

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

Der Prix Ars Electronica 2007

INHALT

DER PRIX ARS ELECTRONICA	2
DER WETTBEWERB 2007	3
GOLDENE NICAS	5
AUSZEICHNUNGEN	10
ANERKENNUNGEN	16
DATEN & FAKTEN	29
JURYMITGLIEDER	34

Ihre GesprächspartnerInnen:

Christine Schöpf, Gerfried Stocker

Künstlerisches Direktorium Ars Electronica

Der Prix Ars Electronica

www.aec.at/prix

Seit 1987 fokussiert der Prix Ars Electronica auf kreative Arbeiten an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft. 2007 unterstreicht der Wettbewerb einmal mehr seinen Stellenwert als wichtigste internationale Leistungsschau für digitale Medienkunst: Mit 3374 Projekten aus 63 Ländern verzeichnete der Prix Ars Electronica so viele Einreichungen wie nie zuvor.

Sechs Goldene Nicas, ein Stipendium in der Kategorie [the next idea], ein Theoriepreis in der Kategorie Media.Art.Research und insgesamt 122.500 Euro Preisgelder wurden den diesjährigen GewinnerInnen zuerkannt. Darüber hinaus wurden 14 Auszeichnungen und 74 Anerkennungen vergeben. Die internationale hochkarätig besetzte Jury tagte von 19. bis 22. April 2007. Die offizielle Preisverleihung findet im Rahmen der Gala am 7. September 2007 im Linzer Brucknerhaus statt.

Der Prix Ars Electronica wird vom Ars Electronica Center Linz und dem ORF Oberösterreich gemeinsam mit dem OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich sowie dem Brucknerhaus Linz veranstaltet. Unterstützt wird der Prix Ars Electronica von der Stadt Linz und dem Land Oberösterreich. Hauptsponsoren sind **LIWEST** und **voestalpine**, als weitere Sponsoren beteiligen sich KulturKontakt Austria, Pöstlingberg Schlössl, Casinos Austria, Sony DADC, Sony DEC, Linz AG und Spring Global Mail.

Der Wettbewerb 2007

Insgesamt acht Kategorien wurden im Rahmen des Prix Ars Electronica 2007 ausgeschrieben. Allesamt spiegeln sie die fortschreitende Diversifizierung digitaler Medienkunst, aber auch die kontinuierliche Weiterentwicklung des Prix Ars Electronica wider. Sichtbarste Zeichen dafür sind die beiden neuen Kategorien Hybrid Art und Medien.Kunst.Forschung:

Hybrid Art fokussiert auf hybride und transdisziplinäre Projekte. Im Mittelpunkt steht die Verschränkung unterschiedlicher Medien und Genres zu neuen künstlerischen Ausdrucksformen. Die für viele KünstlerInnen bereits selbstverständliche Grenzüberschreitung hin zu Forschung, sozialpolitischem Engagement und popkulturellen Bereichen findet damit ihre Entsprechung: Hybrid Art soll und will bisherige Prix-Kategorien sprengen und Spielraum für Neues, für Unerwartetes bieten.

Medien.Kunst.Forschung wiederum rückt kunsthistorische und medienwissenschaftliche Arbeiten in den Vordergrund. Diesjähriger Schwerpunkt sind netzbasierte Kunstformen. Der/die SiegerIn erhält einen zweckgebundenen Geldpreis des Ludwig Boltzmann Instituts Linz. Mit dieser Kategorie wird dem Stellenwert theoretischer Forschung zu Medienkunst Rechnung getragen, die in den vergangenen zwei Jahrzehnten zu einer eigenen Disziplin mit einem breiten Themenfeld gewachsen ist. Die Vielfalt und Aktualität der medienkünstlerischen Produkte begründet eine wissenschaftliche Reflexion zur historischen Verortung, heutigen Vermittlung und zukünftigen Erhaltung dieser Kunst. Das Ludwig Boltzmann Institut – Medien.Kunst.Forschung (<http://media.lbg.ac.at/de/index.php>) wurde 2005 von der Ludwig Boltzmann Gesellschaft an die Träger Ars Electronica, Kunstuniversität Linz und Lentos Kunstmuseum für sieben Jahre vergeben. Anhand der

umfassenden Archivbestände der Ars Electronica widmet sich das Institut der wissenschaftlichen Bearbeitung von Medienkunst und -theorie.

Goldene Nicas

In den Kategorien Computer Animation / Film / VFX, Digital Musics, Hybrid Art, Interactive Art, Digital Communities sowie u19 – freestyle computing wurden jeweils eine Goldene Nica, in der Kategorie [the next idea] ein Stipendium und in der Kategorie Media.Art.Research ein Award vergeben:

COMPUTER ANIMATION / FILM / VFX

Codehunters / Ben Hibon (UK) / BLINK PRODUCTIONS

Ben Hibons **Codehunters** ist eine actiongeladene, apokalyptische Animation. Schauplatz sind die Slums von Lhek, einer im Chaos versinkenden fernöstlichen Stadt in ferner Zukunft. Hier gilt das Recht des Stärkeren, seitdem der dunkle Khaan auch seinen letzten Gegenspieler Krai vernichtete und seine Schreckensherrschaft installierte. Doch regt sich erneut Widerstand als Shen, Lawan, Zom und Nhi auf den Plan treten. Sie sind die Codehunters und sollen siegen, wo alle vor ihnen scheiterten – in einer letzten und alles entscheidenden Schlacht gilt es Menschen und Land aus Khaans Würgegriff zu befreien und dem einst gefallenen Krai zur gerechten Herrschaft zu verhelfen ...

