

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

Presse-Information: Inhaltsverzeichnis

Linz, 23.5.2006

Inhalt der Pressemappe zur Pressekonferenz am 23.5.2006

- 1. Ihre Gesprächspartner:** Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf
- 2. Presseaussendung:** Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006"
- 3. Fakten und Zahlen**
 - 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik
 - 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing
- 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten:**
 - 4.1. Detailinformation Goldene Nicas
 - 4.2. Detailinformation Auszeichnungen, Sachpreise, [the next idea]
 - 4.3. Detailinformation Anerkennungen
- 5. Ars Electronica Fotoservice**
- 6. Mitglieder der Jury** sowie internationale Berater
- 7. Basisinformation zur Ars Electronica**

1. Ihre Gesprächspartner: **Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf** | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

1. Ihre Gesprächspartner

Linz, 23.5.2006

Gerfried Stocker

Geschäftsführung und künstlerische Leitung Ars Electronica Center, Medienkünstler

Geboren 26.1.1964 in Judenburg. 1991 Gründung des x-space Teams für die Umsetzung von interdisziplinären Projekten. Zahlreiche Installationen und Performance-Projekte im Schnittfeld der Interaktion Mensch-Maschine, Robotics und Telekommunikation. Verantwortlich für die Konzeption von Radio-Netzwerk Projekten und die Organisation des weltweiten „Horizontal Radio“ Projektes. Seit 1995 Geschäftsführer des Ars Electronica Center.

Christine Schöpf

Künstlerische Leitung Ars Electronica

Dr. Christine Schöpf hat seit 1979 in unterschiedlichen Funktionen zur Entwicklung von Ars Electronica beigetragen. Seit 1981 Leiterin des Ressorts „Kunst und Wissenschaft“ im ORF-Landesstudio Oberösterreich mit dem Schwerpunkt Ars Electronica und Prix Ars Electronica.

Seit 1996 sind Gerfried Stocker und Christine Schöpf gemeinsam für die künstlerische Leitung der Ars Electronica verantwortlich.

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | **2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006"** | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

2. Presseaussendung

Linz, 23.5.2006

PRIX ARS ELECTRONICA 2006: Die Ergebnisse

Mit 3177 Einreichungen aus 71 Ländern verzeichnet der Wettbewerb Prix Ars Electronica dieses Jahr erneut eine Steigerung der Einreichzahlen. € 117.500.- an Preisgeldern gehen an die Gewinner.

Seit 1987 nimmt der Prix Ars Electronica eine Vorreiterrolle auf dem Gebiet der CyberArts ein. Mit den Wettbewerbskategorien **Computer Animation / Visual Effects, Digital Musics, Interactive Art** und **Net Vision** fokussiert der von Ars Electronica Center in Zusammenarbeit mit ORF Oberösterreich, Brucknerhaus Linz und O.K Centrum für Gegenwartskunst veranstaltete Wettbewerb auf die Hauptbereiche digitaler Mediengestaltung. Mit der 2004 eingeführten Kategorie **Digital Communities** widmet sich der Prix Ars Electronica verstärkt den Auswirkungen von Kunst und Technologie auf die gesellschaftliche Entwicklung. Die Jugendkategorie **u19 – freestyle computing** und das Nachwuchsstipendium **[the next idea]** bieten jungen Kreativen eine Plattform für ihre Auseinandersetzung mit neuen Medien.

Die internationale Bedeutung des Wettbewerbs Prix Ars Electronica ist aus der Länderstatistik klar abzulesen. Mit seinen Aktivitäten erreicht der Preis neben den großen westlichen Industriestaaten auch kleine Länder in weit entfernten Erdteilen. Einreichungen aus so verschiedenen Ländern wie Aserbaidschan, Thailand, Nigeria oder Brasilien unterstreichen die interkulturelle Reichweite des Prix Ars Electronica.

Von 27. bis 30. April 2006 tagte ein Großaufgebot internationaler Experten in Linz. In intensiven Diskussionen innerhalb von 7 Fachjuries werden insgesamt 3177 Projekte bewertet. Am 30. April stehen die Ergebnisse schließlich fest: 6 Goldene Nicas und 12 Auszeichnungen werden vergeben. Darüber hinaus werden 73 Anerkennungen ausgesprochen. Jeweils ein Sachpreis des **u19 – freestyle computing** geht an Teilnehmer bis 10 sowie unter 15 Jahren.

Die Gewinnerprojekte stellen auch dieses Jahr die Rolle des Wettbewerbes als Trendbarometer der internationalen Medienkunstwelt unter Beweis.

Trends des Prix Ars Electronica 2006

Befragt nach den generellen Trends des Prix Ars Electronica 2006, stellt das künstlerische Direktorium des Wettbewerbs fest, dass in den Einreichungen dieses Jahres gesellschaftliches und politisches Engagement von Medienkünstlern verstärkt in den Vordergrund rückte.

„Der Traum, unsere Gesellschaften mittels digitaler Technologien demokratischer und gerechter zu machen ist der Realität einer immer breiteren Kommerzialisierung gewichen. Medienkünstler halten dagegen, hinterfragen Althergebrachtes und entwickeln kreative Ideen zur Stärkung des Einzelnen“, so Gerfried Stocker, künstlerischer Leiter der Ars Electronica.

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. **Presseausendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006"** | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

„Ein traditionelles Anliegen, das Künstler von jeher bewegt hat, wird so mit den digitalen Medien auf eine neue Plattform gestellt – ein Trend, der sich heuer verstärkt abzeichnet“, so Christine Schöpf, die gemeinsam mit Gerfried Stocker das Direktorium des Prix Ars Electronica bildet.

In einer Öffentlichkeit, die durch die neuen Medien während der letzten Jahre radikal verändert worden ist, werden neue Technologien so zum befreienden Ausdrucksmittel über Konsum und Marketing hinaus.

Gewinner der Goldenen Nicas des Prix Ars Electronica 2006

Die Gewinner der insgesamt sechs Goldenen Nicas stellen auch 2006 die herausragende Rolle des Prix Ars Electronica als Seismograph globaler Medienkultur unter Beweis.

Mit **“458nm”** gewinnt ein nur wenige Minuten langer Film in der Kategorie **Computeranimation / Visual Effects**. Eine einfache und doch ungewöhnliche Geschichte mit überraschender Pointe von Ilija Brunck, Tom Weber und Jan Blitzer von der Filmakademie Baden Württemberg, deren Inszenierung durch souveräne Technik und raffinierte Dramaturgie besticht.

Die Goldene Nica im Bereich **Digital Musics** ging an die Klangpionierin Eliane Radigue für ihr kontemplatives Werk **“L’île re-sonante”**.

