

## **P R E S S E I N F O R M A T I O N**

### **Die Ergebnisse des 1st Annual Architecture & Design Competition liegen vor!**

Aus insgesamt 126 Wettbewerbs Beiträgen wurden vier Projekte von einer internationalen Jury im Rahmen der Ars Electronica 2007 im Architekturforum Linz ausgewählt. In einer öffentlichen Jury vor Publikum wurden alle Projekte gezeigt und live in Second Life übertragen.

(Linz, 10. September 2007) Die Gewinner dieses weltweit einzigartigen Wettbewerbs reüssierten durch unkonventionelle Ideen und Ansätze. Die ausgewählten Projekte überzeugten, weil sie sowohl künstlerisch als auch technisch die Möglichkeiten in Second Life innovativ nutzten und sich so von der Masse abheben konnten. Die ausgeschriebenen Kategorien konnten nur bedingt eingehalten werden, da es sich erwies, dass die sogenannten „Free Style Projects“ generell die interessantesten Beiträge enthielten. Zahlreiche dieser Projekte zeigten innovativere Perspektiven und Potentiale für kommerzielle Nutzungen als klassische Neubauten.

Die Experten konzentrierten sich auf jene Projekte, die formal weitgehend abstrakt waren, andere User spielerisch zu Handlungen einladen oder schlicht spannender waren als die Realität.

Das Projekt „Living Cloud“ von Tanja Meyle aus Berlin überzeugte in der von Ligne Roset unterstützten Kategorie „Private Homes“ durch eine Wolke, die ihren Avatar „Creatina Ferraris“ umgibt. Die Wolke ist nicht nur ein transportables Haus, sondern kommt durch ihre Variabilität dem Gedanken am nächsten, dass das Haus nur eine Erweiterung des eigenen Körpers ist. „Living Cloud“ ist daher nicht nur eine spannende Metapher auf das, was man als privat bezeichnen könnte, sondern schafft auch konkrete Begegnungen und Kommunikation im virtuellen Raum. (Pressebild 1)

Das Projekt „Whitenoise“ von Max Moswitzer aus Wien bestand aus sogenannten Freebies, die eine wachsende architektonische Struktur aus virtuellen Objekten bildete, die man kostenlos sammeln kann. Die Objekte benötigen nur eine minimale Anzahl von sogenannten Prims, den Bauelementen in Second Life. Diese Freebies konnten ständig verändert und ergänzt werden und waren weiß ohne jede Textur. Neben dem Spielerischen entstand so eine neue ikonographische Architektur, die auch Hinweis auf eine neuartige kommerzielle Architektur geben könnte. (Pressebild 2)

Das Projekt „Seventeen Unsung Songs“ ist ein temporärer, interaktiver Klang-Garten von Adam Nash aus North Melbourne. Seventeen Unsung Songs bietet eine Welt in die man spielerisch eintauchen kann, bestehend aus audiovisuellen Elementen, die Klänge produzieren, sich räumlich verändern und so ein ästhetisch und sinnliches Raumgefüge durch Interaktion entstehen lassen. Offen blieb die

Frage, ob sich ein neuer Trend für neuartige Musikvideos der Zukunft ableiten ließe. (Pressebild 3)

Das technisch elaborierteste Projekt „Hyperformalism“ von DC Spensley aus San Francisco bestach durch seine konsequente Abstraktion und interaktive Elemente. Hyperformalism versteht sich weniger als ein Gebäude als räumliches Interface. In einem orthogonalen Rahmen enthält dieses Interface zahlreiche interaktive Anwendungsmöglichkeiten. (Pressebild 4)

Anhand der Arbeiten lassen sich Trends ablesen, die vielleicht auch für andere, zukünftige virtuelle 3D Plattformen von Bedeutung sein werden. Der nächste Wettbewerb soll auch Verknüpfungen zu realen Gebäuden erforschen und deshalb auch auf andere virtuelle Plattformen neben Second Life erweitert. Die ausgewählten Projekte werden auf der Website [www.sl-award.com](http://www.sl-award.com) präsentiert. Alle User sind dazu eingeladen für ein Projekt ihre Stimme abgeben. Das Gewinnerprojekt erhält den mit 1.000,- dotierten Gesamtpreis, der am 25. Oktober 2007 im UNESCO Weltkulturerbe Zollverein Essen verliehen wird.

Der Wettbewerb wurde durch die Unterstützung des französischen Möbelhersteller Ligne Roset und durch die Münchner Südhausbau möglich gemacht.

Beide Unternehmen sind nicht nur an einer kulturellen Auseinandersetzung mit diesem Thema interessiert, sondern auch an den Wechselwirkungen zwischen physischer Architektur und virtuellem Design. Welches neue räumliches Bewusstsein entsteht durch den Einsatz von Massenmedien wie Second Life, das auch wie ein 3D Telefon funktioniert? Wie lässt sich Architektur und Design mit diesem Medium innovativ vermitteln und vielleicht partizipatorisch planen und verkaufen?

Die Jury setzte sich aus internationalen Experten zusammen:

Shumon Basar, Autor, Herausgeber, Kurator, Direktor von AACP an der Architectural Association, London

Mathieu Wellner, Architekturvermittler, Haus der Kunst und Pinakothek der Moderne, München

Tor Lindstrand, Architekt, International Festival und Royal Institute of Technology, Stockholm

Pascal Schöning, Autor und Architekt, Unit Master an der Architectural Association, London

Dr. Melinda Rackham, Netzwerk Medienkünstlerin, Kurator und Autor, „-empyre-instigator“, Director of the Australian Network for Art and Technology,

Stephan Doesinger, Künstler, Creative Director und konzeptioneller Architekt, Initiator des Wettbewerbs, München

Weitere Informationen: [www.sl-award.com](http://www.sl-award.com)

Pressebilder und Infos: [presse@sl-award.com](mailto:presse@sl-award.com)

Interviews: +49-179-2141861

**Rückfragehinweis:**

Christopher Ruckerbauer  
Pressesprecher Ars Electronica

Tel +43.732.7272-38

Fax +43.732.7272-638

Mobil: +43.664-81 26 156

email: [christopher.ruckerbauer@aec.at](mailto:christopher.ruckerbauer@aec.at)

URL: <http://www.aec.at/press>