

PRIX ARS ELECTRONICA 2004

International Competition for Cyberarts

<http://prixars.aec.at>



PRIXARS
PRIX ARS ELECTRONICA

Computer Animation / Visual Effects
Digital Musics
Interactive Art
Net Vision
Digital Communities
u19-freestyle computing
[the next idea] art and technology grant

Presse Information - Information zu den Gewinnerprojekten

Linz, 4. Mai 2004

PRIX ARS ELECTRONICA 2004

Goldene Nicas

Goldene Nica Computeranimation / Visual Effects

Chris Landreth

Ryan

Ein genialer Zeichner und Pionier der kanadischen Animationskunst. Nominiert für den Oskar. Heute ein Mann, der auf der Straße um Kleingeld bettelt. Ein Künstler, der seine Kreativität verloren hat. Ein gefallener Engel. Arrogant, scheu, gebrochen. Nicht zerstört. „Ryan“ ist ein 14 Minuten langer Film, der die unglaubliche, aber wahre Geschichte von Ryan Larkin erzählt. Larkin produzierte vor 35 Jahren einige der einflussreichsten Animationsfilme seiner Zeit. Heute lebt er von Sozialhilfe und bettelt in der City von Montreal. Wie konnte ein talentierter Mann wie er diesen Weg gehen? „Ryan“ bearbeitet diese Frage aus unterschiedlichen Perspektiven und demonstriert damit die Möglichkeit, mittels Animation einen Dokumentarfilm zu gestalten. Man hört die Stimmen echter Personen – Weggefährten Ryans. In der computeranimierten Welt des Films sprechen diese Personen durch seltsame, verformte, gebrochene, entkörperlichte Wesen, Menschen, deren Erscheinungen bizarr, humorvoll oder verstörend wirken.

Goldene Nica Digital Musics

Thomas Köner

„Banlieue du Vide“

„Banlieue du vide“ beschäftigt sich mit Überwachung und Leere. Thomas Köner sammelte während des Winters 2003 / 2004 etwa 3000 Bilder, die von Überwachungskameras gemacht und über das Internet frei verfügbar waren. Alle diese Bilder zeigen schneebedeckte leere Straßen bei Nacht. Dazu schnitt Köner einen Soundtrack aus grauem Lärm und Verkehrsgläuschen, die die Erinnerung repräsentieren. Die einzigen bemerkbaren Bewegungen auf den Bildern, die von dieser monumentalen Geräuschkulisse umrahmt werden, sind die sich ändernden Strukturen des Schnees auf den Straßen.

Goldene Nica Interaktive Kunst

Ben Rubin, Mark Hansen

Listening Post

Ein abgedunkelter Raum, 231 fluoreszierende Textdisplays, die an einem straff senkrecht im Halbrund gespannten Netz befestigt sind, acht Lautsprecher und zwei Subwoofer – das ist das Setting für

„Listening Post“. Ein Aluminiumgitter an der dem Netz gegenüberliegenden Wand reflektiert das Licht der Bildschirme und kontrolliert die Akustik des Raums. Mehrere Computer analysieren die Daten aus Tausenden Chat-Seiten und öffentlichen Foren, sortieren 85 Nachrichten aus, die mit „I am“ oder „I like“ oder „I love“ beginnen. Nach und nach erscheinen die Nachrichten auf den Displays, füllen mehr und mehr den Raum mit ihrem Licht. Die ausgewählten Texte variieren in Länge und Komplexität, beginnend mit einfacheren und kürzeren Texten. Vor Erscheinen jeder Nachricht ertönt das Beep eines Telefonanrufbeantworters. Dieses Setting wird in unterschiedlichen Teilen variiert. „Listening Post“ macht die enorme Menge des Online-Diskurses im digitalen Turm zu Babel transparent und enthüllt die schier unglaubliche Masse menschlicher Kommunikation im Internet.

Goldene Nica Net Vision

Creative Commons

www.creativecommons.org

Die Debatte über Urheberrecht bewegt sich meist zwischen zwei Polen: Einerseits wird die Vision eines starken Urheberrechtes vertreten, bei dem alle Rechte am Werk automatisch geschützt sind. Andererseits herrscht die Vision von Freiheit, bei dem Kreative alle Rechte haben sollen, vorhandenes Material zu nutzen. Ausgleich, Kompromiss und moderate Ansätze sind in der Diskussion um immer stärkere Restriktionsmaßnahmen auf der einen und die Furcht vor einem drakonischen Urheberrecht auf der anderen Seite selten geworden.