DIGITAL MUSICS

Reverse Simulation Music / Masahiro Miwa (JP) / IAMAS

<http://www.iamas.ac.jp/~mmiwa/>

Mashiro Miwas **Reverse Simulation Music** basiert auf per Computer entwickelten Kompositionsstrukturen, die von MusikerInnen, PerformerInnen oder mechanischen Apparaturen nachgespielt werden. Vorgegebene Regeln und Kalkulationen werden dabei,

abhängig von den konkreten Bewegungen und Handlungen der PerformerInnen, in bestimmter oder zufälliger (improvisierter) Reihenfolge akustisch wiedergegeben. Im Gegensatz zu traditionellen Kompositionen will Reverse Simulation Music nicht natürliche Phänomene intonieren und akustisch nachempfinden, sondern umgekehrt „künstliche“, per Computer entwickelte Regeln und Strukturen in natürliche Phänomene verwandeln.

HYBRID ART

SymbioticA (AU)

www.symbiotica.uwa.edu.au

SymbioticA ist ein prototypisches Labor, das künstlerische Herangehensweisen und wissenschaftliche Methoden zusammenführt und einander wechselseitig erschließt. Von Neurowissenschaften, Molekularbiologie und Anatomie über Physik bis zu Anthropologie und Ethik verschränkt SymbioticA verschiedenste Wissenschaftsdisziplinen mit künstlerischen Fragestellungen, die auf biowissenschaftliche Problemfelder fokussieren. Im Zuge des interdisziplinären Forschungsprozesses werden wissenschaftliche Methoden gleichermaßen kommentiert wie evaluiert.

INTERACTIVE ART

Park View Hotel / Ashok Sukumaran (IN)

<http://Out.in/parkviewhotel>

Ashok Sukumarans Park View Hotel eröffnet den Dialog zwischen Mensch und Architektur. Schauplatz ist die César Chavez Plaza und das daran angrenzende Fairmont Hotel in Downtown San José. Mittels eines speziell konstruierten Zielfernrohrs werden einzelne Fenster des Hotelgebäudes sowie Straßenlaternen an der Plaza anvisiert und „markiert“.

Verschiedenfarbige Lichtimpulse folgen dieser festgelegten „Route“, springen von Fenster zu Fenster und über die Straße bis zu den Laternen der Plaza. Mensch, Park und Hotelgebäude kommunizieren miteinander ...

DIGITAL COMMUNITIES

Overmundo (BR)

www.overmundo.com.br

Overmundo wurde von Hermano Vianna, Alexandre Youssef, Ronaldo Lemos und José Marcelo Zacchi entwickelt und ist gleichermaßen Community wie Softwaretool. Die Web 2.0-Plattform fokussiert auf brasilianische(n) Kultur(en) in ihrer Vielfalt und Komplexität. Texte, Bilder, Videos und Musikstücke spiegeln Altersschichten, Geschlechter, Ethnien, Regionen und Sprachen der brasilianischen Gesellschaft(en) wider. Overmundo ist ein offenes und transparentes Online-Diskussionsforum, das geografische und soziale Barrieren überbrückt und kulturell wie gesellschaftspolitisch relevante Diskussionen und Szenen aus den (Ballungs-)Zentren hinaus in ländliche Regionen trägt und vice versa ländliche Sichtweisen für urbane Kreise erschließt.

u19 – FREESTYLE COMPUTING

VoIP-Wiki / Daniel Robinig, Manuel Salzmann, Matthäus Spindelböck

http://projects.htl-klu.at/Projekt_0607/pr5dhi09/Internet/index.html

VoIP-Wiki ist ein Voice over IP System, das für unterschiedliche Zwecke verwendet werden kann. So ist es etwa möglich, Informationen eines Wiki-Systems, wie etwa der Online-Enzyklopädie Wikipedia, akustisch abzurufen. Die Sprachverbindung erfolgt entweder per Voice over IP, Handy oder Festnetz. Das Projekt entstand in Zusammenarbeit

mit dem Kärntner Blindenverband. Aufgrund der vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten soll so eine Verbesserung der Lebensqualität von Sehbehinderten und blinden Personen erreicht werden.

