

Prix Ars Electronica Cyberarts 2000

Zwei Aspekte kennzeichnen das Festival Ars Electronica nach den Aufbaujahren von 1979 bis 1986 in seiner zweiten Dekade seit 1987.

Das ist einerseits die Fokussierung auf ein jährliches Thema, mit dem das Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft kontinuierlich sein Augenmerk auf relevante aktuelle Fragestellungen an der Schnittstelle zur digitalen Medienkultur richtet und damit den kontinuierlichen Diskurs in künstlerischen wie auch technologischen und daraus folgend gesellschaftlichen Konsequenzen weiterführt.

Und das ist andererseits der 1987 vom Österreichischen Rundfunk installierte Cyberarts-Wettbewerb Prix Ars Electronica, der, als offene Plattform konzipiert, Künstler und Wissenschaftler unterschiedlicher Disziplinen zur Teilnahme einlädt und quasi den aktualitätsbezogenen und qualitativen programmlichen Sockel für das Festival darstellt.

Damit verzahnen sich bei jedem Festival themenbezogene Analyse und Theorie mit der Querschau über das aktuelle Geschehen in unterschiedlichen Feldern digitaler Mediengestaltung.

Gerade in einer Zeit, in der die digitalen Medien zunehmend von Start-ups und E-Business vereinnahmt werden, kommt dem Prix Ars Electronica in seiner kulturellen Stellungnahme und Fokussierung eine wichtige Rolle zu, zeigt er in seinen Ergebnissen doch alljährlich visionäre Denkansätze, alternative Annäherungen und Modelle digitaler Mediengestaltung abseits industrieller Normen – und er bietet diesen eine gemeinsame international beachtete Präsentationsfläche.

Im Prix Ars Electronica 2000 treffen auf dieser gemeinsamen Plattform große Kunstarbeiten wie die über Internet gesteuerte Lichtinstallation *Vectorial Elevation* – ein Millenniumsprojekt des Mexikaners Rafael Lozano-Hemmer – mit den Romanen des Internet-Vordenkers Neal Stephenson, Forschungsarbeiten aus universitären Forschungseinrichtungen, wegweisenden Musikproduktionen, die sich für das Millenniumsprojekt *20' to 2000* des deutschen Musikers und Designers Carsten Nicolai zusammenfanden, mit Arbeiten aus den Labors von Bildkünstlern ebenso wie mit Produktionen aus Hollywood aufeinander.

In der Zusammenschau dieser auf den ersten Blick höchst unterschiedlich anmutenden Arbeiten einer sich allmählich formulierenden digitalen Medienkultur werden oft sehr unterschiedliche Positionen bezogen, die den Diskurs um das aktuelle Medienkunstgeschehen nicht nur punktuell provozieren, sondern über die Jahre hinweg weiterführen und auf die Zukunft gesehen in eine mögliche gemeinsame Betrachtungsweise münden. Seit seiner Gründung im Jahr 1987 vereint der Prix Ars Electronica etablierte Namen der Kunst- und Wissenschaftsszene ebenso wie junge Künstler, die über den Prix Ars Electronica und die Präsentation beim Festival ihren Weg in die internationale Szene fanden. Seit 1987 wurden darüber hinaus Preisgelder im Wert von 1,2 Mio. US-Dollar vergeben und somit den Cyberkünsten auch im Pekuniären Respekt und Anerkennung gezollt. Aus diesem Grund sei an dieser Stelle allen Sponsoren und Förderern gedankt, die durch ihr kontinuierliches finanzielles Engagement den Prix Ars Electronica gewährleisteten und sicherstellen.