

# DIGITAL AVANT-GARDE

Celebrating 25 Years of Ars Electronica



## Presse Information - Programmüberblick

Wien, 17. Mai 2004

## 25 Jahre Ars Electronica – Programm in New York im Überblick

**20. Mai:**

### Digital Avant-Garde

Eröffnung der Ausstellung im American Museum of the Moving Image

**21. Mai:**

### Digital Avant-Garde

Eröffnung der Ausstellung in EYEBEAM

**21.+ 22. Mai:**

### Digital Avant-Garde

Symposium im Austrian Cultural Forum

**23. Juni:**

### Innovations for a better world

Preisverleihung für Digital Communities im Metropolitan Pavillion / Manhattan

**23. Juni:**

Ausstellung zu Digital Communities im Foyer der UN-Headquarters

**24. Juni:**

Diskussionsabend Digital Communities mit Live-Schaltung Wien - New York

### 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:  
sowie in der Ars Electronica Press Lounge:**

<http://www.aec.at/prix>

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

# DIGITAL AVANT-GARDE

Celebrating 25 Years of Ars Electronica



## Presse Information - Digital Avant-Garde

Wien, 17. Mai 2004

## DIGITAL AVANT-GARDE

**Eyebeam und das American Museum of the Moving Image präsentieren gemeinsam mit Ars Electronica sowie mit Unterstützung durch SAP einen Querschnitt digitaler Kunst. Symposien und Diskussionen im Austrian Cultural Forum bieten Hintergrundinformation und unmittelbaren Kontakt zu Künstlern. Anlass: das 25jährige Jubiläum von Ars Electronica, eine der weltweit renommiertesten Institutionen auf dem Gebiet digitaler Medienkultur.**

### Von 20. Mai bis 18. Juli

Seit 1979 ist die Ars Electronica eine in ihrer spezifischen Ausrichtung und langjährigen Kontinuität weltweit einmalige Plattform für digitale Kunst und Medienkultur. Interdisziplinarität und die offene Begegnung internationaler Experten aus Kunst und Wissenschaft mit einem breiten interessierten Publikum charakterisieren die spezifische Ausrichtung der Ars Electronica.

Aus Anlass des 25jährigen Jubiläums organisiert Ars Electronica gemeinsam mit *eyebeam*, dem *American Museum of the Moving Image* und dem *Austrian Cultural Forum* eine Reihe von Ausstellungen, Vorführungen und Diskussionen. Diese Events umfassen faszinierende Medienkunstprojekte der Vergangenheit aus der Kategorie „Interaktive Kunst“ des Prix Ars Electronica ebenso wie neueste Trends dieser Kunstform – repräsentiert durch Installationen des Ars Electronica Futurelab sowie Ergebnisse der Artists in Residence Programme der Ars Electronica. Workshops, Künstlergespräche, Screenings und Symposien vermitteln als Rahmenprogramm Hintergrundwissen zu Geschichte und aktuellen Entwicklungen im Bereich digitalen Schaffens. Ermöglicht wird dieses Programm durch die großzügige Unterstützung von SAP – dem weltweit größten Hersteller von Unternehmenssoftware.

Medienkunst ist nicht Objekt allein, Kunst entwickelte sich in ihr zu einem Prozess, der zusätzlich zur Anforderung nach Interpretation noch einen weiteren Schritt hin zum Publikum setzte: Interaktion mit dem Publikum ersetzte die bloße Präsentation. Mit weitreichenden Folgen: Das Paradigma der Vermittlung von Kunst über die aktive Einbindung des Rezipienten wurde schließlich zur Leitlinie moderner Ausstellungskonzeption weltweit, und zwar quer durch alle Kunstrichtungen und inhaltliche Themenstellungen. Medienkunst hat so wesentlich zur Neuinterpretation des Verhältnisses zwischen Kunst und Publikum beigetragen.

Seit Ars Electronica als Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft gegründet wurde, hat Medienkunst zahlreiche Veränderungen, Weiterentwicklungen und Adaptionen auf wechselnde gesellschaftlichen Rahmenbedingungen erlebt. Künstler entwickelten individuell sehr unterschiedliche Wege, mit Ihrem Publikum in Kontakt zu treten. Die Ausstellungen in New York legen die stetige Weiterentwicklung dieser neuen Kunstform offen und geben detaillierte Einblicke in die Herangehensweise von Künstlern an das „Werkmaterial Interaktivität“.