Das Gewinnerprojekt der Kategorie **Interaktive Kunst**, die Installation **“The Messenger”** von Paul DeMarinis, nimmt die Telegraphie als Ausgangspunkt für eine Auseinandersetzung der Zusammenhänge zwischen Elektrizität und Demokratie. The Messenger setzt sich mit der Frage auseinander, wie elektronische Kommunikationstechnologien zu Einsamkeit und Isolierung ebenso wie zum Reichtum unseres Lebens und unserer Erfahrung beigetragen haben.

„**The Road Movie**“ der japanischen Künstlergruppe exonemo gewinnt die Goldene Nica der Kategorie **Net Vision**. Das Projekt spielt mit der Tradition des Origami, der japanischen Kunst, Objekte aus Papier zu falten, und verbindet es gekonnt und leichtfüßig mit dem Genre des Road Movie zu einem Web-Projekt der besonderen Art.

canal*ACCESSIBLE, Gewinner der Kategorie **Digital Communities**, ist ein ambitioniertes Projekt, das neue, allgemein verfügbare Mobiltechnologie in Kombination mit Digitalfotografie in den Dienst behinderter Menschen im Rollstuhl stellt, damit diese sich selbst helfen können. canal*ACCESSIBLE ist ein Beispiel dafür, wie moderne Technologien zur Stärkung und zum „empowerment“ von gesellschaftlich benachteiligten Bevölkerungsgruppen beitragen können.

Das Siegerprojekt des **u19 – freestyle computing** Jugendwettbewerbs, **“Abenteuer-Arbeitsweg”**, eine Animation von Alexander Niederklapfer, David und Magdalena Wurm sowie Ehrentraud Hager (zwischen 13 und 15 Jahre alt) aus Linz, bietet Spannung mit einer Vielzahl optischer Tricks und überzeugender zeitlicher Komposition. Die Jury zeigte sich auch beeindruckt von der das Projekt begleitenden Öffentlichkeitsarbeit mit professioneller Website inklusive Trailer und News-Service.

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. **Presseausendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006"** | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

Das Stipendium **[the next idea]** für Kreative unter 27 Jahren wurde von der Jury dem 23-jährigen Inder Himanshu Khatri zugesprochen. Mit „**Aquaplay**“ hat der Künstler ein ehrgeiziges Projekt für Displays, basierend auf dem Aufsteigen von Luftblasen in einer speziellen Flüssigkeit, eingereicht. Dieses Konzept stellt gegenüber der Pixelgrafik eine völlig neue Idee dar.

Förderung durch Wirtschaft und öffentliche Hand

Das Festival Ars Electronica und der Prix Ars Electronica werden durch Unterstützung von Sponsoren aus der Wirtschaft und durch Förderungen seitens der öffentlichen Hand finanziert.

Ars Electronica dankt besonders den Hauptsponsoren *Telekom Austria* und der *voestalpine*. Darüber hinaus wird der Prix Ars Electronica von *Stadt Linz, Land Oberösterreich und Bundeskanzleramt / Kunstsektion*, unterstützt.

Weiters dankt Ars Electronica *Kulturkontakt Austria, Casinos Austria, Pöstlingberschlössl, Sony DADC, SONY DVD Center Europe, Spring Global Mail* und *Linz AG*.

Der Prix Ars Electronica im Rahmen des Festivals Ars Electronica

Die Preisverleihung des von Ars Electronica Center und ORF Oberösterreich veranstalteten Prix Ars Electronica findet im Rahmen des Festivals Ars Electronica im Brucknerhaus Linz statt. Die Ausstellung **CyberArts 2006** im O.K Centrum für Gegenwartskunst präsentiert die prämierten Arbeiten und bietet auf diese Weise einen umfassenden Einblick in aktuelle Entwicklungen der digitalen Künste. Die Preisträger referieren während der zweitägigen Prix-Künstlerforen über ihre Arbeit.

Im Zuge des Festivals eröffnet Ars Electronica eine Sonderausstellung zu **u19 – freestyle computing**, die bis März 2007 im **Museum der Zukunft** zu sehen sein wird.

Als Wettbewerbsdokumentation erscheint zum **Ars Electronica Festival** im Hatje Cantz Verlag das Medienpackage "**CyberArts 2006**", bestehend aus einem umfangreichen Katalog sowie DVD und CD.

Veranstalter

Das Festival Ars Electronica und der Wettbewerb Prix Ars Electronica werden veranstaltet von Ars Electronica Center, ORF Oberösterreich, Brucknerhaus Linz und O.K Centrum für Gegenwartskunst.

Kooperationspartner sind Kunstuniversität Linz, Lentos Kunstmuseum Linz, Architekturforum Oberösterreich sowie Posthof Linz.



Centrum für Gegenwartskunst
Oberösterreich



Prix Ars Electronica im Internet: <http://prixars.aec.at>

**Pressekonferenz
Dienstag, 23. Mai 2006
10:00 Uhr**
Ars Electronica Center
SKY Media Loft Café & Bar
Hauptstraße 2-4
A-4040 Linz

Rückfragen & weitere Informationen:
Mag. Wolfgang A. Bednarzek, MAS
Tel +43.732.7272-38
Mobil: +43.664-81 26 156
email: wolfgang.bednarzek@aec.at
URL: <http://www.aec.at/press>

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | **3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik** | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

3.1. Fakten & Zahlen Prix Ars Electronica 2006

Anzahl der Einreichungen

Net Vision / Net Excellence	303
Digital Communities	314
Digital Musics	612
Computeranimation / Visual Effects	581
Interaktive Kunst	609
u19	691
[the next idea] Stipendium	67

Projekte Gesamt

3177

Teilnehmer Gesamt 4747 (davon 1230 u19 TeilnehmerInnen)
Aus insgesamt 71 Ländern

Preisgeld des Prix Ars Electronica

Insgesamt werden im Rahmen des Prix Ars Electronica **€ 117.500.--** an Preisgeldern vergeben. 7 Fachjuries wählen Projekte aus, die mit 6 Goldenen Nicas, 12 Auszeichnungen und 73 Anerkennungen ausgezeichnet werden. Weiters wählt die Jury ein Projekt aus, das mit Hilfe des Kunst- und Technologiestipendium [*the next idea*] realisiert werden soll. Darüber hinaus werden Sachpreise und Sonderpreise vergeben.

