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

Der Prix Ars Electronica 2007

Mit 3374 eingereichten Projekten aus 63 Ländern unterstreicht der Prix Ars Electronica 2007 einmal mehr seinen Stellenwert als wichtigste internationale Leistungsschau für digitale Medienkunst. Die offizielle Preisverleihung findet am 7. September im Rahmen der großen Gala im Linzer Brucknerhaus statt.

Insgesamt acht Kategorien wurden im Rahmen des Prix Ars Electronica 2007 ausgeschrieben. Allesamt spiegeln 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. 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 international und hochkarätig besetzte Jury tagte heuer von 19. bis 22. April.

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

Rückfragen & weitere Informationen:
Christopher Ruckerbauer
Tel.: +43.732.7272-38
Mobil: +43.664-81 26 156
email: christopher.ruckerbauer@aec.at
Url: http:www.aec.at/press

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.

Die Goldenen Nicas 2007

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** entführt in die Slums von Lhek, einer im Chaos versinkenden fernöstlichen Stadt. Seitdem der dunkle Khaan seine Schreckensherrschaft installierte gilt hier das Recht des Stärkeren. Doch regt sich Widerstand als Shen, Lawan, Zom und Nhi, die Codehunters, auf den Plan treten. Sie sollen siegen, wo alle vor ihnen scheiterten – in einer letzten und alles entscheidenden Schlacht gilt es Khaans Schergen zu besiegen und dem einst gefallenen Gott erneut zur 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. 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.

INTERACTIVE ART

Park View Hotel / Ashok Sukumaran (IN)

http://0ut.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". Lichtimpulse folgen dieser „Route", springen von Fenster zu Fenster und über die Straße bis zu den Laternen der Plaza.

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. Overmundo ist ein offenes Online-Diskussionsforum, das geografische und soziale Barrieren überbrückt und kulturell wie gesellschaftspolitisch relevante Diskurse aus den Zentren 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 mit dem Informationen eines Wiki-Systems, 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.

[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 computergesteuerten mechanischen Manipulation von Licht und Schatten einer bestehenden Lichtquelle basiert. SUN_D bedient sich ausschließlich bestehender Lichtquellen – im öffentlichen Raum etwa dem Sonnenlicht. Auf sinnliche und innovative Weise verbindet sich dabei Information und Kunst, wodurch die natürliche Neugierde der BetrachterInnen geweckt und so Aufmerksamkeit hergestellt wird.

MEDIA.ART.RESEARCH AWARD

Exe.cut[up]able statements - Poetische Kalküle und Phantasmen des selbst-ausführenden 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. Allgemeine Charakteristik algorithmischer Literatur ist, dass die dem Text zugrundeliegenden Strukturen nicht von seiner Bedeutung zu trennen sind, sondern ihre eigene Poetik besitzen, weshalb der Text sich „selbst ausführt". Seine Bedeutung (Semantik) verweist auf das zugrunde liegende Codiersystem und umgekehrt.