Die Ausstellung „Prix Selection“ im Medienkunstzentrum *eyebeam* eröffnet einen Einblick in die Entwicklung interaktiver Kunst im Zeitenverlauf. Präsentiert wird eine Auswahl an Siegerprojekten und Auszeichnungen in der Kategorie „Interaktive Kunst“ des Prix Ars Electronica – dem weltweit wichtigsten Wettbewerb für Cyberarts. Dieser bietet durch die jährliche Frequenz, die lange Tradition und die Fülle der eingereichten Projekte einen detaillierten Einblick in die Entwicklung interaktiver Elemente der Medienkunst. Mit der Präsentation einer Auswahl unterschiedlichster Installationen reflektiert die Ausstellung jedoch nicht nur auf die Geschichte eines Wettbewerbs, sondern wird zur Historiographie der Entwicklung interaktiver Medienkunst insgesamt. Im Zentrum des Interesses stehen dabei sowohl die unterschiedlichen Ansätze in der Herangehensweise von Künstlern an die inhaltliche Konzeption der Projekte, als auch die Thematik des Verhältnisses von Technologie und künstlerischem Ausdruckswillens zu unterschiedlichen Zeitpunkten.

Während in *eyebeam* zeitliche Entwicklungen von Medienkunst im Vordergrund stehen, präsentiert das Ars Electronica Futurelab im *American Museum of the Moving Image* mit „Interactions/Art and Technology“ einen aktuellen Querschnitt künstlerischer Arbeit mit Interfaces, die im oder gemeinsam mit dem Ars Electronica Futurelab entstanden. Das Futurelab ist mit seinen Projekten, die einerseits im Medienkunstbereich, andererseits im Kooperationsbereich mit Technologieunternehmen angesiedelt sind, Modell für ein Medienkunstlabor neuer Prägung. Mit seinen Teams, die die unterschiedlichsten Ausbildungen und Skills vereinen und seiner auf Transdisziplinarität ausgerichteter Arbeitsweise verschwimmen die Grenzen zwischen künstlerischer und technologischer Innovation – beide Bereiche inspirieren und beflügeln einander wechselseitig. Die im *Moving Image* ausgestellten interaktiven Installationen spiegeln das breite Spektrum und die unterschiedlichen Arbeitsgebiete des Labors und vor allem die Vielfalt und Phantasie in der Synthese von High-Tech und künstlerischem Anspruch wider.

Zusätzlich zu den Ausstellungen organisieren *eyebeam* und *Moving Image* mit „Animation Theater“ gemeinsam eine Reihe von screenings von Meilensteinen der Animationsfilme der letzten 25 Jahre.

Die Ausstellungen in *eyebeam* und *Moving Image* werden durch eine Serie von Vorträgen und Künstlergesprächen im Austrian Cultureal Forum (ACF) ergänzt. Diese vermitteln zusätzliches theoretisches und historisches Hintergrundwissen und ermöglichen einen unmittelbaren Kontakt zu Theoretikern und Künstlern aus den Bereichen digitaler Medienkunst.

**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>

# DIGITAL AVANT-GARDE

Celebrating 25 Years of Ars Electronica



## Presse Information - Digital Avant-Garde

Wien, 17. Mai 2004

# DIGITAL AVANT-GARDE Opening Weekend

## Donnerstag, 20. Mai

### Moving Image

*Interactions/Art and Technology*

18:00 – 20:00

Reception at the American Museum of the Moving Image

Exhibition Dates: May 21 – July 18, 2004

## Freitag, 21. Mai

### Austrian Cultural Forum

*Positions and Perspectives – Celebrating 25 years of Ars Electronica*

11:00

Registration and Welcome Addresses

13:00 – 17:30

Symposium Part I: "Interaction, Immersion and the Illusion of Control"

### Eyebeam

*Prix Selection*

19:00 – 22:00

Opening Reception and Performance of Rupert Huber (A) and Justin Manor (USA)

On view: May 21 – July 18, 2004

## Samstag, 22. Mai

### Austrian Cultural Forum

13:00 – 17:30

Symposium Part II: "Broader Contexts: Art, Technology and Society"