Gesamtpreisgeld:

€ 117.500.--

5 x 1 Goldene Nica à	€ 10.000.--
1 x 1 Goldene Nica u19 à	€ 5.000.--
5 x 2 Auszeichnungen à	€ 5.000.--
2 Auszeichnungen u19 à	€ 2.000.--
1 Sachpreis u19 – freestyle computing	€ 500.--
1 Sachpreis u19 – freestyle computing	€ 500.--
[the next idea] Stipendium	€ 7.500.--

Liste Herkunftsländer der teilnehmenden Projekte

Gesamtanzahl der Länder:

71

Argentinien / Argentina (AR), Österreich / Austria (AT), Australien / Australia (AU), Aserbaidshan / Azerbaijan (AZE), Bosnien-Herzegowina / Bosnia - Herzegovina (BA), Bangladesch / Bangladesh (BD), Belgien / Belgium (BE), Bulgarien / Bulgaria (BG), Brasilien / Brazil (BR), Weissrussland / Belarus (BY), Kanada / Canada (CA), Schweiz / Switzerland (CH), Chile / Chile (CL), China / China (CN), Kolumbien / Colombia (CO), Costa Rica / Costa Rica (CR), Tschechische Republik / Czech Republic (CZ), Deutschland / Germany (DE), Dänemark / Denmark (DK), Ecuador / Ecuador (EC), Estland /

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | **3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing** | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

Estonia (EE), Spanien / Spain (ES), Finnland / Finland (FI), Frankreich / France (FR), Griechenland / Greece (GR), Hongkong / Hong Kong (HK), 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), Kenia / Kenya (KE), Litauen / Lithuania (LT), Luxemburg / Luxembourg (LU), Marokko / Morocco (MA), Mazedonien / Macedonia (MK), Malta / Malta (MT), Mexiko / Mexico (MX), Malaysia / Malaysia (MY), Nigeria / Nigeria (NG), Nicaragua / Nicaragua (NI), Niederlande / Netherlands (NL), Norwegen / Norway (NO), Nepal / Nepal (NP), Neuseeland / New Zealand (NZ), Peru / Peru (PE), Philippinen / Philippines (PH), Polen / Poland (PL), Puerto Rico / Puerto Rico (PR), Portugal / Portugal (PT), Republik Korea / Korea, Republic (RK), Rumänien / Romania (RO), Russland / Russia (RU), Schweden / Sweden (SE), Singapur / Singapore (SG), Slowakei / Slovakia (SK), Slovenien / Slovenia (SL), Thailand / Thailand (TH), Türkei / Turkey (TR), Taiwan / Taiwan (TW), Ukraine / Ukraine (UA), Uganda / Uganda (UG), Großbritannien / United Kingdom (UK), Vereinigte Staaten / United States (US), Venezuela / Venezuela (VE), Jugoslawien / Yugoslavia (YU), Südafrika / South Africa (ZA)

3. 2. Fakten & Zahlen u19 – freestyle computing

Bundesländer/Projekte/Teilnehmer

Bundesland	Zahl der Projekte	Zahl der Teilnehmer
Wien	261	427
Niederösterreich	53	116
Oberösterreich	220	398
Salzburg	38	47
Tirol	4	59
Vorarlberg	6	6
Steiermark	20	35
Burgenland	16	47
Kärnten	73	95
Gesamtteilnehmer	691	1230

Verteilung der Teilnehmer – weiblich – männlich

	Teilnehmer	Verhältnis in %
weiblich	596	48
männlich	634	52
Gesamt	1230	

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | **3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing** | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

Altersverteilung

Alter	Teilnehmer	%
19 Jahre	20	1,6
18 Jahre	180	14,6
17 Jahre	74	6
16 Jahre	22	1,8
15 Jahre	101	8,2
14 Jahre	115	9,3
13 Jahre	123	10
12 Jahre	56	4,6
11 Jahre	13	1,1
10 Jahre	80	6,5
9 Jahre	87	7,1
8 Jahre	122	9,9
7 Jahre	43	3,5
6 Jahre	85	6,9
5 Jahre	75	6,1
4 Jahre	28	2,3
3 Jahre	6	0,5
Gesamtteilnehmer	1230	100 %

Zur Entstehung der Arbeit

„ORT“ DER ENTSTEHUNG	Anzahl der Projekte	%
Freizeit	318	46
Schule	373	54
Gesamt	691	100

„Art“ der Erstellung	Anzahl der Projekte	%
Alleine	232	34
Teamarbeit	495	66
Gesamt	691	100

U19 Projektkategorie

Animation/Video	148	21,4%
Grafik/Digitale Bildbearbeitung	409	59,1%
Internet-Anwendung/Website	64	9,3%
Programm/Software-Entwicklung	20	2,9%
Robotik/Hardware-Anwendung	8	1,2%
Sound/Musik	19	2,7%
Spiel/Interaktive Anwendung	20	2,9%
Sonstiges: Videoinstallation	3	0,5%
Projekte gesamt	691	

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | **4. Detailinformation zu den prämierten Projekten** | **4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006** | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

4. Detailinformation zu den prämierten Projekten

Linz, 23.5.2006

4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006

Goldene Nica Computeranimation / Visual Effects

Jan Bitzer, Ilija Brunck, Tom Weber/ Filmakademie Baden Württemberg (DE)

458nm (Animation)

Es ist Mitternacht, spärliches Mondlicht fällt auf einen Waldboden. Zwei mechanische Schnecken bewegen sich langsam durch die Dunkelheit. Sie treffen aufeinander und messen kurz ihre Kräfte, bevor sie sich im Liebespiel vereinen. Mit zunehmender Ekstase beginnen ihre transparenten Körper zu leuchten, doch kurz vor dem Höhepunkt fällt ein dunkler Schatten auf sie ...

Die Animation, die nach der in Nanometer angegebenen Wellenlänge blauen Lichts benannt ist, vereint allegorische und abstrakte Komponenten mit gekonntem Erzählen.
www.458nm.de

Goldene Nica Digital Musics

Eliane Radigue (FR)

L'île re-sonante

“L'île re-sonante“, was soviel bedeutet wie “die wieder ertönende“ oder “den Klang erwidernde Insel“, ist laut Eliane Radigue von dem Augenblick inspiriert, in dem die Musikerin eine Insel in einem See betrachtet, während das Wasser ihr Gesicht reflektiert. Ein solches Abbild ist zwei Dinge in einem – „reales“ Bild und optische Illusion. In den tiefen Tönen spiegelt sich die Tiefe des Wassers, die hohen Töne schweben darüber wie die emporstrebende Insel. Eliane Radigue betont die Transparenz, auf der das Werk in erster Linie basiert, und gibt als eine weitere Quelle der Inspiration den Moment an, in dem die letzten Klänge eines Musikstückes im Ohr der ZuhörerInnen verklingen, während sich dieses auf neue Klänge vorbereitet: ein flüchtiger Moment, der ein “Nicht-mehr“ verlängert und ein “Noch-nicht“ antizipiert.

