir in diesem für viele Künstler*innen so schwierigen Jahr Preisgelder in der Höhe von 69.000 Euro ausbezahlen“, fasst Gerfried Stocker zusammen. „Darüber hinaus werden wir alles daransetzen, so viele Künstler*innen wie möglich zu beauftragen, ihre spannenden Projekte im September beim Festival in Linz vorzustellen.“

Die „Goldene Nicas“ 2021 gehen an ...

Die Goldenen Nicas des Prix Ars Electronica 2021 gehen in der Kategorie „Digital Music & Sound Art“ an Alexander Schubert aus Deutschland, in der Kategorie „Computer Animation“ an Guangli Liu aus China und in der Kategorie „Artificial Intelligence & Life Art“ an das internationale Künstler*innenkollektiv „Forensic Architecture“. In der Kategorie „u19 – create your world“ dürfen sich die Wiener Schüler Felix Senk, Emil Steixner und Max-Jakob Beer (alle AT) über die „Goldene Nica“ freuen. Den ersten „Isao Tomita Special Prize“ erhalten Khyam Allami aus Großbritannien und das Kollektiv „Counterpoint“, der „Ars Electronica Award for Digital Humanity“ geht an Climate Action Tech (EU/Global).

Renommierete Juror*innen aus aller Welt

Zuerkannt wurden all diese Preise von hochkarätigen Juror*innen. In der Kategorie Digital Music and Sound Art waren dies Ludger Brümmer (DE), Cedrik Fermont (CD/BE/DE), Rikke Frisk (DK), Daito Manabe (JP) und Christine McLeavey Payne (US). In der Kategorie Computer Animation urteilten Juliane Götz (DE), Hsin-Chien Huang (TW), Randa Maroufi (MR/FR), Casey Reas (US) und Helen Starr (TT). In der Kategorie „Artificial Intelligence & Life Art“ entschieden

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Jens Hauser (DE/FR/DK), Kenric McDowell (US), Karen Palmer (GB) und Regine Rapp (DE). Die Siegerprojekte in der Kategorie „u19 – create your world“ wurden von Sirikit Amann (AT), Josef Dorninger (AT), Conny Lee (AT), Mira Lu Kovacs (AT) und Tori Reichel (AT) prämiert. „Das Prestige des ‚Prix Ars Electronica‘ speist sich zu einem guten Teil aus der hohen Expertise der alljährlich urteilenden Jury“, so Gerfried Stocker. „Ich möchte mich daher bei allen Juror*innen dafür bedanken, dass sie ihre fachliche Kompetenz, ihre Begeisterung für die Kunst und nicht zuletzt ein respektvolles und konstruktives Miteinander in die intensive und anstrengende Diskussion eingebracht und am Ende herausragende Projekte prämiert haben.“

Die Preisträger*innen des Prix Ars Electronica 2021

Digital Musics & Sound Art

Goldene Nica des Prix Ars Electronica 2021

Convergence / Alexander Schubert (DE)

“The consistent aesthetics, the dramatic power, the chosen concept and the skillful integration of all technical and aesthetic means led the jury to the decision to award the Golden Nica.” (Auszug aus dem Statement der Jury)

<http://www.alexanderschubert.net/works/Convergence.php>

<https://www.youtube.com/watch?v=o5UXkJWJciQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=laoV7cGXUNo&t=0s>

Die Welt ist, wie wir sie eben sehen, hören, fühlen, riechen und schmecken. Oder doch nicht? Mit „Convergence“ macht uns Alexander Schubert (DE) auf zwei Dinge aufmerksam: Zum einen, dass das, was wir als „Wirklichkeit“ bezeichnen, eine sehr konstruierte Sache ist. Und zweitens, dass, obwohl uns diese überzeugende Interpretation geradezu unveränderlich scheint, sie das nicht ist. Die Art und Weise, wie uns Alexander Schubert dies vor Augen führt, hat ihm die Goldene Nica des Prix Ars Electronica 2021 beschert.

„Convergence“ ist eine Performance, bei der menschliche Musiker*innen und ihre KI-generierten Avatare ein Stück gemeinsam spielen. Es ist aber nicht so sehr das musikalische Erlebnis, das dabei im Mittelpunkt steht, sondern das bühnenreife Nebeneinander konstruierter Wirklichkeiten: hier das Bild der menschlichen Protagonist*innen, wie wir es deuten, dort das Bild, das sich die KI zusammenreimt. Bei allen Unterschieden, die zwischen der Funktionsweise künstlicher neuronaler Netze und jener unseres Gehirns bestehen, gibt es doch auch Ähnlichkeiten. Da wie dort beginnt alles mit einem Input – in diesem Fall Bildern von Musiker*innen bei der Arbeit –, setzt sich fort mit dessen Interpretation und mündet schließlich in einen Output – das, was wir zu sehen und zu hören meinen. Während unser Gehirn diesen Prozess in Windeseile und von uns unbemerkt absplut, wird uns im Falle der KI dieser Vorgang

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

durchaus bewusst. Es ist, als wäre die KI eine Art Spiegel, der uns vor Augen führt, dass auch wir die Wirklichkeit andauernd konstruieren. Dass schon eine geringfügige Änderung der Parameter zu einem völlig anderen Output und einer ganz anderen „Wirklichkeit“ führt, erscheint uns im Falle der KI dann auch nur logisch – ganz im Gegensatz zur Tatsache, dass soziale, gesellschaftliche oder biologische Veränderungen ebenfalls ziemlich durchschlagen auf das, was wir „Wirklichkeit“ nennen.