[THE NEXT IDEA] ART AND TECHNOLOGY GRANT

SUN_D / Jonas Burki (CH) / FHNW / Hochschule für Gestaltung und Kunst / Institut HyperWerk

www.sun-d.ch

Mit **SUN_D** entwickelte Jonas Burki das Konzept eines zukunftsweisenden Systems der Bildprojektion, das auf der mechanischen Manipulation von Licht und Schatten einer bestehenden Lichtquelle basiert. SUN_D findet ohne Screens und energieraubende Beamer-Methoden das Auslangen und bedient sich ausschließlich bestehender Lichtquellen – im öffentlichen Raum etwa dem Sonnenlicht. Auf sinnliche und innovative Weise verbindet SUN_D Information und Kunst, wodurch die natürliche Neugierde der BetrachterInnen geweckt und so ihre Aufmerksamkeit hergestellt wird. Durch einfache Mechanismen kann dabei der Entstehungsprozess der projizierten Information nachvollzogen werden. Auf wirkungsvolle wie unaufdringliche Weise heben sich die mit SUN_D dargestellten Botschaften aus der alles überschwemmenden Informationsflut ab.

MEDIA.ART.RESEARCH AWARD

Exe.cut[up]able statements - Poetische Kalküle und Phantasmen des selbstausführenden Texts / Florian Cramer (NL/DE)

Florian Cramers Dissertation **Exe.cut[up]able statements - Poetische Kalküle und Phantasmen des selbstausführenden Texts** untersucht ältere wie zeitgenössische

Literatur, die sich auf Kalkulation und Algorithmen gründet. Analysiert werden dabei kabbalistische Sprachkombinatorik, Wortpermutationen, aleatorische (kombinatorische), stochastische (zufällige) und rekursive (rückwärtslaufende) Texte, computergenerierte Literatur sowie die Poetik von Programmiersprachen und Codiersystemen. Kalkulationen und Algorithmen werden dabei als Dimensionen von Sprache und Literatur betrachtet, wie Grafik und Phonetik als Dimensionen visueller und akustischer Kompositionen. Allgemeine Charakteristik algorithmischer Literatur ist, dass Kalkulationen und Algorithmen nicht vom Text (und seiner Bedeutung) zu trennen sind, sondern ihre eigene Poetik besitzen, weshalb der Text sich „selbst ausführt“. Seine Bedeutung (Semantik) verweist also auf das zugrunde liegende Codiersystem und umgekehrt. Exe.cut[up]able beinhaltet einen literaturgeschichtlichen Abriss und analysiert darüber hinaus zwei konkrete Texte: „Quirinus Kuhlmann's 17th century permutational sonnet XLI“ und „Vom Wechsel menschlicher Sachen and mez' _Viro.Logic Condition][ing][1.1_“ von Libeskuß.

Auszeichnungen

COMPUTER ANIMATION / FILM / VFX

A Gentlemen's Duel / Tim Miller (US) / Blur Studio, Inc

www.blur.com

Tim Millers **A Gentlemen's Duel** zeigt auf unterhaltsame und actiongeladene Weise, wie eine gesittete Tea Party schnell zur handfesten Auseinandersetzung gerät, wenn zwei „feine“ Herren um die Gunst nur einer Dame buhlen. Darüber hinaus wird der Beweis geführt, dass wenn zwei streiten, sich meist ein Dritter freut ...

Ark / Grzegorz Jonkajtys, Marcin Kobylecki (PL) / Co-producer: Platige Image

www.thearkfilm.com

Ark von Grzegorz Jonkajtys und Marcin Kobylecki besticht durch seine düstere, eindrückliche Atmosphäre und ein unvermutetes Ende. Durch einen tödlichen Virus aus ihren Städten vertrieben suchen die wenigen Überlebenden der Menschheit ihr Heil in der Flucht. Auf riesigen Öltankern, eingepfercht in rostige Stahlkabinen, brechen sie auf. Zu einer ungewissen Fahrt über das Meer, an deren Ende sie neue, rettende Ufer erhoffen. Ark ist ihr Führer. Und ausgerechnet er, der auszog ihr aller Überleben zu sichern, stellt fest, selbst infiziert und dem Tod geweiht zu sein. Im Angesicht des ersehnten Eilands, will er sich das Leben nehmen, um nicht anderen den Tod zu bringen ...

DIGITAL MUSICS

Mi Vida / Israel Martínez (MX)www.israelm.com

Mi Vida von Israel Martínez ist die akustische Erzählung einer Autofahrt, die ein jähes wie tragisches Ende findet. Das ausschließlich aus Verkehrslärm, Motorgeräuschen, Reifenquietschen und Blechknirschen komponierte Stück folgt keiner linearen Erzählstruktur, sondern verbindet inhaltliche und akustische Elemente in zufälliger, teils umgekehrter Reihenfolge. Der Titel „Mi Vida“ reflektiert den Stellenwert des Automobils in unserer Gesellschaft und das eigene, im Auto von A nach B bewegte menschliche Leben und sein Ende.

Grist / Drumcorps (US)<http://drumcorps.cc>

Aaron Thalls **Grist** ist Lust, ist Kraft, ist Energie, ist Tempo. Grist vereint die Emotionen von Punk, Metal und Hardcore mit den schier unbegrenzten Möglichkeiten heutiger Technologie. Ergebnis ist ein akustisches Feuerwerk, das nach Life-Performance schreit und dabei das Publikum mitreißt und einbezieht.