Eliane Radigue komponiert elektro-akustische Musik und gehört bereits seit den frühen 50er Jahren zusammen mit Pierre Schaeffer und Pierre Henry zu den Pionieren dieser Musikgattung. Dieselbe Konsequenz und Ökonomie, mit der sie ausschließlich mit einem ARP Synthesizer arbeitet, kennzeichnet auch seit Jahrzehnten ihre musikalische Ausdrucksweise. In jüngster Zeit ist sie von einer Generation junger Musiker als maßgebendes Vorbild entdeckt worden.

**Pressekonferenz
Dienstag, 23. Mai 2006
10:00 Uhr**

Ars Electronica Center
SKY Media Loft Café & Bar
Hauptstraße 2-4
A-4040 Linz

Rückfragen & weitere Informationen:

Mag. Wolfgang A. Bednarzek, MAS
Tel +43.732.7272-38
Mobil: +43.664-81 26 156
email: wolfgang.bednarzek@aec.at
URL: <http://www.aec.at/press>

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | **4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006** | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

Goldene Nica Interaktive Kunst

Paul DeMarinis (US)

The Messenger

e-mail Nachrichten aus der ganzen Welt werden von einem Computer empfangen und über drei Systeme von skurrilen Ausgabegeräten sinnlich erfahrbar gemacht: erstens, über 26 in einem Oval angeordnete Waschschüsseln; die Schüsseln, deren Zahl ident ist mit den Buchstaben des Alphabets und denen jeweils verschiedene Stimmen zugeordnet sind, lassen uns über eingebaute Lautsprecher je einen Buchstaben der einlangenden mail nacheinander vernehmen; zweitens, über ein aus 26 Skeletten bestehendes corps de ballet. Jedes Skelett trägt einen kleinen Poncho, auf dem jeweils ein Buchstabe prangt. Die einzelnen Buchstaben der Nachricht aktivieren das entsprechende Skelett; der Tanz der Truppe gibt die Nachricht wieder; drittens, über einen Set von 26 Vorratsgläsern, die, mit einem Elektrolyt gefüllt, ebenfalls jeweils einen Buchstaben repräsentieren. Ein elektrischer Impuls führt zu einer chemischen Reaktion des Elektrolytes und lässt die Buchstaben der e-mail farbig erglühen.

Das System speichert nichts und hat keine datenverarbeitenden Kapazitäten. Wenn die Signale nicht beobachtet, niedergeschrieben und interpretiert werden, ist die Installation die Endstation für Nachrichten, die rund um die Welt gereist sind, um hier zu vergehen. Die Installation wird so zur Allegorie für ins Leere laufende Botschaften, die mittlerweile ein fixer Bestandteil unseres Alltags sind.

„The Messenger“ basiert laut DeMarinis auf frühen Ideen zur Telegraphie, besonders auf jenen des katalanischen Arztes und Naturforschers Francisc Salva. Dieser hatte als „Ausgabegerät“ seines Telegraphen 26 Dienstboten vorgesehen, die nach „Stimulation“ durch einen elektrischen Schock jeweils einen Buchstaben der übertragenen Botschaft ausrufen sollten, die sich so dem Zuhörer nach und nach erschließen würde

Die Installation nimmt die als Ausgangspunkt für eine Auseinandersetzung der Zusammenhänge zwischen Elektrizität und Demokratie, wie elektronische Kommunikationstechnologien zu Einsamkeit und Isolierung ebenso wie zum Reichtum unseres Lebens und unserer Erfahrung beigetragen haben.
<http://www.stanford.edu/~demarini/>

Goldene Nica Net Vision

exonemo (JP)

The Road Movie

Im Rahmen des Live-Projekts "MobLab", in dem sich junge japanische und deutsche Künstler während einer Busreise durch Japan mit Kunst und Kommunikation auseinander setzten, ist die „mobile Installation“ The Road Movie entstanden.

Während die Gruppe durch die unterschiedlichsten Landschaften unterwegs ist, produziert die auf dem Bus montierte Webcam in einem Intervall von fünf Minuten jeweils fünf Fotos der Umgebung. Die Daten werden in Form einer Origami-Faltvorlage im Internet hochgeladen.

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | **4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006** | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

Wer möchte, kann sich diese Origami ausdrucken und mit gefalteten Autobussen sein eigenes Roadmovie kreieren. Weit entfernte Schauplätze befinden sich plötzlich im eigenen Wohnzimmer.
www.exonemo.com/RM

Goldene Nica Digital Communities canal*ACCESSIBLE <http://www.zexe.net/barcelona>

Wie können die neuen Medien für eine Verbesserung unserer Lebenswelt genutzt werden? Mit „Digital Communities“ widmet sich der Prix Ars Electronica seit 2004 verstärkt gesellschaftlich relevanten Umsetzungen künstlerischer und technologischer Innovationen. canal*ACCESSIBLE thematisiert, wie sein Name andeutet, die Zugänglichkeit bzw. Unzugänglichkeit in der Topographie der Umgebung gehbehinderter Menschen und nimmt die Stadt Barcelona als Beispiel. 40 Personen, die selbst behindert sind, dokumentieren Probleme auf ihrem Weg durch die Stadt mit Bildern und teilweise auch Tonaufnahmen; diese werden auf der Website dokumentiert, auf einem Stadtplan verortet und können in der Folge mittels Suchfunktion abgerufen werden.

Damit entsteht ein Plan des für RollstuhlfahrerInnen unzugänglichen Barcelona, von Teilen der Stadt, die Menschen mit Behinderungen nicht offenstehen. Seit Dezember 2005 wurden auf diese Weise auf canal*ACCESSIBLE 3336 architektonische Barrieren und Stolpersteine dokumentiert – „empowerment“ von benachteiligten Bevölkerungsgruppen einmal nicht als leere Phrase.

Credits: Konzept und Projektleitung: Antoni Abad / Programmierung: Eugenio Tisselli / Organisation: Mery Cuesta / Organisationsassistentin: Pilar Cruz

Goldene Nica u19 - freestyle computing Ehrentraud Hager, Alexander Niederklapfer, David Wurm, Magdalena Wurm / Krmppf Krmppf Studios (AT) Abenteuer-Arbeitsweg

Die goldene Nica in der Kategorie **u19 – freestyle** computing geht heuer an 4 dreizehn- bis fünfzehnjährige Linzerinnen und Linzer.

Mit Hilfe von Bausteinen und Spielfiguren erstellten Alexander Niederklapfer, David und Magdalena Wurm sowie Ehrentraud Hager einen 13-minütigen Animationsfilms über den Arbeitsweg eines LEGO-Männchens.