Digital Musics & Sound Art

Awards of Distinction des Prix Ars Electronica 2021

Convergence / Douglas McCausland (US)

<https://www.douglas-mccausland.net/convergence>

“(...) a work of great virtuosity, energy, and expression.” (Auszug aus dem Statement der Jury)

„Convergence“ ist ein Duett, bestehend aus dem Komponisten und Electronic-Performer Douglas McCausland und Aleksander Gabryś am Augmented Double-Bass. Gemeinsam erforschen sie in „Convergence“ die Interaktivität und das Zusammenwirken von akustischen und elektronischen Elementen sowie die Vermittlung von Gesten und musikalischem Material im dreidimensionalen Raum. Das Ergebnis ist eine Kollision in einem dichten, chaotischen und gestischen Werk, das beide Performer*innen dazu ermutigt, sowohl ihre eigenen Grenzen als auch die des komplexen Performance-Systems auszureizen.

A Father's Lullaby, Site-Responsive Sound

Installations / Rashin Fahandej (US)

<https://fatherslullaby.org>

fatherslullaby.com

<http://www.rashinfahandej.com/selected-projects#/a-fathers-lullaby>

“(...) a complex, emotional, and timely work, focusing on the role men play in raising children.” (Auszug aus dem Statement der Jury)

„A Father's Lullaby“ ist eine fortlaufende Serie von öffentlichen Installationen, gemeinschaftlich organisierten Workshops und einer ortsbezogenen Audio-Augmented-Reality-Plattform. Das Projekt beleuchtet die Rolle von Männern bei der Kindererziehung und die Folgen ihrer Abwesenheit, die einer Ungleichbehandlung im Strafvollzug aufgrund der ethnischen Herkunft geschuldet ist. Das Projekt möchte diesen Vätern eine Stimme geben und lädt Männer ein, durch das Singen von Wiegenliedern und das Teilen von Kindheitserinnerungen ihren Beitrag dazu zu

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

leisten. „A Father’s Lullaby“ existiert in verschiedenen Formaten, von einer Website bis hin zu kuratierten Museumsausstellungen.

Digital Musics & Sound Art

Isao Tomita Special Prize

Apotome / Khyam Allami (GB), Counterpoint (INT)

<https://isartum.net>

„(...) a project that tries to be as comprehensive as possible, that invites the composers to explore the music world outside of the western box but also to push them to break the boundaries and be inventive.“

„Apotome“ ist ein einmaliges Musikprojekt, das die kulturellen Asymmetrien, Vorurteile und die Nicht-Neutralität zeitgenössischer Musikwerkzeuge sowie deren verflochtenes Netz musikalischer, pädagogischer, kultureller, sozialer und politischer Verästelungen beleuchtet.

Das Projekt wurde von Khyam Allami und dem Kreativstudio „Counterpoint“ ins Leben gerufen und legt den Fokus auf zwei browserbasierte, nicht-kommerzielle Anwendungen: Apotome, ein generatives Musiksystem, das sich auf transkulturelle Stimmungen und ihre Untergruppen (Skalen/Modi) konzentriert, und die Anwendung Leimma, die die Erforschung und Erstellung eben dieser Stimmungen möglich macht.

Dieses Projekt will Zugang zu Musikkulturen eröffnen, die von der westlichen Musiktheorie, der modernen Musiktechnologie und der Hegemonie der gleichstufigen Stimmung an den Rand gedrängt wurden.

Leimma und Apotome bauen auf ein innovatives, narratives Design, machen die Beziehung zwischen Stimmsystemen und ihren Untergruppen auf klare Weise sichtbar und nutzen neue Web-Audios, Web-Synths und Web-MIDI die in jeder Umgebung zum Musikmachen oder Musiklernen funktionieren. Da sie browserbasiert sind, sind sie leicht zugänglich und eignen sich hervorragend für den Unterricht.

Khyam Allami und das Kreativstudio „Counterpoint“ wollen mit ihrem Projekt dazu aufrufen, sich kritisch mit jenen kulturellen Vorurteilen auseinanderzusetzen, die in den heutigen digitalen und elektronischen Werkzeugen zum Musikmachen inhärent sind. Sie zeigen auf, dass dieses künstlerische Problem tief mit dem kolonialen, imperialistischen und suprematistischen Erbe Europas verwoben ist. Obwohl indirekt, sind diese Hinterlassenschaften Überbleibsel von ererbten Vorurteilen innerhalb der europäischen Ideologien, die durch die Technologien, die das Musizieren auf der ganzen Welt erleichtern, weiterverbreitet werden.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

„Apotome“ setzt auf disruptive Kräfte, um hybride Formate mit neuartigen Web-Technologien zu entwickeln, die Einfachheit, Zugänglichkeit und eine fortschrittliche, zukunftsorientierte Perspektive in den Akt des Musikmachens bringen, den wir alle für so selbstverständlich halten.

Computer Animation

Goldene Nica des Prix Ars Electronica 2021

When the Sea Sends Forth a Forest / Guangli Liu (CN)

Trailer: <https://vimeo.com/458623626>

(...) „a masterwork of magical realism“ (Auszug aus dem Statement der Jury)

1975 rissen Pol Pot und seine Roten Khmer in Kambodscha die Herrschaft an sich. Ihrem Terrorregime sollten bis Anfang 1979 1,5 bis 3 Millionen Menschen – rund ein Viertel der damaligen Gesamtbevölkerung – zum Opfer fallen. Etwa 200.000 davon waren Menschen chinesischer Abstammung. Viele weitere Mitglieder der chinesischen Gemeinde Kambodschas flohen nach Europa, allein 150.000 nach Frankreich.