## **Moving Image**

13:00

Screenings: Silicon Stories

16:00

Screenings: Alternative Renderings

## **Sonntag, 23. Mai**

### **Moving Image**

13:00

Screenings: Digital Animation: The State of the Art

16:00

Screenings: Silicon Stories

**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>

# DIGITAL AVANT-GARDE

Celebrating 25 Years of Ars Electronica



## Presse Information - Projekte und Installationen

Wien, 17. Mai 2004

## DIGITAL AVANT-GARDE Projekte und Installationen

### Prix Selection Eyebeam

#### Videoplace (1990)

*Myron Krueger, Katrin Hinrichsen*

#### The Legible City (1990)

*Jeffrey Shaw*

#### Think about the people now (1991)

*Paul Sermon*

#### Interactive Plantgrowing (1993)

*Christa Sommerer, Laurant Mignonneau*

#### America`s Finest (1995)

*Lynn Hershman*

#### Interdis-communication Machine (1996)

*Hachiya Katsuhiko*

#### Landscape one (1999)

*Luc Courchesne*

#### n-cha(n)t (2002)

*David Rokeby*

### Interactions / Art and Technology American Museum of the Moving Image

#### Networked Portrait (2003)

*John Gerrard*

#### RE:MARK (2002)

*Golan Levin, Zachary Lieberman, Ars Electronica  
Futurelab*

#### World Skin (1998)

*Maurice Benayoun, Jean-Baptiste Barrière*

#### An Interactive Poetic Garden (1998)

*Tom White, David Small*

#### Key Grip (2003)

*Justin Manor*

#### Interactive Bars

*Futurelab, Golan Levin, Zachary Lieberman*

#### CAVE

*Peter Kogler, Franz Pomassl*

#### ARSBOX

*Ars Electronica Futurelab*

#### VRizer: Game Engines on the ARSBOX

*Ars Electronica Futurelab*

#### See Banff!

*Michael Naimark (1993/1994)*

**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>



## Presse Information - Innovations for a better world

Wien, 17. Mai 2004

### INNOVATIONS FOR A BETTER WORLD

**Die Preisverleihung der neuen Kategorie „Digital Communities“ des Prix Ars Electronica findet am 23. Juni im Rahmen des UN Global Compact Summit in New York statt. „Digital Communities“ erreichte bereits im ersten Jahr ihres Bestehens 410 Einreichungen. Eine Ausstellung in den Headquarters der Vereinten Nationen wird die Gewinnerprojekte dokumentieren.**

Wien (17. Mai 2004). In Kooperation mit SAP, dem weltweit führenden Anbieter von Unternehmenssoftware, und den Vereinten Nationen, organisiert das Ars Electronica Center die Preisverleihung der neuen Kategorie „Digital Communities“ in New York. Die Verleihung findet unter dem Titel „Innovations for a better world“ im Rahmen des UN Global Compact Summit statt. In der Folge wird in der Lobby der UN Headquarters eine Ausstellung zu „Digital Communities“ zu sehen sein.

In seiner 18. Auflage und zum 25-jährigen Jubiläum der Ars Electronica wurde der größte internationale Wettbewerb für Computerkunst um eine Kategorie erweitert. „Digital Communities“ zeichnete mit 2 Goldenen Nicas und einem Preisgeld von 40.000 Euro Projekte aus, die beispielhaft die Entwicklung einer offenen Informationsgesellschaft vorantreiben. Die starke Resonanz – 410 Einreichungen bereits im ersten Jahr ihres Bestehens - zeigt deutlich, dass die Kategorie „Digital Communities“ einen bedeutenden gesellschaftlichen und technologischen Trend aufgreift und fördert.

„Digital Communities“ rückt mit dieser Erweiterung aktuelle Phänomene der Informationsgesellschaft in den Brennpunkt. Gerfried Stocker, künstlerischer Leiter der Ars Electronica: „Die Projekte der neuen Kategorie setzen die Vision neuer offener und demokratischer Strukturen mit Hilfe moderner Technologien um. Sie bringen Menschen einander näher, schaffen Zugänge zu Informationen und verbessern ganz konkret Lebenssituationen und das gesellschaftliche Miteinander.“ Ermöglicht wird diese Kategorie durch die Kooperation mit SAP, dem weltweit führenden Anbieter von Unternehmenssoftware. Die neue Kategorie wurde gemeinsam mit SAP ins Leben gerufen. Seit 2002 arbeiten SAP und Ars Electronica an Projekten, die zum Ziel haben, Medienkunst und Wirtschaft zusammenzubringen.

Die Gewinner von „Digital Communities“ stehen bereits fest. Die Kategorie ist thematisch bewusst breit angelegt – dies verdeutlichen auch die Gewinnerprojekte „Wikipedia“ und „The World Starts with Me“.