Was an dieser Animation besonders beeindruckt ist die Liebe zum Detail, die sich in der Vielfalt der eingesetzten Techniken äußert (optische Tricks wie Stop-Motions, Zoom-Ins, Zoom-Outs, bewegte Spiegelungen in Scheiben und unterschiedliche Kameraeinstellungen in hunderten Standbildern; die eingespielten Tonsequenzen, etwa von einem einfahrenden Zug oder das Hintergrundgeräusch eines Fernsehpublikums sind perfekt auf die Bildsequenzen abgestimmt) und der nahezu professionelle Anspruch, von dem nicht zuletzt die zweijährige Produktionszeit zeugt.

www.aarbeitsweg.at.tt

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | **4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006** | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006

Auszeichnungen Computeranimation / Visual Effects

Auszeichnung Computeranimation / Visual Effects

Daniel Nocke (DE)

Kein Platz für Gerold

Ärger über schmutziges Geschirr, Unpünktlichkeit und die Essgewohnheiten der anderen – eine ganz normale Wohngemeinschaft irgendwo in Deutschland, mit dem Unterschied, dass die vier Bewohner ein Krokodil, ein Gnu, ein Nashorn und ein Nilpferd sind. Nach zehn Jahren soll Krokodil Gerold die Wohnung verlassen. Hat die neue Mitbewohnerin, das Gnu Ellen, ihre Finger im Spiel? Und was läuft da zwischen Ellen und ihrem Mitbewohner, dem Nashorn?

Das Team um Daniel Nocke hat mit diesem Knetfigurenfilm einen vierminütigen Kurzfilm mit Witz und hintergründigem Humor geschaffen. „Einfache Brillanz mit Tiefgang, sehr ungewöhnlich und sehr gut“, urteilt die Jury des Prix Ars Electronica.

<http://www.filmbilder.de/de/r/shorts/gerold.htm>

Auszeichnung Computeranimation / Visual Effects

Jun Awazu (JP)

NEGADON: The Monster from Mars

Die Story: Wir befinden uns im Jahr 2025. Auf der Erde leben 10 Milliarden Menschen. Um neuen Lebensraum zu schaffen, wird damit begonnen, Mars in einen für Menschen bewohnbaren Planeten zu verwandeln. Das Raumschiff "Izanami", benannt nach der Shinto-Göttin, die über die Schöpfung und den Tod wacht, kehrt von einer Marsexpedition zurück; knapp vor der Landung kommt es zu einem Zwischenfall, der zum Absturz der Raumfähre über Tokio führt. Durch den Aufprall erwacht das Weltraummonster Negadon, das von der Crew vom Mars mitgenommen worden war, zum Leben. Der Roboteringenieur Ryuichi Narasaki, der nach dem Unfalltod seiner Tochter nichts mehr zu verlieren hat, nimmt den Kampf gegen Negadon auf, aber kann er ihn auch gewinnen?

"NEGADON: The Monster from Mars" ist ein Independent-Film mit CG Special Effects und der erste vollständig am Computer erstellte japanische Monsterfilm in der Tradition der 50er und 60er Jahre.

<http://www.negadonattacks.com/>

<http://www.cwfilms.jp/negadon/>

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | **4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006** | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

Auszeichnungen Digital Communities

Auszeichnung Digital Communities

Codecheck

www.codecheck.ch

Das Projekt Codecheck will dazu beitragen, eine informierte "Community" von Konsumenten zu schaffen, die ihre Kaufentscheidungen bewusst hinterfragen können. Während manche Initiativen dieses Ziel in erster Linie dadurch anpeilen, indem sie anprangern, was möglicherweise gesundheitsschädigend ist, geht Codecheck einen anderen Weg. Es hilft dem Konsumenten, den Strichcode auf Konsumgütern zu entziffern. Konkret funktioniert das denkbar einfach: Per Eingabe am PC sendet man den Zifferncode von Produkten per Internet an codecheck.ch und erhält umgehend Definitionen und Informationen von Fachleuten zu Inhaltsstoffen wie Natrium Laurent Sulfate oder E250. Auf diese Weise entsteht ein Nachschlagewerk, das stetig durch Beiträge von Herstellern, Großverteilern, einschlägigen Labors, Konsumentenorganisationen und individuellen Konsumenten ergänzt und erneuert wird. Der Konsument kann sich so unterschiedlichste Informationen, Meinungen und Berichte zunutze machen – eine solide Basis zur individuellen Meinungsbildung über Produkte seines Interesses.

In Zukunft soll das System zu einer mobilen Lösung weiterentwickelt werden. Im Supermarkt fotografiert man dann mit der Handy-Kamera den Strichcode, und sendet diesen als mms an codecheck.ch. Man erhält dann sofort die relevanten Informationen an das Handy übermittelt. Codecheck könnte so durch Vernetzung unterschiedlichster Technologien (Fotografie, Internet, Mobiltelefonie) einen Schritt in die Richtung eines aufgeklärteren Konsumenten darstellen.

Credits: Roman Bleichenbacher (CH/US)

Auszeichnung Digital Communities

PROYECTO CYBERELA – RADIO TELECENTROS

www.cemina.org.br

"Cyberela" ist ein Projekt für Frauen in Brasilien, das ihre Lebenschancen durch Zugang zu Kommunikations- und Informationstechnologien verbessern will.

Die am Projekt beteiligten Frauen erhalten einen Desktop Computer mit Software zur Audio-Bearbeitung und Unterweisung im Gebrauch von Hard- und Software. Darüber hinaus wird ihnen ein Breitband-Internet Anschluss und technische Assistenz für einen Zeitraum von sechs Monaten beigestellt.

Mit dieser Infrastruktur, die in ländlichen Gegenden auch von Telecenters bereitgestellt wird, können die Frauen aktiv von den inhaltlichen Projekten des Netzwerkes profitieren; dazu gehört u.a. auch die Teilnahme an lokalen, auch im Internet abrufbaren Radiosendungen.

Das Projekt nützt den Frauen in mehrfacher Weise. Es trägt durch Schulung in modernen Kommunikationstechnologien zur ihrer höheren Qualifikation bei; es fördert Vernetzung und Informationsaustausch durch lokale Radioproduktionen; es informiert über Arbeitsmöglichkeiten und politische und gesellschaftliche Themen und es ermöglicht den Kontakt und die Vernetzung

Pressekonferenz
Dienstag, 23. Mai 2006
10:00 Uhr
Ars Electronica Center
SKY Media Loft Café & Bar
Hauptstraße 2-4
A-4040 Linz

Rückfragen & weitere Informationen:
Mag. Wolfgang A. Bednarzek, MAS
Tel +43.732.7272-38
Mobil: +43.664-81 26 156
email: wolfgang.bednarzek@aec.at
URL: <http://www.aec.at/press>

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | **4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006** | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

mit anderen Frauen.