Mit „When the Sea Sends Forth a Forest“ widmet sich Guangli Liu der vergessenen Geschichte der chinesischen Gemeinde Kambodschas, die von den Roten Khmer verfolgt, vertrieben und getötet und bei all dem von China im Stich gelassen wurde. Angesichts des Mangels an historischem Bildmaterial aus dem damals nach außen hin völlig abgeschotteten Land nutzt Guangli Liu zwei sehr gegensätzliche Quellen; einerseits die Propagandavideos des Regimes, andererseits die Schreckensbilder, die nach dessen Sturz in alle Welt verbreitet wurden. Virtuos verwebt Guangli Liu die alten Aufnahmen mit 3D-Darstellungen einer Game-Engine und schafft so eine einzigartige visuelle Geschichte. „When the Sea Sends Forth a forest“ ist kein Urteil über die Geschichte, sondern ein virtueller Raum, in dem Vergangenheit und Gegenwart in einen Dialog treten: Der Ozean des Vergessens soll einem Wald aus persönlichen Erinnerungen an die Zeit der Roten Khmer und das tragische Schicksal ihrer unzähligen Opfer weichen.

COMPUTER ANIMATION

Awards of Distinction des Prix Ars Electronica 2021

OPERA / Erick Oh (US)

opera.beastsandnatives.com

[instagram.com/operamundi2021](https://www.instagram.com/operamundi2021)

“(…) a compelling and exquisite work of animation.” (Auszug aus dem Statement der Jury)

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

„OPERA“ ist eine bildgewaltige 8K-Animationsinstallation, die unsere Gesellschaft und Geschichte in all ihrer Vielfalt, Schönheit und Absurdität porträtiert – eine zeitgenössische Version der Fresken-Wandmalereien der Renaissance. Angetrieben vom Geiste Boschs, Michelangelos, Botticellis und anderer eröffnet Erick Oh Einblick in die ganze Bandbreite menschlicher Emotionen. Seine „OPERA“ ist gleichsam hoffnungsvoll, lustig, nachdenklich, erschreckend und traurig. Es ist ein lebendiges Kunstwerk und eine Einladung, die Mechanismen, nach denen unsere Gesellschaft und wir selbst funktionieren, zu hinterfragen – und im Idealfall, daraus zu lernen.

AIVA / Veneta Androva (BG)

<https://venetaandrova.com/works/aiva>

<https://vimeo.com/420716207>

“The narrative of the film paints a circle in which AI products, gendered as female, reproduce problematic stereotypes of women's role in society”. (Auszug aus dem Statement der Jury)

Veneta Androva legt diese Animation als klischeehafte „Kunstdoku“ an, in deren Mittelpunkt die KI-Künstlerin „AIVA“ steht. Die Zuseher*innen blicken in AVIAs Atelier und beobachten sie beim Studieren und Malen eines männlichen Aktmodells, dessen Schönheit und Vollkommenheit sie kommentiert. Am Ende der Animation ist AVIA in ihrer eigenen Ausstellung zu sehen, umgeben von Galerist*innen und einem Team von Ingenieur*innen. Das Publikum erfährt, dass alle ausgestellten Werke von AIVA bereits verkauft wurden und die Künstlerin mehr als eine Million Dollar eingenommen hat. Mit ihrer Animation thematisiert Veneta Androva die systematische Benachteiligung von Frauen in der Kunst und den hier nach wie vor vorherrschenden Mythos des männlichen Genies. Der Film bringt zudem den Mangel an weiblichen Perspektiven im Bereich der künstlichen Intelligenz aufs Tableau und zeigt, worauf dies hinausläuft – eine Welt, in der „weibliche“ Algorithmen wie Siri, Alexa, Cortana, Samantha, Ai-Da oder AIVA für die Befriedigung menschlicher – männlicher – Bedürfnisse zuständig sind.

Artificial Intelligence & Life Art

Goldene Nica des Prix Ars Electronica 2021

Cloud Studies / Forensic Architecture (INT)

<https://forensic-architecture.org/investigation/cloudstudies>

<https://vimeo.com/421127840>

„(...) the group produces visual and discursive evidence of aggressions in which the targets are no longer only individual bodies but also environments at large.“

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Menschenrechtsverletzungen durch Staaten und Militärs werden von diesen stets zu vertuschen versucht, Informationen werden geheim gehalten. Um diese Menschenrechtsverletzungen dennoch aufzudecken und zu dokumentieren, ist die Zivilgesellschaft auf „offene Quellen“ angewiesen. Die Rede ist von der Fülle neu verfügbarer Daten; Bilder und Videos aus dem Open-Source-Internet, um die herum kritische neue Methoden entwickelt werden, erfordern neue Formen der Bildkompetenz, eine "investigative Ästhetik", um die Spuren von Gewalt in diesen Daten „lesen“ zu können. „Forensic Architecture“ leistet Pionierarbeit auf diesem Gebiet.

Vor besondere Herausforderungen stellt dabei eine Form von Gewalt, die in der jüngsten Vergangenheit massiv zugenommen hat: der Einsatz von Chlorgas und anderen chemischen Stoffen gegen die Zivilbevölkerung, etwa im syrischen Bürgerkrieg, oder Tränengas gegen – häufig friedlich demonstrierende – Zivilist*innen. Ebenfalls eine Form von Gewalt ist der immer exzessivere Einsatz von Herbiziden, die Ackerland zerstören und ganze landwirtschaftliche Gemeinden verdrängen, oder systematische Brandstiftung, um Wälder zu vernichten und industrielle Plantagen anzulegen. Hinter all diesen giftigen Wolken stehen Staaten oder Konzerne und deren Streben nach Macht und Profit. Im Gegensatz zu kinetischer Gewalt, bei der eine Linie zwischen Opfer und einer „noch rauchenden Waffe“ gezogen werden kann, fällt es bei solch einer „Gewalt aus der Luft“ wesentlich schwieriger, Kausalität nachzuweisen. Die Dynamik der giftigen Wolken ist schwer fassbar und wird von nicht-linearem Verhalten und multikausaler Logik bestimmt.