HYBRID ART

Cloaca / Wim Delvoye (BE)www.cloaca.be

Wim Delvoyses **Cloaca** ist eine komplexe Installation, die den menschlichen Verdauungsprozess simuliert. Gefüttert wird die Maschine mit alltäglichen Lebensmitteln.

Das maschinell produzierte Endergebnis ist – auch in wissenschaftlichen Untersuchungen – nicht von menschlichen Exkrementen zu unterscheiden.

Biological Habitat: Breeding Spaces Technology, Made in Space / Zbigniew Oksiuta
(PL/DE)

www.oksiuta.de

Mit **Biological Habitat: Breeding Spaces Technology** greift Zbigniew Oksiuta nach den Sternen. Im Mittelpunkt steht die Entwicklung neuer Lebensformen im All. Nicht Technologie, Computer oder ins All geschossene AstronautInnen, sondern die Bausteine des Lebens selbst sollen dies möglich machen. „Made in Biosphere“ & „made in Space“ fokussiert auf DNA als dem universellen Code allen Lebens, der sich, eingebettet in biologische Reaktoren, autonom und eigenständig (weiter-) entwickelt. Auf der Erde wie im All. Das Projekt basiert auf der Erkenntnis, dass Umwelt und physikalische Gesetze die jeweiligen Lebensformen insofern determinieren, als sich ihre „Erfahrung“ im Laufe der Evolution in den Bausteinen des Leben, den DNA-Strängen, implementiert. Im embryonalen Zustand aber emanzipiert sich das Leben von diesen Vorgaben. Genau das macht sich Biological Habitat zunutze und bereitet ein Biotop, das nicht von Gravitation und physikalischen Gesetzen der Erde, sondern den Bedingungen des Alls bestimmt ist. Weshalb sich biologische Lebensformen hier dann auch anders entwickeln und – ähnlich dem irdischen Leben – im Laufe eines evolutionären Prozesses selbst reproduzieren.

INTERACTIVE ART

Seeker / Leon Cmielewski, Josephine Starrs (AU)<http://lx.sysx.org>

Seeker von Leon Cmielewski und Josephine Starrs fokussiert auf die kausalen Zusammenhänge zwischen territorialen Grenzen, dem Vorkommen umkämpfter Rohstoffe und Migrationsströmen. Drei Screens setzen jeweils eigene thematische Schwerpunkte. Der erste Screen ist eine interaktive Komponente und ermöglicht es jeder/m, die eigene(n) Migrationsgeschichte(n) auf einer Weltkarte nachzuzeichnen. In ihrer Gesamtheit ergeben diese Geschichten und Routen Ströme, die visualisiert werden. Der zweite Screen versammelt weltweite Nachrichtenmeldungen, die von tödlich geendeten Fluchtversuchen erzählen. Der dritte Screen verknüpft das Vorkommen umkämpfter Bodenschätze wie Tantalum, Diamanten oder Erdöl und die im selben Raum entstehenden Migrations- und Flüchtlingsströme miteinander. Durch die Auswahl einzelner Themenschwerpunkte werden die Informationen und Visualisierungen aller drei Screens miteinander verbunden.

Conservation of Intimacy / Bernie Lubell (US)blubell.home.att.net/03intimacyinstall.htm

Bernie Lubells **Conservation of Intimacy** ist von den physiologischen Experimenten Etienne Jules Mareys (19. Jahrhundert) inspiriert und ausschließlich aus Holz, Stahlfedern und pneumatischen Luftschläuchen gebaut. Das interaktive Arrangement besteht aus einer aus Holzlatten gezimmerten Bank, die über Luftschläuche mit einem Nebenraum sowie einem – gegenüber der Bank – an der Wand installierten Zeichenstift verbunden ist. Die aufwändige (Holz-) Konstruktion ist einem Computer nachempfunden, die Rolle der Prozessoren übernehmen Menschen. Sie nehmen auf der Holzbank Platz, ihre Bewegungen

werden per Luftdruck auf im Nebenzimmer befindliche Bälle übertragen, die ihrerseits durch den Raum wirbeln. Auf einem Screen können die auf der Bank sitzenden Personen das von ihnen ausgelöste Geschehen im Nebenzimmer beobachten. Gleichzeitig werden ihre Bewegungen von dem an der Wand montierten Zeichenstift auf einen Bogen Papier übertragen. Die Papierrolle wiederum wird von einer dritten Person per Standfahrrad von einer Rolle abgespult. Conservation of Intimacy vereint künstlerische, wissenschaftliche, technologische und kulturelle Aspekte und zeigt, dass Interaktion dann am besten funktioniert, wenn jede/r einzelne AkteurIn die Handlungen der anderen mitdenkt: Vertrautheit als essentieller Bestandteil sozialer Interaktion.

DIGITAL COMMUNITIES

dotSUB LLC (US)

<http://dotsub.com>

Mit **DotSUB** wandelt Michael L Smolens sprachliche Barrieren in kulturelle Brückenschläge. Das browserbasierte Tool orientiert sich an Wiki-Ansätzen und stellt Technologien zur Erstellung von Untertiteln bereit. Im Gegensatz zur Filmindustrie fokussiert DotSUB nicht auf absatzstarke Sprachgruppen, sondern erschließt Videobeiträge einer weltweiten Öffentlichkeit und befördert so die interkulturelle Kommunikation und Demokratisierung.