„Cyberela“ leistet somit nachhaltige Entwicklungsarbeit für Menschen, die als Opfer von geschlechtsspezifischer Diskriminierung und den Auswirkungen des „Digital Gap“, des gesellschaftlich vorgegebenen unterschiedlichen Zugangs zur Informationstechnologie, doppelt benachteiligt sind. Credits: Denis Viola, Thais Corral, Madalena Guilhon, Silvana Lemos (BR)

Auszeichnungen Interaktive Kunst

Auszeichnung Interaktive Kunst

Zachary Lieberman (US)

drawn

„drawn“ ist ein poetisch-witziges und zugleich hintergründiges Szenario, bei dem mit Feder und Tinte gezeichnete Figuren zu eigenständigem Leben erwachen. Kaum emanzipiert aus ihrer starren Existenz am Zeichenblatt, beginnen sie, mit der Hand, die sie geschaffen hat, zu interagieren.

In Live-Performances lösen Zachary Liebemanns Darbietungen Begeisterung beim Publikum aus, in Ausstellungen ist „drawn“ als interaktive Installation ein magnetischer Anziehungspunkt für alle Altersgruppen: Der Magie von realen, auf festem Stoff mit eigener Hand gezeichneten Figuren, die sich plötzlich am Bildschirm verselbständigen, vermag sich kaum jemand zu entziehen.

Er sei von frühen Cartoons („Lightning Sketches“) inspiriert worden, so Zachary Lieberman. „Drawn“ ist eine moderne Form dieser Technik. Eine spezielle Software wandelt ein Videobild in Echtzeit in ein digitales Bild um, das wiederum auf reale Vorgänge wie die Hand des Zeichners, reagiert.
<http://thesystemis.com/drawnInstallation/>

Auszeichnung Interaktive Kunst

Evan Roth, James Powderly and the agents of the G.R.L. (Eyebeam OpenLab, US)

Graffiti Research Lab

Plakate und Leuchtreklamen bestimmen immer radikaler des Erscheinungsbild unserer Straßen und Plätze. Das Graffiti Research Lab hat es sich zur Aufgabe gemacht, diesem Umstand entgegenzuwirken mit dem Ziel, Graffiti als individuelles Ausdrucksmittel angesichts der umfassenden Kommerzialisierung des öffentlichen Raums neu zu definieren und zu rehabilitieren.

Mit Hilfe von kostengünstigen Technologien sollen dem Einzelnen Möglichkeiten gegeben werden, öffentlichen Raum für sich in Anspruch zu nehmen und zu erobern. Gemeinsam mit Straßenkünstlern und Aktivisten in New York und Washington D.C. hat das Graffiti Research Lab Aktionen entwickelt, die Software und Elektronik in traditionelle Ausdrucksformen urbanen Protestes einbringen. So entstehen völlig neue Formen der Street Art, bei denen Hausmauern, Straßen und Plätze mit Leucht-Graffiti bemalt werden. graffitiresearch.com liefert hierzu Anleitung und Dokumentationen. Auch das digitale Zeitalter lässt unendlich viel kreativen und politischen Freiraum offen – man muss ihn nur nutzen.

<http://graffitiresearchlab.com/>

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | **4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006** | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

Auszeichnungen Digital Music

Auszeichnung Digital Music

Joe Colley (US)

psychic stress soundtracks

Joe Colley ist ein junger Komponist aus San Francisco, der Tonaufnahmen zu Klangskulpturen verarbeitet. Das Gewinnerprojekt zeichnet sich trotz seiner extremen Lautstärke durch fein gearbeitete Klang-Skulpturierung aus.

Die Arbeit weckte auch durch ihre Bezugnahme auf aktuelle politische Ereignisse das Interesse der Jury. – Im Nahen Osten wird extrem laute Musik als Foltermethode eingesetzt, eben weil sie körperlichen Stress hervorruft.

Joe Colley selbst beschreibt sein Stück wie folgt: „Psychic Stress Soundtracks: psychic stress condensed into unstable audio. Sounds break apart quickly or continue too long, reaching lowest points, empty moments, then moments overfull of madness. Heights that cannot be maintained. Stamina, mania, obliteration. The wreckage of self.“

Auszeichnung Digital Music

Kaffe Matthews (UK) / Annette Works (UK)

Sonic Bed_London

Kaffe Matthews' Installation „Sonic Bed_London“ besteht aus einem Bett mit eingebauten Lautsprechern, die im Endlos-Loop Klänge auf den in der Installation liegenden Besucher einströmen lassen. Durch ihre Frequenz und Intensität werden die Klänge nicht nur mit den Ohren, sondern mit dem gesamten Körper wahrgenommen – eine sehr angenehme Erfahrung. Die Installation wurde bereits mehrfach gezeigt und zieht Jung und Alt gleichermaßen in ihren Bann, da sie stimmig mehrere unterschiedliche Dimensionen des menschlichen Lebens anspricht. Die Wahl eines an sich intimen Alltagsgegenstandes und auch die Nähe zu anderen Besuchern eröffnet eine starke soziale Komponente. Andererseits ermöglicht die Installation eine neue Erfahrung von Klang und eröffnet so den BesucherInnen eine neue Dimension des Hörens.

Auszeichnungen Net Vision

Auszeichnung Net Vision

Michael Stadler (AT)

Tsunami Harddisk Detector

Vor dem Hintergrund, dass kommerzielle Tsunami-Warnsysteme ausgesprochen kostspielig sind und von vielen betroffenen Ländern nicht finanziert werden können, hat Michael Stadler eine freeware programmiert, die Erderschütterungen über die Festplatten von herkömmlichen Computern messen und gegebenenfalls Alarm schlagen kann.

Der Lesekopf einer Festplatte muss sehr exakt arbeiten. Auf den Mikrometer genau tastet er die Oberfläche ab, um Daten auszulesen. Verändert sich seine Position durch eine Erschütterung auch

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | **4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006** | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

nur um einen Mikrometer, muss er sofort wieder in die richtige Position gebracht werden. Jeder PC hat daher in seiner Festplatte serienmäßig eine solche Erschütterungs-Korrektur eingebaut.

Die ebenso einfache wie geniale Idee Michael Stadlers ist es nun, diese Informationen über Erschütterungen auch für ein Tsunami-Warnsystem zu nutzen. Über die von ihm entwickelte Software werden Computer auf der ganzen Welt vernetzt und kommunizieren untereinander, ob und in welchem Ausmaß sie „erschüttert“ wurden.