Das Kollektiv von „Forensic Architecture“ arbeitet deshalb mit dem „Department of Mechanical Engineering am Imperial College London“ (ICL), das weltweit führend in der Strömungssimulation ist. Gemeinsam erarbeiteten sie neue Methoden, die zivilgesellschaftliche Kräfte nutzen können, um Gewalt aus der Luft zu dokumentieren und analysieren. Dass dieser Ansatz funktioniert und Wirkung entfalten kann, wurde bereits unter Beweis gestellt; die von „Forensic Architecture“ durchgeführte Untersuchung der Herbizid-Kriegsführung in Gaza wurde in einem offiziellen Bericht der UN zitiert.

In ihren „Cloud Studies“ haben die Forscher*innen und Künstler*innen von „Forensic Architecture“ acht Untersuchungen zusammengefasst, die unterschiedliche Arten von toxischen Wolken analysieren und die diesbezügliche Verantwortung von Staaten und Unternehmen thematisieren. Durch die Kombination von digitaler Modellierung, maschinellem Lernen, Strömungsdynamik und mathematischer Simulation im Kontext aktiver Fallarbeit haben „Forensic Architecture“ damit eine Plattform für neue Forschungspraktiken im Bereich der Menschenrechte geschaffen. Nach einem Jahr, das von Umweltkatastrophen, einer Pandemie und weltweiten politischen Protesten geprägt war, eröffnen diese „Cloud Studies“ nun einen neuen Rahmen, in dem die Verbundenheit globaler Atmosphären, die Durchlässigkeit von Staatsgrenzen und das, was Achille Mbembe als das „universelle Recht zu atmen“ bezeichnet hat, sichtbar werden. Für ihre „Cloud Studies“ erhalten „Forensic Architecture“ eine Goldene Nica des Prix Ars Electronica 2021.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Artificial Intelligence & Life Art

Awards of Distinction des Prix Ars Electronica 2021

The Museum of Edible Earth / masharu (NL/RU)

www.museumofedible.earth

www.masharu.nl

"(...) captivates the senses of the visitor through the simplicity of the sense of taste, while enabling access to the complex theme of the sacredness of the Earth and our relationship to it as human beings."

Geophagie bezeichnet das Verzehren von Erde und erdähnlichen Substanzen wie Ton oder Kreide. Diese uralte spirituelle Praxis ist integraler Bestandteil der Kultur in mehreren afrikanischen, asiatischen und lateinamerikanischen Ländern. Das Museum of Edible Earth (MME) widmet sich der Geophagie mit einem interdisziplinären Projekt, in dessen Mittelpunkt eine Sammlung von Erdproben steht, die von Menschen aus unterschiedlichen Motiven verzehrt werden. Museumsbesucher*innen sind eingeladen, ihre Beziehung zur Umwelt und Erde zu hinterfragen und ihr Wissen über Nahrung und kulturelle Traditionen auf die Probe zu stellen. Aktuell besitzt das MME rund 400 Erdproben aus 36 Ländern, betreibt eine digitale und interaktive Archivplattform, bietet Video-, Foto- und Textdokumentation rund um verschiedene Geophagie-Praktiken sowie Proben essbarer Keramik an. Das Programm des Museums präsentiert sich als Mix an Workshops, Erdverkostungen, Diskussionen und Filmvorführungen und lädt zum Mitmachen ein.

TX-1 / tranxxeno lab / Adriana Knouf (US)

<https://tranxxenolab.net/projects/tx-1>

"The jury was wildly convinced by the personal story underlying the project, exposing the artist's vulnerabilities while advocating for the acceptance of trans people in society."

Adriana Knoufs „tranxxeno lab“ untersucht die biochemischen Bedürfnisse von Transgender-Personen im Weltraum, wobei der Fokus vor allem auf Hormonersatzmedikamenten liegt. Letztere wurden bereits zur Internationalen Raumstation und von dort wieder zurück auf die Erde gebracht, um deren Widerstandsfähigkeit gegen die Widrigkeiten der Raumfahrt zu testen. Das „TX-1“-Projekt widmet sich aber auch der politischen Frage, warum Transgender-Körper in etablierten Raumfahrtprogrammen (noch nicht) akzeptiert werden. Das Projekt macht darauf aufmerksam, dass alle menschlichen Körper individuellen, gesellschaftlichen und

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

umweltbedingten Veränderungen unterliegen und dass alle Menschen für ihr Überleben Unterstützung und Fürsorge benötigen – ganz gleich, ob auf der Erde oder im Weltraum.

u19– create your world / Young Professionals 14 - 19

Golden Nica des Prix Ars Electronica 2021

re-wire / Felix Senk, Emil Steixner, Max-Jakob Beer,
Höhere Graphische Bundes-Lehr- und
Versuchsanstalt

„(...) ein Instrument, in dem nicht nur unglaublich viel Arbeit, Recherche und Soundtüftelei stecken, sondern mit dem man auch einen unverwechselbaren Sound erzeugen kann.“ (Auszug aus dem Statement der Jury)

Die Goldene Nica in der Kategorie „u19–create your world“ geht in diesem Jahr an Felix Senk, Emil Steixner und Max-Jakob Beer. Die drei Schüler der „Höheren Graphischen Bundes-Lehr- und Versuchsanstalt“ in Wien fragten sich, wie wohl nachhaltige Musik „klingen“ würde. Ihre Antwort: „re-wire“. Aus einem Arduino und Elektroschrott bauten die drei Tüftler einen MIDI-Controller, der wie ein Instrument funktioniert. 16 verschiedene Loops können damit unabhängig voneinander abgespielt werden. Alle Klänge wurden zuvor mit einem Field-Recorder aufgenommen und rühren von den im MIDI verbauten Komponenten bzw. ihrer Bearbeitung her – etwa von einer Kreissäge, die zum Schneiden des Gehäuses benutzt wurde. Im Inneren des MIDI-Controllers befinden sich ein „Arduino DUE“ und ein PC, auf dem „Ableton Live“ läuft. Der Arduino dient als Controller, der mit digitalen und analogen Pins XLR-Rack, Knöpfe und Drehregler miteinander verbindet. Mit den Drehreglern wird die Stärke voreingestellter Effekte wie etwa Hall, Echo oder Verzerrung reguliert. Für die Audioausgabe wurden Lautsprecher verbaut, die aus Radios und PC-Boxen stammen.