Das Ziel von Creative Commons ist es, einen Weg zwischen diesen Extremen zu weisen. Urheber können im Rahmen der Guidelines von „Creative Commons“ ihre Werke einer breiten Öffentlichkeit zur Nutzung zur Verfügung stellen, und zwar in dem Grad, den sie wollen. Anstatt dass automatisch „alle Rechte vorbehalten“ sind (wie das im klassischen Urheberrecht der Fall ist), können bei einer Creative-Commons-Lizenz „einige Rechte vorbehalten“ werden. Werke können auf diese Weise zur eingeschränkten Nutzung freigegeben werden. Die Entscheidung der Jury, „Creative Commons“ eine Goldene Nica zu verleihen, ist von entscheidender Signalwirkung für Open-Source-Projekte und Free Software, die von dieser Problematik stark betroffen sind.

Goldene Nica Digital Communities

The World Starts With Me

<http://www.theworldstarts.org>

(NL / UGANDA)

„The World Starts With Me“ ist ein Projekt zur sexuellen Aufklärung sowie AIDS-Prävention und bietet gleichzeitig jungen UganderInnen die Möglichkeit, sich Fähigkeiten im Umgang mit Internet / PC anzueignen. Das Programm ist für Schüler und junge Menschen gedacht. 52 „Telecenter“ (Einrichtungen, die IT-Infrastruktur wie PCs und Internetzugang zur Verfügung stellen) in ganz Uganda erreichen diese Zielgruppe. Das Programm ist speziell auf die Altersgruppe der Zwölf- bis Neunzehnjährigen ausgerichtet. Ziel des Projektes ist es, das Wissen um Sexualität unter den Jugendlichen zu verbessern. Die liebevoll gestaltete Seite vermittelt auf spielerische Weise auch komplizierte Inhalte und ist vom Content her so aufbereitet, dass sich junge Menschen in ihren Alltagssituationen wiedererkennen. Dieses Programm ist in Uganda sehr beliebt und wird von einer Vielzahl von Schulen und Einrichtungen verwendet.

Goldene Nica Digital Communities

Wikipedia

www.wikipedia.org

(USA)

„Wikipedia“ ist eine Online-Enzyklopädie, an der alle Internet-Nutzer mitarbeiten können, indem sie neue Artikel schreiben oder bestehende verbessern.

Die englischsprachige Urfassung dieser Enzyklopädie entstand im Januar 2001. Drei wesentliche Eigenschaften machen das „Wikipedia“-Projekt bis zum heutigen Tage einzigartig im Internet:

1. Es basiert auf einem Wiki, d. h. einer Software, die es jedem Benutzer erlaubt, selbst Seiten zu ändern. „Wikipedia“ ist die erste fundierte allgemeine Enzyklopädie, die in diesem Format entsteht. Es ist ein Gemeinschaftsprojekt, gemeinschaftlich aufgebaut und verwaltet.
 2. In „Wikipedia“ werden die Texte und Medien vom jeweiligen Urheber der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt. Somit ist es allen erlaubt, die Inhalte zu bearbeiten und weiterzuverbreiten, und diese Rechte können niemals eingeschränkt werden.
 3. Die Anzahl der Wikipedias in anderen Sprachen wächst zusehends; sogar in der internationalen Plansprache Esperanto ist ein Ableger entstanden, der gleichzeitig die erste Esperanto-Enzyklopädie überhaupt ist. Derzeit sind Wikipedias in über 50 verschiedenen Sprachen erfasst.
- „Wikipedia“ ist ein lebender Beweis dafür, dass sich Content und Wissen auch selbst organisieren können. Obwohl theoretisch möglich, herrscht kein Vandalismus. Die Seite wird von der Community selbst stetig bearbeitet und weiterentwickelt.

Goldene Nica u19-freestyle computing

Thomas Winkler

GPS::Tron

Die GPS-Applikation von Thomas Winkler aus Hartberg / Stmk. ist eine Adaptation des Spieleklassikers „Tron“ für Mobiltelefone. In einer beeindruckenden Leistung erweiterte der 19-Jährige das Spielekonzept um die Ebenen der Realität und Virtualität, die im Bereich der Augmented Reality verschmelzen. Im Spiel von Thomas Winkler beeinflusst die über GPS geortete und an das Handy-Display weitergegebene Bewegung im realen Raum die Position im Spiel. Jeder Spieler ist durch eine Linie repräsentiert, die immer länger wird. Die eigene Linie darf dabei weder sich selbst noch die Linie des Gegners kreuzen, ansonsten hat man verloren. Zwei Personen können gegeneinander antreten – auch wenn sie sich geografisch weit entfernt voneinander aufhalten.