Über ein peer-to-peer Netzwerk kann auf diese Weise das Epizentrum eines Erdbebens, das möglicherweise einen Tsunami auslösen könnte, lokalisiert werden. Dazu werden einzelne Rechner ausgewählt, die als Knotenpunkte agieren und die Daten der ihnen zugeordneten Computer auswerten. Erst wenn mehrere Computer ungewöhnliche Erschütterungen melden, wird das (vielleicht lebensrettende) Warnsignal ausgegeben.

www.ninsight.at/tsunami

Auszeichnung Net Vision Wayne Clements (UK) un_wiki

Auf der Website un_wiki werden die für Wikipedia eingereichten Einträge angezeigt, die von der Redaktion der angeblich offenen Enzyklopädie für die Veröffentlichung abgelehnt wurden. Als Quelle dafür dient der Deletion Log von Wikipedia.

Der Medienkünstler Wayne Clements setzt sich in diesem Projekt mit der Diskrepanz zwischen der angeblichen Demokratie und Offenheit von Wikipedia (jeder User kann Einträge posten und editieren) und der Realität (Systemadministratoren bearbeiten oder löschen Einträge) auf polemische Art und Weise auseinander.

http://www.in-vacua.com/un_wiki.html

Auszeichnungen und Sachpreise u19 - freestyle computing

Auszeichnung u19 – freestyle computing Ralph Aichhorn, Katharina Greul, Felix Gruber, Fabian Guschelbauer (AT) Robofisch

Vier SchülerInnen des BRG Kirchdorf haben im Projekt Robofisch ihr Umweltbewusstsein unter Beweis gestellt: Ziel war ein Gerät, das beitragen soll, die Qualität österreichischer Gewässer zu erhalten. Das Ergebnis ist ein fischähnlicher, programmierbarer Roboter, der verschiedene Forschungsaufgaben unter Wasser erfüllt. So wird der Robofisch künftig Wasserproben entnehmen für spätere Untersuchungen im Labor, Temperatur-, Wassertrübungs- und Tiefenmessungen vornehmen sowie Unterwasserfotos schießen.

Das Projekt wurde von den Schülern stetig weiterentwickelt, indem sie das Design überarbeiteten,

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | **4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006** | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

Neu-Programmierungen vornahmen und weitere Tests im Stausee Klaus durchführten.

Auszeichnung u19 – freestyle computing

Irene Kriechbaum (AT)

FACEOLOGY

Die 18-jährige Irene Kriechbaum aus Timelkam setzte sich in dem Projekt FACEOLOGY mit dem „Durchschnittsgesicht“ ihrer Mitschülerinnen auseinander. Sie begann mit einer Serie von Frontalaufnahmen und verwob – „morphete“, wie es im Fachjargon heißt – anschließend einzelne Gesichtspartien der Klassenkolleginnen miteinander; am Ende stand das „Durchschnittsgesicht“ der Klasse.

Kriechbaum hat in weiterer Folge die einzelnen Fotos zu einem Video verarbeitet. Durch die schnelle Abfolge der einzelnen Gesichter kommt es zu Überblendungen und Verschmelzungen – Rhythmus und Geschwindigkeit eröffnen so einen weiteren Zugang zum „Durchschnitt“ unserer Gesichter.

Sachpreis u19 – freestyle computing

Julius Lugmayr

Wunderwelt Candy CAVE

Julius Paul Lugmayr steht auf Süßigkeiten, Licht, Farbe und kreative Software: allesamt Bestandteile seiner bemerkenswerten Lichtskulptur.

Durch Experimente mit technischen Geräten kam der 11-jährige Linzer auf die Idee, mit seinem Computer, einer Videokamera, zwei kleinen 12 Volt-Beamer und etwas Bastelarbeit eine Software-gesteuerte Lichtskulptur zu gestalten, die einem leuchtenden, sich ständig verändernden Planeten aus Süßigkeiten gleicht.

Zu diesem Zweck wird eine Glaskugel, die man auch von innen betrachten kann, von den Beamern mit einem eigens angefertigten Film bestrahlt. Steckt man den Kopf in das Innere der Kugel, sieht man den rundum laufenden Film und erlebt sich als Mittelpunkt einer Süßigkeiten-Wunderwelt.

Sachpreis u19 – freestyle computing

1C /GRG Stubenbastei, 1010 Wien

Trick und Politik

Trick und Politik ist eine 7-minütige Animation von Wiener Schülern über Politiker und ihre Stellungnahmen zu aktuellen Themen und besteht somit aus kleinformatischen Kurzfilmen zu bestimmten politischen Fragestellungen. Unterschiedlichste Tricks und Techniken werden verwendet und zu einer harmonischen Gesamtheit verwoben.

Die Verwendung der Collage-Technik führt bei Trick und Politik zu einer durchaus beabsichtigten Assoziation mit Tageszeitungen, beziehungsweise generell mit der Berichterstattung in den Medien. Die Gefahr, das Thema auf trockene Art abzuhandeln wird durch die lebendige Aufbereitung der Animation bravourös vermieden.

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | **4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006** | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

Gewinner [the next idea] – Kunst- und Technologiestipendium

Himanshu Khatri (IN) / NID – National Institute of Design – Paldi – Ahmedabad – INDIA
Aquaplay

Das mit € 7.500,- dotierte Stipendium wurde von der Jury dem 23-jährigen Inder Himanshu Khatri zugesprochen. „Mit Aquaplay hat der Künstler ein ehrgeiziges Projekt für Displays, basierend auf dem Aufsteigen von Luftblasen in einer speziellen Flüssigkeit, eingereicht. Diese Technologie stellt gegenüber der Pixelgrafik eine völlig neue Idee dar“, so die Begründung der Jury.

Der Projektplan sieht einen großen, mit Flüssigkeit gefüllten Behälter vor, auf dessen Boden Luftventile angebracht sind. Der User übermittelt dem eingebauten Computer mittels Touchpad, welche Formen er darstellen möchte. Der Rechner generiert daraus Befehle für die Ventile, aus denen exakt gesteuerte Luftblasen entweichen, die das eingegebene Muster oder die Schriftzüge in 2D oder 3D nachformen. Diffuse Beleuchtung lässt Aquaplay zu einer „magischen Installation“ werden.