u19– create your world / Young Professionals 14 - 19

Auszeichnungen des Prix Ars Electronica 2021

INCERT /Isa Mutevelic, Simon Effenberger, David
Stummer, Höhere Graphische Bundes-Lehr- und
Versuchsanstalt

<https://www.instagram.com/therealsimsi>

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

<https://www.instagram.com/davidstummer>

<https://www.instagram.com/curveeditor>

„(...) Reizüberflutung und Überspitzung werden zum gekonnten Stilmittel.“ (Auszug aus dem Statement der Jury)

„INCERT“ ist ein experimenteller Animationsfilm, der die Emotionen einer von Tumult geprägten Krisenzeit aufgreift und verdichtet. Behandelt werden dabei Themen wie Überwachung, Umwelt- und Klimakrise sowie die Proteste gegen rassistisch motivierte Polizeigewalt. „INCERT“ – ein Kunstwort auf „invert“, „insert“ und „uncertain“ bzw. „certain“ zeigt auf, dass es wohl kein perfektes Zukunftsszenario gibt und so oder so eine gewisse Unsicherheit und Unruhe bestehen bleibt. Isa Mutevelic, Simon Effenberger und David Stummer besuchen die Höhere Graphische Bundes-Lehr- und Versuchsanstalt in Wien.

Urban Green: Bamboo Bicycle / Angelina Djukic, Lukas Gabesam, Japleen Khurana, Alina Schweighofer, Euregio HTBLVA Ferlach

<https://kaernten.orf.at/stories/3088472>

„Das neuartige Rad ist nicht nur ein Produkt der Zukunft, sondern auch sehr beeindruckend im Design.“ (Auszug aus dem Statement der Jury)

„Urban Green: Bamboo Bicycle“ thematisiert den Bau biologisch abbaubarer Bambusfahrräder, bei deren zeitaufwendigem Bau trotz eines umweltfreundlichen Rufs Kunstharze und giftige Lacke verwendet werden. Um diesen Problemen entgegenzutreten, entwickelten die Schüler*innen ein neues Herstellungsverfahren, bei dem die Bambusverbindungen nicht mehr händisch geklebt und geschliffen, sondern durch schnellere Arbeitsschritte ersetzt wird. Erreicht wird das durch eine Kombination aus 3D-Druck und Spritzgießen, wo umweltfreundliche Werkstoffe wie Bio-Resin Lignin und Resin zum Einsatz kommen.

u19–create your world / Young Creatives 0 - 14 u14 Hauptpreis des Prix Ars Electronica 2021

digital mirror / Michael Zamminer

„(...) ein Paradebeispiel für eine Grundidee von Ars Electronica – nämlich Technologie, Kunst und das tagtägliche Leben von Menschen auf bereichernde Weise zusammenzuführen.“

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Michael Zaminer aus Wien beeindruckt mit einer Arbeit, die von einer gehörigen Portion Tüftler-Spirit zeugt. Der „digital mirror“ ist eine 1 Meter x 1,25 Meter große und ca. 13 Zentimeter tiefe LED-Wand, die aus 500 Pixel besteht. Jedes Pixel dieser Wand, die mit einem Netzteil und einem Arduino Uno betrieben wird, ist 5 x 5 Zentimeter groß. Der „digital mirror“ verfügt über eine Auflösung von 20 x 25 Pixel und kann Bilder, Muster und Animationen darstellen.

u14 Auszeichnung des Prix Ars Electronica 2021

Black Day / Schüler*innen der MS Lehen (Abdullah Akyazi, Adelina Arifović, Aleksandar Vukić, Altina S., Blerina Aliu, David Djordjević, Ilyas Kahveci, Marvin Arnold, Merisa Čajtinović, Obaid Baso, Scarlett Danninger, Şevval Duman)

<https://goldextra.com/black-day>

„Das Projekt spiegelt diverse Facetten jugendlicher Lebenswelten wider, einerseits auf der Ebene des von Videospielen inspirierten Spielprinzips, andererseits durch die Themen.“ (Auszug aus dem Statement der Jury)

„Black Day“ ist eine Serie von drei Mixed-Reality-Spielen, bei denen es gilt, sich durch ein Gruselhaus zu bewegen, den heimtückischen Fallen einer irren Schule zu entfliehen oder sich als „Influencer*in“ im Dschungel zwielichtiger Produkte zurechtzufinden. Die Spieler*innen werden bei „Black Day“ in eine Welt entführt, die Elemente von Brettspiel, Adventure, Medienkunst und Comic vereint. Für die Spiele wurden verschiedene Interaktionsformate entwickelt, Spielideen und Regelsysteme erarbeitet, spannende Drehorte gesucht, Spielfelder und Spielmaterial getestet und Video- und Audiomaterial bearbeitet.

u14 Auszeichnung des Prix Ars Electronica 2021

Reunited / Clara Weiss

„Mit nur 14 Jahren zeigt sie, wie Kunst mit einfachen Mitteln entstehen und mit viel Leidenschaft bestechen kann.“ (Auszug aus dem Statement der Jury)