Auszeichnungen

Auszeichnung Computeranimation / Visual Effects

Park Sejong (Australian Film TV and Radio School)

Birthday Boy

Die Story: Während des Korea-Krieges spielt der kleine Manuk auf den Straßen seines Dorfs und träumt vom Leben an der Front. Als er zurückkehrt, findet er ein kleines Geburtstagsgeschenk, das sein Leben verändern soll. Die liebevoll animierte Geschichte des an der Australian Film Television and Radio School (AFTRS) studierenden Sojong Park überzeugte die Jury vor allem aufgrund der überzeugenden Darstellung der menschlichen Mimik.

Auszeichnung Computeranimation / Visual Effects

François Blondeau | Thibault Deloof | Jérémie Droulers | Christoph Stampe (Supinfocom)

Paranthèse

In einer rastlosen Stadt erkennt ein kleiner Mann die Vergänglichkeit. Die Animation der Studenten des französischen Institutes Supinfocom verfolgt die Bewegungen der melancholischen Figur durch die Straßen, ihre Einsamkeit inmitten der Menschenmassen wird greifbar. Literarische Textzeilen fließen in den Ablauf der Geschichte ein, formen den Blick des Zusehers auf die Hauptfigur und dessen Sicht der Welt. Mit „Paranthèse“ gewann neben „Birthday Boy“ eine zweite studentische Arbeit eine Auszeichnung des Prix Ars Electronica in der Kategorie Computeranimation / Visual Effects.

Auszeichnung Digital Music

AGF

„Westernization Completed“

Das zweite Soloalbum von AGF erforscht neue Beziehungsmuster zwischen Klang und Sprache. Gebrochener Ton und Sprache, hörbare Sprünge, gewollte Pausen - Poesie entsteht aus der

Neuorganisation von Wortbausteinen. Diese haben ihre eigene Tonalität und werden so zu einer weiteren Schicht Musik und einer übergelagerten Ebene an Bedeutung. AGF rückt ihre Vocals in das Zentrum der Aufmerksamkeit und verführt den Hörer so, sein assoziatives Potenzial an ihren Gedankenströmen zu messen. Fragile und transparente Lautmalereien gemischt mit Gegenpolen wie rollenden Basswellen oder clickenden Sollbruchstellen führen zu einem organischen Lautbild.

Auszeichnung Digital Music

Janek Schaefer, audiOh! Room

„Skate“

„Skate“ spielt mit den Möglichkeiten der LP, indem sie den Standard „spiral groove“ in kleine Einheiten von Klang zerschlägt. Das Werk vereint zahlreiche Aspekte von Klang(re)produktion und Abspielmethoden. Janek Schaefer entwickelte eine fragmentierte Technik, indem er Platten mit Kratzern versah. Wird die LP gespielt, findet die Nadel ihren eigenen, zufälligen Weg über dieses gebrochene Terrain von physischen und tonalen Umleitungen. Der Typ des Plattenspielers, seine Geschwindigkeit und der Benutzer selbst beeinflussen das Resultat, und bei jedem neuen Abspielen ergeben sich neue Kompositionen.

Auszeichnung Interactive Art

Feng Mengbo

Ah_Q

Basierend auf dem Spiel „Quake III“, realisierte Feng eine andere Art von Videospiel. Einerseits wurde das Spiel durch den Einsatz eines „Dancing Boards“ – es wird mit den Füßen statt einer Tastatur gesteuert – modifiziert. Andererseits gibt Feng Mengbo dem Spiel eine eindeutige ironisch-politische Note, indem er sich selbst als Spielfigur in das Spiel einbringt – mit einer Kamera in der einen, einem Plasma-Gewehr in der anderen Hand. Feng Mengbo ist einer der führenden chinesischen Medienkünstler. Seine Spiele, Filme und Fotografien reflektieren einen einzigartigen Stil und seine Kreativität in Bezug auf virtuelle Realität.