Electronic Frontier Foundation (US)

www EFF .org/

Rebecca Jeschkes und Danny O'Briens **The Electronic Frontier Foundation digital community** (EFF) bemüht sich um digitale (Meinungs-)Freiheit und richtet sich gegen Zensur, Manipulation und Einflussnahmen durch staatliche Autoritäten. EFF wurde 1990

initiiert und zählt heute 13.000 Mitglieder, mehr als 46.000 Newsletter-AbonnentInnen und 68.000 UserInnen in aller Welt. Die Community setzt sich aus KünstlerInnen, AktivistInnen, JournalistInnen und anderen zusammen, die sich für die (digitale) Meinungsfreiheit und damit verbundene Sensibilisierung für gesellschaftspolitische Diskurse engagieren.

u19 – FREESTYLE COMPUTING

Flying Bytes / Christof Sirk, Josef Koller

FlyingBytes ist ein Computer-Fliegerspiel in 3D und wurde von Christof Sirk und Josef Koller entwickelt. Beeindruckend dabei ist nicht nur die professionelle Entwicklungsweise, sondern auch die verwendeten Technologien, die sich allesamt auf dem neuesten Stand der Technik befinden.

Incline - Neigung nach Existenz / Manuel Eder

Manuel Eders Kurzvideo **Incline** verknüpft die reale mit der virtuellen Welt und begleitet ein dreidimensional-animiertes Mädchen auf seinem Spaziergang durch die Stadt Salzburg. Besonders auffällig sind die stimmungsvolle Kameraführung, sowie die detaillierte Darstellung der Protagonistin. Bei der Produktion des Videos wurde mit Lightware 3D gearbeitet, einer Graphik-Software, die auch schon bei verschiedenen Hollywood-Produktionen zum Einsatz kam.

Anerkennungen

Computer Animation / Film / VFX

One Rat Short

Alex Weil (US) / Charlex Films

<http://www.oneratshort.com>

Chaos Theory

Gergely Szelei, Barna Buza, Zoltan Szabo (HU) / Conspiracy demogroup

<http://chaostheory.conspiracy.hu>, <http://conspiracy.hu>

Happiness Factory

Kylie Matulick, Todd Mueller (US) / PSYOP

Sigg Jones

Mathieu Bessudo, Douglas Lassange, Jonathan Vuillemin (FR) / Supinfocom Arles

Travelers: Snowball

Weta Digital Ltd (NZ)

Silent Hill - Making of

Stéphane Ceretti (FR), VFX supervisor / BUF

<http://www.buf.fr>

Gnarls Barkley "Crazy"

Robert Hales (UK) / HSI, Vanessa Marzaroli (US) / Blind

www.blind.com

Renkan

Nobuo Takahashi (JP)

Même les pigeons vont au paradis

Samuel Tourneux (FR) / BUF

Monster Samurai

Moto Sakakibara (US) / Sprite Animation Studios

www.spriteanimation.com

Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

Hal Hickel (US) / Industrial Light & Magic

<http://www.ilm.com/theshow/>

Apnée

Claude Chabot (FR) / Autour de Minuit

Fetch

Dana Dorian (UK) / Axis Animation

www.axisanimation.com

Lost Odyssey Opening Cinematics

Hironobu Sakaguchi (JP) / Mistwalker, Inc., Mikitaka Kurasawa (JP) / ROBOT Communications Inc.

INTERACTIVE ART**KhirkeeYaan**

Shaina Anand (IN)/ Chitrakarkhana.net

www.chitrakarkhana.net/khirkeeyaan.htm

Deep Wounds

Brian Knep (US)

www.blep.com/deepWounds

Animalia Chordata

Gabriel Barcia-Colombo (US)

www.gabebc.com/instal/animalia.htm

Open Burble

Usman Haque (with Rolf Pixley and Seth Garlock) (UK)

<http://www.haque.co.uk/openburble.php>

White Lives on Speaker

Yoshimasa Kato, Yuichi Ito (JP)

<http://www.wlos.jp>

Se Mi Sei Vicino

Sonia Cillari (IT/NL)

Produced by Netherlands Media Art Institute, Montevideo/TBA

Supported by STEIM and Rijksakademie van beeldende kunsten

www.soniacillari.net

Freqtric Project

Tetsuaki Baba (JP)

tserve01.aid.design.kyushu-u.ac.jp/~baba/works/FreqtricProject/

Digit

Julien Maire (FR)

<http://julienmaire.ideenshop.net>

SHO(U)T

Vincent Elka (FR) / Emosmos

SGM-Iceberg-Probe | an explorative interface

Agnes Meyer-Brandis (DE)

www.researchcraft.net

HYBRID ART

public conVENience, 2006

Tabaimo (JP) Gallery Koyanagi, Tokyo <http://www.gallerykoyanagi.com/index.html>

James Cohan Gallery, New York www.jamescohan.com/artists/tabaimo/

Five Pieces of Evidence

Raqs Media Collective (IN)

www.raqsmediacollecive.net/evidence.html

Camera Lucida: Sonochemical Observatory

Evelina Domnitch (BY), Dmitry Gelfand (RU/US)

www.portablepalace.com

Autoinducer_Ph-1 (cross cultural chemistry)