Clara Weiss aus Wien konnte mit „Reunited“, einer detailreichen Fineliner-Zeichnung, eine Auszeichnung erlangen. Das Bild thematisiert die von Menschen verursachte Zerstörung der Natur, die Rückeroberung des Lebensraums durch die Pflanzen und eine finale Symbiose von Natur, Tier und Mensch – daher auch der Name des Bildes „Reunited“.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

u12 Hauptpreis des Prix Ars Electronica 2021

Das unmögliche Computerspiel / Schüler*innen der 1B des RG/ORG antonkriegergasse

<https://www.youtube.com/watch?v=EZCNeWc5Xlw>

„Eine überzeugende, pointierte Team-Produktion.“ (Auszug aus dem Statement der Jury)

Die Schüler*innen der 1B des RG/ORG antonkriegergasse in Wien produzierten einen Film zum Thema „Wir retten die Welt“, in dem ein mit Freuden erwarteter Schulausflug zum Mars durch einen Alien-Angriff jäh unterbrochen wird. Die Schüler*innen standen nicht nur als Schauspieler*innen vor, sondern auch hinter der Kamera und erstellten darüber hinaus auch die Hintergrundmusik und die Requisiten.

u12 Auszeichnung des Prix Ars Electronica 2021

Benjamin's Recycling Centre / Benjamin Hölzl

„Die diversen Gerätschaften zeichnen sich nicht nur durch technisch ausgereifte Leistung aus, sondern weisen auch spielerische Qualitäten auf.“ (Auszug auf dem Statement der Jury)

Mülltrennung wird bei Benjamin Hölzl groß geschrieben. Sein ferngesteuerter LEGO Mindstorms-Roboter Robert sammelt Aludosen und schleppt Papiercontainer zu Entsorgung. Eine Müllpresse presst Papierschachteln und ein Stoppelsortierer trennt Plastik- und Metallverschlüsse. Neben verschiedenen LEGO-Komponenten kommt bei „Benjamin's Recycling Centre“ auch eine Maschine mit Zahnrädern und ein von einem Motor angetriebenes Fließband zum Einsatz.

u10 Hauptpreis des Prix Ars Electronica 2021

Kranfahrzeug auf vier Ketten – LEGO Technic / Leopold Kastler

„Alles wurde selbst entworfen und gebaut – ohne Anleitung.“ (Auszug aus dem Statement der Jury).

Leopold Kastler aus Linz hat ein „Kranfahrzeug“ aus LEGO-Technic-Teilen gebaut. Ferngesteuert fährt es auf vier Ketten, die durch vier Motoren angetrieben werden. Dafür wurden nicht nur Motoren, sondern auch Akkus, Kabel und Empfänger für die Fernsteuerung im Fahrzeug verbaut. Weitere Extramotoren sorgen für das Auf- und Abbewegen des Krans sowie das Heben von Lasten mittels Seilwinde.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

u10 Auszeichnung des Prix Ars Electronica 2021

Erster Plastickschlucker der Welt / Emilio Deutsch

„Mit Konzeptpapier, Skizze, Prototyp und Präsentation über den Plastickschlucker überzeugte er wie ein waschechter Entrepreneur auf dem Weg zum großen Investment.“ (Auszug aus dem Statement der Jury)

Einen Beitrag zum Umweltschutz möchte Emilio Deutsch aus Gaaden bei Mödling leisten und hat den ersten „Plastickschlucker“ der Welt erfunden, der Plastikmüll durch besondere Säuren und umweltfreundliche Chemikalien innerhalb von Minuten auflöst. „Wenn der ‚Plastickschlucker‘ in großen Mengen verkauft werden könnte, hätte die Natur wieder mehr Platz“, meint Emilio Deutsch.

Ars Electronica Award for Digital Humanity des Bundesministeriums für Europäische und Internationale Angelegenheiten

Branch Magazine: A Sustainable and Just Internet for All / Climate Action Tech (EU/Global)

<https://branch.climateaction.tech>

(...) ist ein Projekt, das gleichermaßen durch seine thematische Fokussierung, die hohe Informationsqualität und das inspirierende Engagement einer internationalen und sehr diversen Community von Mitwirkenden besticht. (Auszug aus dem Statement der Jury)

Das Internet ist die größte mit fossilen Brennstoffen betriebene Maschine der Welt. Geht es damit weiter wie bisher, wird der IT-Sektor bis 2040 für 14 Prozent der weltweiten Kohlenstoffemissionen verantwortlich sein. Den Macher*innen des „Branch-Magazine“ schwebt dagegen eine andere Vision für die Zukunft des WWW vor: das Internet soll unserer kollektiven Befreiung dienen und ökologischer Nachhaltigkeit verpflichtet sein. Einen Beitrag dazu soll „Branch“ leisten.

Das Magazin ist ein Ort der persönlichen Reflexion, der kritischen Auseinandersetzung mit Technologie und des Experimentierens. Es ist der prototypische Versuch, frisches Denken darüber zu fördern, wie wir das Web technisch, ästhetisch und politisch grüner machen können. Die Autor*innen sind Klimaaktivist*innen, Open-Source-Technolog*innen, indigene Führer*innen, Künstler*innen und Energiewissenschaftler*innen, die in ihren Artikeln versuchen, jene Ursachen und Ungleichheiten sichtbar zu machen, die der angestrebten Nachhaltigkeit bislang im Wege stehen.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Die Seite selbst ist „kohlenstoffbewusst“. Was das bedeutet? Abhängig von den Daten aus einer Netzintensitäts-API und dem Standort der Benutzer*innen zeigt „Branch“ vier verschiedene Oberflächendesigns an. Gemeinsam mit führenden WordPress-Entwickler*innen wurden diese bedarfsgerechten Codes entwickelt und lizenziert, damit auch andere kohlenstoffbewusste Websites erstellen können, ohne spezialisierte Entwickler*innen sein zu müssen. Der Code ist auf Github verfügbar.