„Wir hoffen, dass die neue Kategorie "Digital Communities" des Prix Ars Electronica Einfluss auf die Entwicklung von immer nützlicheren und menschlicheren Anwendungen von Software und

Umsetzungen für digitale Communities nimmt, sie inspiriert und vorantreibt," so Howard Rheingold, Autor von "The Virtual Community" (1993) und "Smart Mobs-The Next Social Revolution" (2003), der an Konzeption und Umsetzung der neuen Kategorie entscheidend mitwirkte.

**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>

## DIGITAL AVANT-GARDE

Celebrating 25 Years of Ars Electronica



### Presse Information - Veranstaltungshinweis

Wien, 17. Mai 2004

## PRIX ARS ELECTRONICA 2004: "Digital Communities - Winners & Concepts" Donnerstag, 24. Juni 2004 - 19:00 Uhr, ORF KulturCafe, Eintritt frei

Was sind "Digital Communities", wie entstehen sie, wo liegt ihre gesellschaftspolitische Relevanz? Revolutionieren offene Projekte wie "Wikipedia", eine kollaborativ von Freiwilligen erstellte und laufend weiterentwickelte online Enzyklopädie, den Umgang mit gemeinschaftlich genutzten, freien Ressourcen? Wird das Internet wieder zum sozialen Raum? Können digitale Netzwerke helfen, den "Digital Divide" zu verringern? Welche Rolle spielen "Digital Communities" beim Entstehen von "Digital Commons" und wie sieht deren Zukunft aus?

Diese Fragen diskutiert Gerfried Stocker, Direktor der Ars Electronica, in einer Live-Schaltung aus New York mit den GewinnerInnen der neuen Kategorie "Digital Communities" - Wikipedia und TheWorldStartsWithMe - des Prix Ars Electronica 2004, dem "Virtual Communities"-Guru Howard Rheingold und einer Runde von ExpertInnen aus Wien.

Eine Veranstaltung von Prix Ars Electronica und Oe1 in Kooperation mit dem RadioKulturhaus.

**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>



## Presse Information - Gewinner Digital Communities

Wien, 17. Mai 2004

### Gewinner Digital Communities

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. In Zusammenarbeit mit 52 „Telecentern“ (Einrichtungen, die IT-Infrastruktur wie PCs und Internetzugang zur Verfügung stellen) erreicht „The world starts with me“ in ganz Uganda 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](http://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 Fassung dieser Enzyklopädie entstand im Januar 2001. Drei wesentliche Eigenschaften machen das „Wikipedia“-Projekt bis zum heutigen Tage einzigartig im

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.

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 lebendigen 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 abgelegendsten 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 Umsiedelungsprogramm 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.

**Presse Information - Gewinnerliste Digital Communities**

Wien, 17. Mai 2004

**PRIX ARS ELECTRONICA 2004:  
Digital Communities - Gewinnerliste****Auszeichnungen**

---

Krebskompass	<a href="http://www.krebs-kompass.de">http://www.krebs-kompass.de</a>	D
dol2day - democracy online	<a href="http://www.dol2day.de">http://www.dol2day.de</a>	D
Open-Clothes	<a href="http://www.open-clothes.com/">http://www.open-clothes.com/</a>	J
smart X tension	<a href="http://www.mulonga.net">http://www.mulonga.net</a>	A / ZW

**Anerkennungen**

---

NYCwireless	<a href="http://www.nycwireless.net">http://www.nycwireless.net</a>	USA
DakNet: Store and Forward	<a href="http://www.firstmilesolutions.com">http://www.firstmilesolutions.com</a>	USA / IN
Daily Prophet	<a href="http://www.dprophet.com">http://www.dprophet.com</a>	USA
Cabinas Públicas de Internet	<a href="http://cabinas.rcp.net.pe">http://cabinas.rcp.net.pe</a>	PE
Lomography	<a href="http://www.lomography.com">http://www.lomography.com</a>	A
Kythera-Family.net	<a href="http://www.kythera-family.net">http://www.kythera-family.net</a>	DK
DjurslandS.net	<a href="http://www.djurslands.net">http://www.djurslands.net</a>	DK
Wikitravel	<a href="http://www.wikitravel.org">http://www.wikitravel.org</a>	CDN
Telecentre		RMM
Communautaitaire		
Polyvalent Tombouctou		
iCan	<a href="http://www.bbc.co.uk/ican">http://www.bbc.co.uk/ican</a>	UK
Nabanna	<a href="http://ictpr.nic.in/baduria/welcome.html">http://ictpr.nic.in/baduria/welcome.html</a>	IN
Del.icio.us	<a href="http://del.icio.us/">http://del.icio.us/</a>	USA
kuroshin	<a href="http://www.kuroshin.org/">http://www.kuroshin.org/</a>	USA
Children with Diabetes	<a href="http://www.childrenwithdiabetes.com/">http://www.childrenwithdiabetes.com/</a>	USA