Andrew Gracie (US) /hostprods, Brian Lee Yung Rowe (US)

<http://hostprods.net/autoinducer.html>

Exploding Camera

Julien Maire (FR)

<http://julienmaire.ideenshop.net>

Unreflective Mirror

Masaki Fujihata (JP)

www.fujihata.jp

@c + Lia

Miguel Carvalhais (PT), Pedro Tudela (PT), Lia (AT)

www.at-c.org, <http://lia.sil.at>

Day Of The Figurines

Blast Theory (UK)

http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_day_of_figurines.html

Nothing Happens

Nurit Bar-Shai (US)

transition.turbulence.org/Works/nothingHappens/

PigeonBlog

Beatriz da Costa with Cina Hazegh and Kevin Ponto (US)

www.pigeonblog.mapyourcity.net

Latent Figure Protocol

Paul Vanouse (US)

<http://www.contrib.andrew.cmu.edu/~pv28/lfp.html>

DIGITAL MUSICS

filmachine / filmachine phonics

Keiichiro Shibuya, Takashi Ikegami (JP)

<http://atak.jp>; <http://sacral.c.u-tokyo.ac.jp/>

Marionette

Jorge Isaac, Roderik de Man (NL)

<http://www.visisonor.net>, <http://www.roderikdeman.com>

Fluctuatio (in)animi

Clara Maïda (FR)

www.claramaida.com

Ain't there TV after Death

Guenther Rabl (AT)

<http://www.canto-crudo.com>

The Caretaker - Theoretically pure anterograde amnesia

James Kirby (UK) / V/Vm Test Records

www.brainwashed.com/vvm

Layering Buddha

Robert Henke (DE)

www.monolake.de

Polina Voronova / Luxurious

Nikita Golyshev, Ilias Mikanaev, Polina Voronova (RU)

<http://www.excentrica.org/>

The Wayward Regional Transmissions

Ran Slavin (IL)

www.ranslavin.com

un canny

Pei-Wen Liu (TW)

www.little-object.com

fwd:inf [rec]

Anne Wellmer / nonlinear (DE/NL)

<http://www.nonlinear.demon.nl>; <http://www.myspace.com/nonlinearanalogica>

Storm

Chris Watson (UK), Benny Nilsen (SE)

untitled sonic metaorganisms / untitled sonic microorganisms

Francisco Lopez (ES)

www.franciscolopez.net

DIGITAL COMMUNITIES

Wiener Tafel (AT)

www.wienertafel.at

mySociety (UK)

www.mysociety.org/

Translate.org.za (ZA)

translate.org.za

OScar - reinvent mobility (DE)

www.theoscarproject.org

Gothamberg

Martin Wattenberg & Marek Walczak with Johanna Kindvall, Chuck Crow (US)

transition.turbulence.org/Works/gothamberg/index.php

Radia.Fm (INTL.)

radia.fm

Women on Web

www.womenonweb.org

dropping knowledge (DE)

www.droppingknowledge.org

Rassismus streichen (AT)

www.rassismusstreichen.at

herinnerdingen (Things to remember) (NL)

www.herinnerdingen.nl

AHA: Activism-Hacking-Artivism (IT/DE)

www.ecn.org/aha

cafebabel.com (FR)

www.cafebabel.com

u19 – FREESTYLE COMPUTING

Sachpreis u10

Python Tutorial

Alexander Grasser, Leonhard Hauptfeld und Chen Wang

Mit **Python Tutorial** produzierten Alexander Grasser, Leonhard Hauptfeld und Chen Wang ein charmantes Video-Tutorial für die Programmiersprache Python. Auf anschauliche Art und Weise erklären die drei Burschen unterschiedliche Teilbereiche dieser, laut Wikipedia, „high-level programming language“.

Sachpreis u14

Rolling Stone

Maik Groß

Maik Groß zeichnet für **Rolling Stone**, ein graphisch ansprechend modelliertes, sehr gut spielbares Jump`n`Run-Game verantwortlich. Bei Spielen dieses Genres bewegen sich die gesteuerten Figuren laufend und springend fort, wobei das präzise Springen einen wesentlichen Teil der spielerischen Handlung darstellt.