Außerdem wurde die „Branch“-Site so gestaltet, dass sie so wenig Energie wie möglich verbraucht. Dies beinhaltet die Verwendung einer begrenzten Anzahl von Schriftarten und die Nutzung von Systemschriften, die Reduzierung des Bildgewichts und die Gestaltung, die möglichst ohne Javascript ihr Auslangen findet. Ein weiteres Merkmal ist die offline Verfügbarkeit von „Branch“. Die Website wird im Cache gespeichert, sodass Benutzer*innen auch ohne Internetverbindung darauf zugreifen können. Diese oft vergessene Funktion wirkt der Idee entgegen, ständig verbunden zu sein und könnte zunehmend notwendig werden, wenn die physische Infrastruktur des Internets aufgrund von Umweltveränderungen unzuverlässiger wird.

Die erste Ausgabe vom September 2020 enthielt Arbeiten von 25 Mitwirkenden, verzeichnete 14.000 Aufrufe und wurde von EIT Climate KIC, Mozilla Foundation, Climate Action Tech und der Green Web Foundation ermöglicht. Die zweite Ausgabe erscheint im Juni 2021.

Ars Electronica: <https://ars.electronica.art/de>

Prix Ars Electronica: <https://ars.electronica.art/prix/de/>

Folgen Sie uns auf: 

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Anhang

Computer Animation / Honorary Mentions

\$75,000 / Moïse Togo (ML)

https://www.youtube.com/watch?v=_oDC0kYSndg

<https://www.lefresnoy.net/panorama22/artwork/1333/75-000/moise-togo>

Chimes Era #1.2: the Seat in Judgment (Assessment following the sacrifices of CE #1.1 : the Benching) / Paul Jacques Yves Guilbert (FR)

<https://www.pauljacquesyvesguilbert.xyz/is/CE1.2.html>

<https://vimeo.com/462156294>

<https://youtu.be/jH2QBpJVN4s>

Dirtscraper / Peter Burr (US)

<http://peterburr.org/dirtscraper.php>

<https://vimeo.com/298436234>

Enter Full Screen / Wojtek Ziemilski (PL)

<https://vimeo.com/523718656>

<https://vimeo.com/461313006>

Frame Wave / MSHR (US)

<http://mshr.info/FrameWave>

<http://mshr.info>

<https://vimeo.com/398411966>

I can't remember a time I didn't need you / Danielle Brathwaite-Shirley (GB)

Blacktransair.com

Mosaic / Imge Özbilge (TR) and Sine Özbilge (TR)

<https://www.facebook.com/Mosaic2020>

<https://vimeo.com/433434610>

The Deep Listener / Jakob Kudsk Steensen (DK)

<https://augmentedarchitecture.org>

<https://vimeo.com/351470817>

<https://vimeo.com/manage/videos/351422773>

TRUE NORTH /Eiji Han Shimizu (JP)

<https://www.truenorth.watch>

<https://vimeo.com/316383574/6bcc1a122a>

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner

Tel: +43.732.7272-38

christopher.sonnleitner@ars.electronica.art

ars.electronica.art/press

<https://vimeo.com/426651211>

Vastum / L.A.Raeven (NL)
www.laraeven.net

Warm Worlds and Otherwise / Anna Bunting-Branch (GB)
<https://annabuntingbranch.com/Warm-Worlds-and-Otherwise>
<https://vimeo.com/415490561/447b2c4017>

Why can't we do this IRL? / Megan Broadmeadow (GB)
<https://meganbroadmeadow.com/Why-Can-t-We-Do-This-IRL>
<https://vimeo.com/391954578/e795da864c>

Artificial Intelligence & Life Art / Honorary Mentions

AIELSON / Paola Torres Núñez del Prado (PE)
<https://khipucamayoc.github.io>

Baitul Ma'mur: House of Angels / Joe Davis (US), Sarah Khan (PK)

Bricolage / Nathan Thompson (AU), Guy Ben-Ary (AU), Sebastian Diecke (DE)
<http://guybenary.com/work/bricolage>

Capture / Paolo Cirio (IT)
<https://paolocirio.net/work/capture>
<https://ban-facial-recognition.eu>

Compasses / Allison Parrish (US)
<http://portfolio.decontextualize.com/#compasses>

PL'AI / Špela Petrič (SI)
<https://www.spelapetric.org/#/plai>

SCENT / Alan Kwan (HK)
<https://www.kwanalan.com/most-recent>

Slave Rebellion Reenactment / Dread Scott (US)
<https://www.slave-revolt.com>

Sound for Fungi. Homage to Indeterminacy / Theresa Schubert (DE)
www.theresaschubert.com

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

The Cleanroom Paradox / Felix Lenz (AT), Angela Neubauer (AT), Eszter Zwickl (HU)
<https://vimeo.com/502079708>

The Transparency of Randomness / Mathias Gartner (AT), Vera Tolazzi (AT)
www.veratolazzi.com/tor

UNBORN0x9 / Shu Lea Cheang (US), Ewen Chardronnet (FR), FUTURE BABY PRODUCTION (FR)
<http://unborn0x9.labomedia.org>

Digital Musics & Sound Art / Honorary Mentions

Chosho Hakkei in Rittor Base Hpl ver /evala (JP)
<https://seebyourears.jp/projects/chosho-hakkei-rittor>
<http://www.bansyouen.com/sound/en>

Deconstruction / Mariam Gviniashvili (NO/GE)
<https://youtu.be/2t73TxVXVZo>

Forest UnderSound / Tosca Terán (CA)
<https://www.toscateran.com/forest-undersound>

Music for Krügerrand – Quartet for Gold Bullion Coins / Niels Lyhne Løkkegaard (DK)
<https://nielslyhne.com/krugerrandlp.html>