**Rückfragehinweis:** Wolfgang A. Bednarzek, Ars Electronica Center, Pressestelle  
Tel ++43.732.7272-38  
Fax ++43.732.7272-638  
[wolfgang.bednarzek@aec.at](mailto: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>



# DIGITAL AVANT-GARDE

Celebrating 25 Years of Ars Electronica



## Presse Information - Matrix

Wien, 17. Mai 2004

### DIGITAL COMMUNITIES:

#### Themen im Ö1-Magazin „matrix – computer & neue medien“



SO, 22 Uhr 30, 6.6. 2004,

#### „Musik ist wie Wasser“

##### Die Download-Popkultur

Die Musikbranche befindet sich in einer Übergangsphase, vom Produkt zum Service, von Tonträgern zu digitalen Content-Strömen. Während der Handel mit CDs weiter einbricht, eröffnen Plattenfirmen einen Online-Download-Shop nach dem anderen. Bereits heute wird über das Internet mehr Musik verbreitet als über jeden anderen Vertriebskanal. Doch wie lassen sich aus MP3-Filesharing-Fans, die sich ihre Ohrwürmer gratis aus dem Netz saugen, zahlende Kunden machen? Ina Zwerger sprach mit Insidern der Musikindustrie, Tauschbörsianern, Musikern und Netzwerk-Experten über die Zukunft des digitalen Musikvertriebs, neue Businessmodelle und die Faszination von Online-Musik-Communities.

SO, 22 Uhr 30, 13.6. 2004

##### Ein Netz voller Freunde

Eine bekannte Theorie besagt: Über sechs Ecken kennt jeder jeden. Die Internet-Plattform Friendster.com macht sich diese Idee zu Nutzen, um Freunde mit ihren Freunden und Freundesfreunden zu vernetzen. Mittlerweile hat Friendster mehr als sieben Millionen Nutzer gewonnen. Zudem versprechen uns dutzende ähnlicher „Digital Communities“ Dates, Geschäftskontakte und politischen Aktivismus. Anti-Spam-Aktivisten wollen mit derartigen sozialen Netzen gegen die Flut der elektronischen Werbepost ankämpfen. Tauschbörsen-Entwickler nehmen sich an Friendster ein Beispiel nehmen, um sich gegen die Klagen der Musikindustrie zu wappnen. Verbirgt sich dahinter ein Aufbruch zu einem gemeinschaftlicher organisierten Netz – oder sind Friendster & Co. nur ein Hype unter vielen? Janko Röttgers berichtet aus Kalifornien von einer Branche, für die Freundschaft alles ist.

SO, 22 Uhr 30, 20.6. 2004

##### Wem gehört das Wissen?

Das Internet ist gratis. Das ist der erste Eindruck. Doch bei genauerem Hinsehen stellt man fest, dass nicht alles frei Haus geliefert wird. Vor allem wirklich relevante Informationen sind zum Teil immer öfter kostenpflichtig. Dazu gehören zum Beispiel die Archive von Medien, Bilder, Lexika oder wissenschaftliche Publikationen. Vor allem im Kulturbereich und in der Bewegung für freie Software regt sich deshalb Widerstand. Wie können Wissen und Kulturgut frei zugänglich gemacht und Autoren, Künstler oder Wissenschaftler trotzdem nicht ihrer Rechte beraubt werden? Wie können Wissens-Communities geschaffen werden, die Wissen gerecht archivieren und verteilen und so allen Zugang verschaffen? Praktische Beispiele liefern die Wissensdatenbank "Wikipedia" oder "Creative Commons", ein Projekt für gemeinschaftliche kreative Arbeit, an dessen Spitze der Rechtswissenschaftler Lawrence Lessig aus Stanford steht. Sonja Bettel berichtet über Utopien und reale Lösungen für eine Welt des „Free Content“.