Auszeichnung Interactive Art

Kenneth Rinaldo

Augmented Fish Reality

„Augmented Fish Reality“ ist eine interaktive Installation: Fünf Goldfischgläser, in denen siamesische Kampffische schwimmen, sind jeweils auf einem rollenden Sockel platziert. In jedem Goldfischglas erfassen vier eingebaute Infrarotsensoren die Bewegungen der Fische und setzen sie in Bewegungen der Sockel um. Die Fische können sich so im Raum bewegen. Siamesische Kampffische haben exzellente Augen und weisen einen hohen Grad an sozialer Organisation auf. Die Installation ermöglicht daher die Kommunikation der Fische untereinander. Es ergibt sich jedoch auch eine Interaktion zwischen Fischen und Besuchern. Mini-Kameras in den Goldfischgläsern, deren Bilder in Echtzeit auf die Umgebung projiziert werden, ermöglichen es den Besuchern, die Welt auch aus der Perspektive der Fische zu betrachten.

Auszeichnung Net Vision

Marcos Weskamp, Dan Albritton

Newsmap

<http://www.marumushi.com/apps/newsmap/>

„Newsmap“ ist eine Applikation, die die sich permanent verändernde Landkarte der Google-News abbildet. Ein Visualisierungsalgorithmus bildet die enorme Menge an Information ab, die durch Google gesammelt wird. Darüber hinaus ermöglicht die grafische Darstellung einen schnellen Überblick über globale „Breaking News“ und gibt dadurch Hintergrundinformation zur Distribution und Weiterverarbeitung und beleuchtet die Mechanismen der Nachrichtenproduktion auf globaler Ebene.

Auszeichnung Net Vision

MoveOn.org

Bush in 30 seconds

<http://www.bushin30seconds.org>

Die Website publiziert und bewertet im Rahmen eines Wettbewerbs die besten Clips, die sich kritisch mit der Politik von Georg W. Bush auseinandersetzen. Vorgabe für die Einreichung ist eine Länge von maximal 30 Sekunden. Die Clips, die auf der Seite www.bushin30seconds.org publiziert werden, stellen ein wahres Feuerwerk an Kreativität dar. Zielsetzung der Initiatoren ist vor allem, einen Kontrapunkt gegen das ihrer Meinung nach dem Präsidenten gegenüber unkritische Mediensystem in den USA zu setzen. Die Site ist eine äußerst gelungene Mischung aus politischem Engagement und unterhaltsamen Inhalten.

Auszeichnung Digital Communities

dol2day – democracy online

<http://www.dol2day.de>

(D)

Dol2day“ ist mit über 30.000 registrierten Nutzern die größte politische Politik-Community im deutschsprachigen Internet. Geboten werden mindestens drei Mal pro Monat moderierte Live-Chats mit deutschen Politikern, Chat-Reihen mit unterschiedlichen Themen, über 2500 Internet-Initiativen sowie eine überparteiliche „dol“-zeitung, die regelmäßig im Internet erscheint. „Dol2day“ ist darüber hinaus aber auch eine politische, demokratische Simulation im Internet und ist die erste Community mit einem virtuellen Parteiensystem und regelmäßig stattfindenden Wahlen. Die so gewählte Regierung verfügt über das Initiativrecht zu Änderungen in der Community – allerdings müssen sämtliche Maßnahmen den Mitgliedern zur direkten Abstimmung vorgelegt werden. Die gesamte Gestaltung obliegt den Mitgliedern, die über Geschehnisse innerhalb der Community berichten, Interviews führen, aber auch auf brisante reale Themen hinweisen.

Auszeichnung Digital Communities

Krebs-Kompass

<http://www.krebs-kompass.de>

(D)

Im „Krebs-Kompass“ findet der Betroffene Informationen zu allen die Krankheit Krebs betreffenden Themen. Die Plattform bietet eine innovative Verbindung von fachlicher Beratung und gegenseitigem emotionalem Support durch Betroffene. Neben der reinen Bereitstellung von Online-Information finden sich daher auf „krebs-kompass.de“ auch Möglichkeiten, mit anderen Betroffenen in Kontakt zu kommen (moderiertes Forum, moderierter Chat, regionale Treffen) oder mit E-mail-Anfragen an Experten heranzutreten. Mit dem Anspruch, „durch qualitative Information den Betroffenen vom unmündigen / unwissenden Kranken in einen informierten und aktiv gegen seine Krankheit kämpfenden Menschen zu überführen“, erreichte „krebs-kompass.de“ seit 1997 über 1,7 Millionen Menschen im deutschsprachigen Raum.