Anerkennungen

Mein kleiner grüner Kaktus

Victoria Hohensinner, Tobias Mattner, Irene Szankowsky, Nela Pichl

FOG PAINTING

Julius Lugmayr

Sounds of Water

Andreas Kraxberger, Julia Krumbiegel, Nina Leopold, Richard Mayr, Stefan Moser, Borjana Oroz, Daniel Pirngruber, Katharina Pupeter, Christoph Rainer, Thomas Raml, Nadine Roiß, Hannah Schnabellehner, Erik Setik, Lukas Standfest, Christopher Tschusch

Lightracker

Lukas Huber, Yassad Rabady, Patrick Schubert

CFE – CreARTive Flash Experiments

Stephan Hamberger

Jedi Training

Lorenz Hammel, Max Hammel

KLAC-KS Kinder lernen am Computer - Das Kindergartenspiel

Edith Zöserl

we talk about nature

Philipp Hieslmair, Carina Treitinger, Sanja Pekez

Unter unseren Füßen

Barbara Wallner, Nina Streng

GPS-Ortungssystem Cowfinder

Alexander Kastler, Josef Meingassner, Christoph Bichler, Michael Wilhelm

[the next idea]

Sound-Finder/City (Spaces) Probe

Pawel Oczkowski (PL)

Wonderful World

Takayuki Nakamura (JP)

<http://www.atsumari.jp/t-nakamura.html>

Garden of Eden

Timm Wilks (DE), Thorsten Kiesl (AT), Harald Moser (AT)

Media.Art.Research Award

Anerkennungen

Zero Comments

Geert Lovink (NL)

IASLonline Lektionen in NetArt/Lessons in NetArt

Thomas Dreher (DE)

(<http://iasl.uni-muenchen.de/links/lektion0.htm>)

Daten & Fakten

2007 werden im Rahmen des Prix Ars Electronica Preisgelder in der Höhe von insgesamt **122.500 Euro** vergeben:

		Euro
5 x	1 Goldene Nica (à 10.000 Euro)	50.000
1 x	1 Goldene Nica	5.000
5 x	2 Auszeichnungen (à 5.000 Euro)	50.000
	2 Auszeichnungen u19 (à 2000 Euro)	4.000
	2 Sachpreise u19 (à 500 Euro)	1.000
	[the next idea] Stipendium	7.500
	Media.Art.Research Award	5.000
	GESAMT	122.500

2007 wurden insgesamt **3374 Projekte** eingereicht:

	Einreichungen
Computer Animation / Film / VFX	509
Digital Communities	409
Digital Musics	591
Interactive Art	387
Hybrid Art	473
u19 – freestyle computing	891
[the next idea] Art and Technology Grant	69
Media.Art.Research Award	45

GESAMT	3374
TeilnehmerInnen (davon 1046 u19-TeilnehmerInnen)	5318

Projekte aus insgesamt **63 Ländern** wurden heuer eingereicht:

Vereinigte Arabische Emirate / United Arab Emirates (AE), Afghanistan / Afghanistan (AF), Armenien / Armenia (AM), Argentinien / Argentina (AR), Österreich / Austria (AT), Australien / Australia (AU), Aserbaidschan / Azerbaijan (AZE), Bangladesch / Bangladesh (BD), Belgien / Belgium (BE), Bulgarien / Bulgaria (BG), Brasilien / Brazil (BR), Weissrussland / Belarus (BY), Kanada / Canada (CA), Schweiz / Switzerland (CH), China / China (CN), Kolumbien / Colombia (CO), Tschechische Republik / Czech Republic (CZ), Deutschland / Germany (DE), Dänemark / Denmark (DK), Ecuador / Ecuador (EC), Estland / Estonia (EE), Ägypten / Egypt (EG), Spanien / Spain (ES), Finnland / Finland (FI), Frankreich / France (FR), Griechenland / Greece (GR), Guatemala / Guatemala (GT), Kroatien (Hrvatska) / Croatia (Hrvatska) (HR), Ungarn / Hungary (HU), Irland / Ireland (IE), Israel / Israel (IL), Indien / India (IN), Island / Iceland (IS), Italien / Italy (IT), Japan / Japan (JP), Sri Lanka / Sri Lanka (LK), Litauen / Lithuania (LT), Luxemburg / Luxembourg (LU), Mazedonien / Macedonia (MK), Mexiko / Mexico (MX), Niederlande / Netherlands (NL), Norwegen / Norway (NO), Neuseeland / New Zealand (NZ), Peru / Peru (PE), Pakistan / Pakistan (PK), Polen / Poland (PL), Portugal / Portugal (PT), Südkorea / South Korea (RK), Rumänien / Romania (RO), Serbien / Serbia (RS), Russland / Russia (RU), Schweden / Sweden (SE), Singapur / Singapore (SG), Slowakei / Slovakia (SK), Slowenien / Slovenia (SL), Thailand / Thailand (TH), Türkei / Turkey (TR), Taiwan / Taiwan (TW), Ukraine / Ukraine (UA), Großbritannien / United Kingdom (UK), Vereinigte Staaten / United States (US), Uruguay / Uruguay (UY), Südafrika / South Africa (ZA)

u19 – freestyle computing

Ingesamt **891 Projekte** wurden in der Kategorie u19 – freestyle computing eingereicht:

	Einreichungen	Anteil
Wien	250	28,06 %
Niederösterreich	87	9,76 %
Oberösterreich	352	39,51 %
Salzburg	16	1,79 %
Tirol	4	0,45 %
Vorarlberg	3	0,34 %
Steiermark	27	3,03 %
Burgenland	10	1,12 %
Kärnten	19	2,13 %
Ohne Angabe	123	13,81 %
GESAMT	891	100 %