SO, 22 Uhr 30, 27.6. 2004

## **Die Open-Source-Bewegung**

„Open Source“, „Free Software“, „Copy Left“, „General Public Licence (GPL)“ – Schlagworte, die aus der digitalen Welt nicht mehr wegzudenken sind: Nicht mehr Geheimniskrämerei und verschlossene Tresore, Patent- und Urheberrechte sollen das Software-Geschäft prägen, sondern ihr Gegenteil: Freie Programme für eine freie Welt, lautet die Devise. Die Erfolge sind erstaunlich. Der bekannteste „Markenname“: Linux. Über 60 Prozent der Computer, die das World Wide Web bilden, laufen heute unter dem GPL-System. Auf weltweit 30 Millionen Workstations läuft Linux mit freier Anwender-Software. Und Stichwort Apple: Das gerühmte Mac OS X ist im Kern das Open-Source-Unix „BSD Mach 3“ unter anderem Namen. Selbst bei Microsoft wird an einem ähnlichen System gebastelt, einer Art „Win OS X“, interner Projektname „Rotor“, ohne dies an die große Glocke zu hängen. Ohne finanzielle Anreize, ohne hierarchische Strukturen, in geradezu anarchistischer Weise brachte die Free-Software-Community derartig mächtige Systeme hervor, an denen tausende Programmierer koordiniert arbeiten. Thomas Schaller hat sich bei Insidern umgehört und recherchiert, wie diese Netzwerke funktionieren, was ihre Proponenten antreibt und wie sie sich koordinieren. Ein Bericht aus den innersten Zirkeln der Ingenieure der digitalen Welt.

Zu den jeweiligen Sendeterminen finden Sie Informationen zum matrix-Schwerpunkt „Digital Communities“ unter <http://oe1.orf.at> und <http://futurezone.orf.at>

## **VOR DEM FESTIVAL**

Ö1 / Matrix, SO, 29.8. 22 Uhr 30

### **Ars Electronica Inside**

Anfang September werden bei der Ars Electronica in Linz 7 „Golden Nicas“ und 14 „Awards of Distinction“ feierlich verliehen. Wer die Gewinner sind, wurde Ende April von einem 37-köpfigen Jurenteam ermittelt. 3 Tage lang haben internationale Experten aus dem Kunst-, Medien- und Wissenschaftsbereich aus tausenden Einreichungen die besten Projekte und Arbeiten ausgewählt. Welche Trends lassen sich aus den Kategorien „Net Visions“, „Interactive Art“, „Computeranimation“, „Digital Music“ oder „Digital Communities“ herauslesen? Einen Einblick in das kreative Potential der jungen Generation geben die Projekte von „U19“ und auch die neue Preis-Kategorie „Next Idea“ ist ein Ideenpool an realisierbaren zukunftsweisenden Konzepten. Wie kommen die Juroren und Jurorinnen zu ihren Entscheidungen? Ina Zwerger war für matrix „backstage“ dabei und hat den Diskussionprozess rund um die Goldenen Nicas festgehalten.

## **RADIOKOLLEG**

Ö1 / Radiokolleg, MO bis DO, 30.8. bis 2.9 2004, 9 Uhr 30

### **Die digitale Gemeinschaft**

Das Internet ist nicht nur ein Informations- und Kommunikationsmedium sondern auch ein sozialer Raum, in dem Menschen aus aller Welt ihre Interessen, Erfahrungen und Sorgen teilen. Ob in Chatrooms, Weblogs oder Online-Foren - für jedes noch so ausgefallene Hobby, für jede Lebenskrise oder Krankheit, für jedes kulturelle, soziale oder politische Thema finden sich Kommunikationspartner, die online ihr Wissen weitergeben. „Digital Communities“, wie Wikipedia ([http:// wikipedia.org](http://wikipedia.org)) zeigen aber auch einen ganz neuen Trend: das kollektive Schaffen und Teilen von kulturellen Gütern, wie Information, Software oder Musik. File-Sharing ist damit schon längst nicht mehr nur ein technischer Begriff sondern beschreibt eine neue Bewegung, die das traditionelle Wirtschaftssystem in Frage stellt. Der „Prix Ars Electronica“ widmet den „Digital Communities“ heuer erstmals eine eigene „Preis-Kategorie“. Von Fan-Sites bis hin zu entwicklungspolitischen Initiativen, vom Austausch zwischen Gleichgesinnten bis zum Networking mit völlig Unbekannten reicht die Palette der eingereichten Projekte. Was sind die Merkmale dieser neuen Gemeinschaften, was ist ihre soziale und politische Relevanz und wie verändern sie das Zusammenleben? Ina Zwerger berichtet über den „digitalen Gemeinschaftssinn“, seine Wirkung und Nebenwirkungen - online wie offline.