Auszeichnung Digital Communities

Open-Clothes - 6 billions way of fashion for 6 billions people

<http://www.open-clothes.com/>

(J)

„Open-Clothes ist eine Community, die sich aus modebegeisterten jungen Japanern zusammensetzt, die sich nicht mit dem konventionellen Mainstream begnügen. Auf „open-clothes.com“ finden sich Schneider, die ihre privaten Kreationen erschaffen, ebenso wie potenzielle Käufer, die an außergewöhnlichen neuen Maßkleidern Gefallen gefunden haben. Die Kleider können online ausgestellt, betrachtet, kommentiert und auch gekauft werden. Käufer kontaktieren die Hersteller direkt und ordern „nach Maß“. „Making clothes of ‚I‘ Size“ lautet das Credo der Community – also individuell gestaltete und produzierte Kleidung bereitzustellen. Insgesamt ergibt sich das Bild einer lebendi-

gen Online-Community, deren Kontakt, und Vernetzung stark von herkömmlichen Portalen wie e-bay abstecken. Die Site steht ebenfalls in starkem Kontrast zur strengen Hierarchie und zentralisierten Organisation der japanischen Bekleidungsindustrie, die Newcomer oder Kleinproduzenten ohne Rückhalt bei den großen Produktionsfirmen generell wenig fördern. „Open-Clothes“ unterstützt so die gesamte Wertschöpfungskette des Fashion-Making und trägt zu einer Wiedererstehung einer zufolge Industrialisierung und Globalisierung bereits ausgestorbenen Kultur kleiner Produzenten bei.

Auszeichnung Digital Communities

smart X tension

<http://www.mulonga.net>

(A / Zimb)

2001 / 2002 etablierte das „Tonga.Online“-Projekt das erste Computercenter in einer der abgelegensten Regionen Zimbabwes. Derzeit wird das Projekt erweitert, um weitere Dörfer am anderen Ufer des Flusses Zambezi im Nachbarland Zambia zu erreichen - smart X tension.

Die Gemeinschaft der Tonga wurde durch die Errichtung des Kariba-Staudammes vor 50 Jahren zerrissen – nach einem massiven Umsiedlungsprogramm lebt heute ein Teil der Bevölkerung in Zimbabwe, ein Teil in Zambia, getrennt durch die Wassermassen des Sees Kariba und des Flusses Zambezi. Die Kommunikation zwischen diesen beiden Teilen ist seither weitgehend unterbrochen. Dennoch bewahrten sich die Tonga ihre gemeinsame Kultur, vor allem ihre hochkomplexe Art zu musizieren. Die neuen Technologien ermöglichen nun erstmals wieder einen intensivierten Kontakt über die Landesgrenzen hinweg. Eine Community, die sich ihre Gemeinschaft über 50 Jahre der Trennung über das gemeinsame kulturelle Erbe bewahrt hat, kann nun als Digital Community wieder zusammenwachsen.

Auszeichnung u19 freestyle computing

Gottfried Haider

radio2stream

www.gohai.net

„radio2stream“ wandelt das Radiosignal einer analogen Antenne in einen mp3-Stream um, der von mehreren Computern empfangen werden kann. Der Radiosender, der gehört werden soll, wird per Internetabstimmung ausgewählt. Gottfried Haider wollte mit seinem Projekt eine Brücke zwischen Radio und PC schlagen und komfortables Radiohören am PC ermöglichen, da einige Sender nicht per Stream im Internet abrufbar sind. Darüber hinaus ergibt sich aus dem Voting-System ein nettes Community-Feature.

Auszeichnung U19-freestyle computing

Manuel Fallmann

MINDistortion.tk - sanity is not statistical

Inspiration und Ideen lauern überall. Seien es Schilder, die den Weg zum Notausgang zeigen, der Weg nachhause in einer regnerischen Nacht, oder einfach nur Lieder, die regelrecht danach schreien als Soundtrack verwendet zu werden. Besucher können sich seit einiger Zeit im MINDistortion Forum austauschen, mittlerweile hat sich eine kleine aber feine Community gebildet. Das ursprünglich aus einem Programmierexperiment entstandene Spiel „Animotion“ gibt den Usern die Möglichkeit sich selbst mal als Animator zu versuchen und die Eigenkreationen online zu speichern. Außerdem können die Besucher meiner Site nun auch eigene Zeichnungen und Animationen einschicken und ausstellen lassen – das Internet wimmelt nur so von kreativen Leuten...Den Beginn des „Animotion“-Programms beschreibt Manuel Fallmann als „ursprünglich kleines Programmier-Experiment.“ Später entwickelte er das Tool zu einem Online-Animationsprogramm weiter. Die Website von Manuel Fallmann zeichnet sich durch einen sehr interessanten Stil und einen hohen Grad an Kreativität aus.