44 Prozent davon wurden von Mädchen, 56 Prozent von Burschen beigesteuert:

	Einreichungen	Anteil
weiblich	452	44 %
männlich	594	56 %
GESAMT	1046	100 %

Die 11-, 13- und 14-jährigen TeilnehmerInnen waren am stärksten vertreten:

Alter	TeilnehmerInnen	Anteil
4 Jahre	11	1,05 %
5 Jahre	19	1,82 %
6 Jahre	18	1,72 %
7 Jahre	16	1,53 %
8 Jahre	71	6,79 %
9 Jahre	100	9,56 %
10 Jahre	50	4,78 %
11 Jahre	132	12,62 %
12 Jahre	57	5,45 %
13 Jahre	137	13,10 %
14 Jahre	156	14,91 %
15 Jahre	30	2,87 %
16 Jahre	80	7,65 %
17 Jahre	55	5,26 %
18 Jahre	89	8,51 %
19 Jahre	25	2,38 %
GESAMT	1046	100 %

Die insgesamt 891 eingereichten Projekten verteilen sich auf diese **Bereiche**:

Bereich	Projekte	Anteil
Animation / Video	100	11,22 %
Grafik / digitale Bildbearbeitung	646	72,50 %
Internet-Anwendung / Webseite	45	5,05 %
Programm / Softwareentwicklung	8	0,90 %
Robotik / Hardware Anwendung	3	0,34 %
Sound / Musik	29	3,25 %
Spiel / Interaktive Anwendung	8	0,90 %
Sonstige	52	5,84 %
GESAMT	891	100 %

Fast die Hälfte aller bei u19 – freestyle computing eingereichten Projekte entstanden in schulischer Teamwork:

	Projekte	Anteil
alleine	310	34,79 %
im Team / Freizeit	143	16,05 %
im Team / Schule	438	49,16 %

Jurymitglieder

u19 – freestyle computing

Sirikit Amann (AT), Gerlinde Lang (AT), Christopher Lindinger (AT),
Rainer Zendron (AT), Günther Nimmerfall (AT)

Hybrid Art

Scott deLahunta (NL), Sandrine von Klot (AT), Golan Levin (US), Elaine Ng (HK/US),
Jens Hauser (DE/FR)

Interactive Art

Erkki Huhtamo (FI), Söke Dinkla (DE), Geetha Narayanan (IN), Hiroshi Ishii (US/JP),
Shu-Min Lin (TW)

Digital Musics

Andrey Smirnov (RU), Kiyoshi Furukawa (JP), Elisabeth Schimana (AT), Rob Young (GB),
Rupert Huber (AT)

Computer Animation / Film / VFX

Ken Perlin (US), Boo Wong (US), Ivan Tsupka (UA), Mark Dippé (US),
Sabine Hirtes (DE)

[the next idea] Art and Technology Grant

Horst Hörtnner (AT), Gabriele Kotsis (AT), Tina Auer (AT), Orhan Kipcak (AT),
Daniela Pühringer (AT)

Digital Communities

Andreas Hirsch (AT), Steve Rogers (UK), Gunalan Nadarajan (SG/US),
Kathy Rae Huffman (UK), André Lemos (BR)

Media.Art.Research Award

Dieter Daniels (DE), Olia Lialina (RU), Christiane Paul (US), Claus Pias (DE),
Felix Stalder (CH)

Digital Communities 2007 - Advisory Board

Carlos Afonso, Burak Arikan, Markus Beckedahl, Sonja Bettel, Hisham Bizri, Zeljko Blace,
Danah Boyd, Ed Burton, Patricia Canetti, Pier Luigi Cappucci, Denise Carter, Ruth Catlow,
Dominik Chen, David Cuartielles, Scott de Lahunta, Peter Tomaz Dobrila, Judith Donath,
Tobias Eigen, Tim Erickson, Ana-Maria Fernández-Maldonado, Fabian Fischer, Alex
Galloway, Dan Gillmor, Carlos Gómez de Larena, Anita Gurumurthy, Rich Hauck, Joichi Ito,
Mimi Ito, Mike Jensen, Günther Kolar, Peter Kuthan, Sivana Lemos, Zach Lieberman, Pablo
Machon, José-Carlos Mariategui, Marcus Neustetter, Margit Niederhuber, Frederick
Noronha, Nicole Öhlrich, Dorothy Ocello, Annalisa Polizza, James Powderly, Casey Reas,
Gunther Reisinger, Chris Rettstatt, Scott Robinson, Michael Stadler, Ashok Sukumaran,
Agnese Trocchi, John Wilbanks, Hans Wu, Mahir M. Yavuz, Yukihiko Yosh



Ein Unternehmen der Stadt Linz



connected by:



Hauptsponsor des AEC



Veranstalter:



Kooperationspartner:

Kunstuniversität Linz, Lentos Kunstmuseum Linz, Posthof Linz

Additional Support:

Kulturkontakt Austria, Pöstlingberg Schössl, Lenz Moser, VS Fickenscher, Frank & Partner