Organscape / Xoán-Xil López (ES)
<http://www.unruidosecreto.net/organscape>

PROTO / Holly Herndon (US), Mathew Dryhurst (GB)
<https://www.hollyherndon.com/proto>

Recurrent Morphing Radio / Interspecifics (INT)
<https://int-lab.cc/rmr>
<https://int-lab.cc/rmr/database>
<https://vimeo.com/530968158>

[re]:generativ / Maxime Corbeil-Perron (CA)
<https://vimeo.com/510824442>

residencia o contingencia / Emilio Gordoa (MX)
<https://www.youtube.com/watch?v=nKQjRS4lRfk>

Subnormal Europe / Óscar Escudero & Belenish Moreno-Gil (ES)

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

https://youtu.be/NnllYha_oPU

The Home / Jackie Zhou (US), Annie Saunders (US)
www.vimeo.com/393598812

Vis.[un]necessary force_4 / Luz María Sánchez (MX)
<https://www.vis-fuerzainnecesaria.org/v-u-nf-4>

u 19–create your world

Honorary Mentions Young Professionals 14 - 19

Durch den Wind / Jasmin Schlögl

dine. / Taniel Immler, Alexander Fetz, Daniel Hiebeler, Jakob Defranceschi, Mathias Johannsen,
David Graf, HTL Dornbirn

Future/ just a dream? / Leonhard Gaigg
[@leogaigg](https://www.instagram.com/leogaigg)

Liebe ist kein Spielfilm / Sabine Wimmer
<https://filmfreeway.com/AllisFairinLoveandFilm>

Realitätsverlust / Fabian Ahammer / Wenzelhumer
<https://www.instagram.com/p/CL2RqA4jGLC>

Silence / Felix Zorn-Pauli

smartLantern – die smarte Straßenlaterne / Christoph Steiner, Moritz Vögl, Simon Schmidmayr,
Jan Reinsperger, HTL Rennweg
<https://smartlantern.jimdosite.com>
https://www.instagram.com/smart_lantern
https://www.youtube.com/watch?v=4l7wZ_WvLE8

Sprechende Teslaspule / Nikolaus Juch
<https://www.instagram.com/techko02/?hl=de>
<https://www.youtube.com/channel/UCh-lBnm5UjB1YCqL3QoIZVA>
<https://youtu.be/H3xBtcQvs9M>

The Click / Julia Scheiwein, Zara Dineva, Anna Zoglauer, Caroline Bär, Höhere Graphische
Bundes-Lehr- und Versuchsanstalt

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

The 2020 Rise Up /Johannes Rass, Julian Pixel Schmiederer, Gregor Franz

Link zum Film: <https://vimeo.com/474149553>

Johannes Rass (Website): www.johannesrass.at

Julian Schmiederer (Website): www.julianpixel.at

Gregor Franz (Website): www.gregorfranz.com

u19–create your world

Honorary Mentions Young Creatives 0 - 14

Juck uf / Schüler*innen des Bundesgymnasium Dornbirn (Aaron Waltl, Alexander Fitz, Claudia Thal, David Nesler, Katja Mitterbacher, Leo Mohr, Luca Malin, Magdalena Fitz, Noemi Christensen, Pius Verkleirer, Simon Metzler, Valentina Schreyer)

Upcycling Stadt / Lisa Marits

Little Dancing Stars: Alle im Takt / Sarah Hölzl

Ars Electronica Award for Digital Humanity des Bundesministeriums für Europäische und Internationale Angelegenheiten

Honorary Mention

In a Small Room / KyungJin Jeong (KR)

https://www.chanheecho.com/machine_learning/small_room

<https://vimeo.com/426885190>

<https://vimeo.com/426840542>

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Statements:

Klaus Luger (Bürgermeister der Stadt Linz)

„Kreative Köpfe, die ein kohlenstoffbewusstes Online-Magazin entwickeln, weil sie die virtuelle Welt nachhaltig gestalten wollen. Ein Künstler, der uns mittels KI den Spiegel vorhält, in dem wir sehen können, wie konstruiert und allzu oft festgefahren unsere Bilder von der Welt sind. Ein anderer, der einen virtuellen Raum für Erinnerungen schafft, um die tragischen Opfer eines unmenschlichen Regimes davor zu bewahren, dem Vergessen anheim zu fallen. Und Aktivist*innen aus Kunst und Wissenschaft, die mit neuen Tools und Plattformen gegen ein zusehends gewalttätiges Profit- und Machtstreben kämpfen, das immer mehr Menschen ihrer Lebensgrundlage und Gesundheit beraubt. Es sind Menschen wie diese, die sich mit inspirierenden, innovativen und mutigen Ideen, Projekten und Initiativen tagtäglich dafür einsetzen, dass unsere Zukunft besser wird als es unsere Gegenwart ist. Wer wissen will, wie wir den großen Herausforderungen unserer Zeit erfolgreich begegnen könnten, sollte sich anhören und ansehen, was die vielen Künstler*innen und Wissenschaftler*innen zu sagen haben, die beim Prix Ars Electronica einreichen.“

Doris Lang-Mayerhofer (Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica)

„Wer sich die Projekte ansieht, die beim weltweit traditionsreichsten Wettbewerb für Medienkunst eingereicht werden, braucht nicht mehr überzeugt zu werden, dass Künstler*innen eine essenzielle Rolle für unsere Gesellschaft spielen. Was, wenn diese Ideen und Vorschläge mehr Gehör finden würden? Wir wären wohl schon um einiges weiter auf unserem Weg in eine gerechtere und nachhaltigere Zukunft. Zum Glück für uns alle ist es aber nicht nur die überbordende Kreativität, die Künstler*innen auszeichnet, sondern auch diese Unermüdlichkeit, mit der sie weitermachen und nicht aufhören, unsere Entwicklung als Gesellschaft zu hinterfragen.“

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press