Auszeichnung u19 freestyle computing
Projektgruppe der Europahauptschule Hall in Tirol

Hos Geldiniz Avusturya

Immer wieder kommt es vor, dass Kinder, die erst seit kurzer Zeit in Österreich leben, nur aufgrund ihrer mangelnden Deutschkenntnisse, in ASOs (allgem. Sonderschulen) oder SPZs (Sonderpäd. Zentren) abgeschoben werden, obwohl sie teilweise bessere Leistungen erbringen könnten, als ihre deutschsprachigen Mitschüler.

Diese CD soll dazu beitragen, diesem Umstand entgegenzuwirken. Außerdem möchte die Projektgruppe allen LehrerInnen, die Deutsch für Ausländer unterrichten, ein zusätzliches Hilfsmittel anbieten.

Mit dieser Lern-CD soll das Kind die Möglichkeit bekommen, sich den für den (Schul)Alltag notwendigen Wortschatz anzueignen und sich mit spielerischen Tests selbst prüfen zu können. Durch das gleichzeitige Hörenkönnen der Aussprache, können Leseprobleme ebenfalls umgangen werden. Es war uns bei der Produktion ein besonderes Anliegen, diese Lernzielkontrollen abwechslungsreich zu gestalten.

Damit die Schüler und Lehrer das Vokabular in Papierform verwenden können, besteht die Möglichkeit, dieses in PDF-Form auszudrucken.

Auszeichnung u19 freestyle computing
David Haslinger

Es war einmal ein Mann...

Das Projekt von David Haslinger entstand aus seiner Auseinandersetzung mit dem Buch „Kinderreime“. Er hatte die Idee, aus einem Reim eine Geschichte zu machen. „Es war einmal ein Mann“ ist sein Lieblingsreim. Dieses Thema bearbeitete er, indem er Bilder im Internet suchte, diese ausdrückte, ausschnitt und schließlich mit einer Digitalkamera fotografierte. Das Gedicht selbst wurde digital aufgenommen. Am Computer entstand mit diesem Material und einer Bildbearbeitungssoftware schließlich in mühevoller Kleinarbeit ein Kurzfilm – das Gedicht, gesprochen von David Haslinger, illustriert durch den Ablauf der bearbeiteten Bilder.

[the next idea] art and technology grant
Akio Kamisato, Satoshi Shibata, Takehisa Mashimo

“Moony” - Sensitive Smoke Project

Virtuelle Schmetterlinge, die sich im Raum bewegen und auf die Anwesenheit von Besuchern reagieren – berührt man sie oder versucht man, sie zu fangen, fliegen sie davon, hält man hingegen seine Hand ruhig, kehren sie zurück und lassen sich mit ein wenig Glück auf der Hand des Besuchers nieder. Ermöglicht werden soll ein solches Szenario durch das Projekt „Moony“. Dieses hat sich die Entwicklung eines intuitiven Interface zum Ziel gesetzt, bei dem Rauch oder Wasserdampf, Projektionen und Sensoren genutzt werden. Ein Vorlaufprojekt wurde bereits verwirklicht. Als Projektionsfläche für die Visualisierungen dient Wasserdampf. Die Herausforderung in der Weiterentwicklung besteht darin, dieses Projektionsmedium so weiterzuentwickeln, dass es selbst unsichtbar wird. Der Blick könnte sich auf diese Weise ausschließlich auf die Projektion konzentrieren. In der Entwicklung dieses Projektes liegt enormes Potenzial – langfristig sind auf diese Weise völlig neue Arbeitsformen mit dem Computer jenseits von Tastatur und Maus möglich.

Rückfragehinweis: Wolfgang A. Bednarzek, Ars Electronica Center, Pressestelle
Tel ++43.732.7272-38
Fax ++43.732.7272-638
wolfgang.bednarzek@aec.at

Informationen zum Prix Ars Electronica: <http://www.aec.at/prix>
sowie in der Ars Electronica Press Lounge: <http://www.aec.at/press>