Umgesetzt werden kann dieses Novum an Informationsdarstellung für Displays aller Art, aber auch für Beschilderungen, Leitsysteme oder exquisite Interieurs. Bis zum Ars Electronica Festival wird der Preisträger an der Realisierung des Projektes im Ars Electronica Future Lab weiterarbeiten.

http://www.4shared.com/file/783477/bae3ba83/For_Hannes-_PROJECT-aquaplay.html

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | **4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006** | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006

Anerkennungen Computer Animation

"Kakurenbo: Hide and Seek" (Animation)
YAMATOWORKS (Shuhei Morita, Shiro Kuro) (JP)
<http://www.yamato-works.com/>
<http://www.cwfilms.jp/kakurenbo/>

MTV: "Crow" (Animation)
Marco Spier, Marie Hyon (US) / PSYOP

"renaissance" (Animation)
Volckman Christian (FR) / onyx films
<http://www.renaissance-lefilm.com>

"The Regulator" (Animation)
Philippe Grammaticopoulos (FR)

"Discord: metal and meat" (Animation)
Stephan Larson (US)
<http://art.nmu.edu:16080/larson/diversions/>

"Strasse der Spezialisten" (Animation)
Saschka Unseld, Jakob Schuh (DE) / Studio Soi GmbH & Co. KG
Co-production cine plus Media
<http://www.studiosoi.de>

"CAFARD" (Animation)
Thomas Leonard, Guillaume Marques, Paul Jacamon (FR) / SUPINFUCOM
<http://www.supinfocom-arles.com/>

"Als ich hier angekommen bin" (Animation)
Perrine Marais (DE) / Filmakademie Baden-Württemberg
<http://www.filmakademie.de>

"Rexona – Stunt City" (Visual Effects)
The Mill (UK)
<http://www.the-mill.com>

"Shinsatsu-Shitsu (Consultation Room)" (Animation)
Kei Oyama (JP)

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseausendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | **4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006** | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

"Sin City" (Visual Effects)
Stu Maschwitz (US) / The Orphanage
<http://www.theorphanage.com/>

"ONE MAN BAND"
Mark Andrews, Andrew Jimenez (US) / Pixar Animation Studios
<http://www.pixar.com>

Anerkennungen Digital Musics

"Radio_Copernicus. das deutsch-polnische Künstlerradio"
Prof. Sabine Breitsameter (DE), Robert Gawlowski (PL)
<http://www.radio-copernicus.org>

"Black One"
Stephen O'Malley, Greg Anderson (US) / SUNN O)))
<http://www.ideologic.org> / <http://www.southernlord.com>

"Spire Live in Geneva"
Mike Harding (UK) / Touch
<http://www.touchmusic.org/>

"february sessions"
Tobitani Kensuke, Satoshi Fukushima, Yoshihisa Suzuki (JP) / Mimiz

"Satanicpornocultshop: Zap Meemees"
*Es, Lisa, Vinylman, Ugh, Liftman, Frosen Pine & Meu (JP)
<http://www.nunulaxnulan.biz> / <http://www.sonore.com>

"Wordless"
Yannis Kyriakides (CY/NL)
<http://www.circadian.net> / <http://www.unsounds.com>

"YOKOMONO"
Carsten Stabenow (DE), Geert-Jan Hobijn (NL) / staalplaat soundsystem
<http://www.staalplaat.org>

"Storm!"
Ambrose Field (UK)
<http://www.ambrosefield.com>

"8∞"
Nikolaus Gansterer, Katharina Klement, Josef Novotny (AT)
<http://www.katharinaklement.com>

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseausendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | **4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006** | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

"VoodooLuba"

Yvonne Cornelius (Niobe) (DE) / Sonig
<http://www.sonig.com>

"A Life Without Fear"

Ekkehard Ehlers (DE) / Staubgold
<http://www.staubgold.com>

"The Rose Has Teeth In The Mouth Of A Beast"

Matmos (US)
<http://www.brainwashed.com/matmos/index2.html>

Anerkennungen Interaktive Kunst

"Retroyou Nostal(g)"

Joan Leandre (ES)
<http://nostalg.org>

"Hello, world!"

Yunchul Kim (DE)
<http://www.khm.de/~tre>

"The Robotic Chair"

Raffaello D'Andrea, Max Dean, Matt Donavan (CA)

"Ocular Witness"

Arijana Kajfes (SE)
www.arijana.net

"vexations"

Yuko Mohri, Soichiro Mihara (JP)
<http://cip.io/>

"Tartarus"

Alan Price (US)
<http://accad.osu.edu/~aprice>

"Outerspace"

Markus Lerner, Andre Stubbe (DE)
<http://www.markuslerner.com/> / <http://www.andrestubbe.com>

"SOBJECT"

Alberto Frigo (I/SE)
<http://www.albertofrigo.net>

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | **4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006** | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

“S.U.I.”

Ryota Kimura (JP)

<http://www.ryotakimura.net/index.html>

“KHRONOS PROJECTOR”

Alvaro Cassinelli (JP)

www.k2.t.u-tokyo.ac.jp/members/alvaro/Khronos/

“double helix swing”

Ursula Damm (DE)

http://www.khm.de/~ursula/double_helix_de.pdf

“Office Live”

Techart Group (TW)

<http://www.techartgroup.com/>

Anerkennungen Net Vision

“Dentimundo“

Ricardo Miranda Zuniga (US)

<http://www.dentimundo.com/>

“Dun.AV - Danube Panorama Project”

Michael Aschauer (AT)

<http://danubepanorama.net>

“Tank-FX”

Sandro Catallo, Markus Cremers (DE)

www.tank-fx.com

“Personal World Map”

Roxana Torre (AR/NL)

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

“The Virtual Marathon”

Woon Tien Wei (SG)

<http://www.virtual-marathon.net/>

“COLORS project”

h.o (JP)

<http://www.colors-expo2005.org/index.en.html>

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseausendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | **4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006** | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

"SwarmSketch"

Peter Edmunds (AU)
<http://swarmsketch.com>

"Tracking Transience"

Hasan M. Elahi (US)
<http://trackingtransience.net>

"cyclone.soc"

Gavin Baily, Tom Corby (UK)
http://www.reconnoitre.net/rec_main/docs/cyclone.htm

"Streamfishing"

Beat Suter, Rene Bauer (CH)
<http://streamfishing.cyberfiction.ch>

"ZONE*INTERDITE"

Christoph Wachter, Mathias Jud (CH)
<http://www.zone-interdite.net>

Anerkennungen Digital Communities

"The Organic City" (US)

<http://www.theorganiccity.com>

"Mountain Forum" (NP)

<http://www.mtnforum.org>

"stencilboard.at - prevent disappearance" (AT)

www.stencilboard.at

"MetaReciclagem" (BR)

<http://metareciclagem.org>

"Arduino" (IT)

<http://www.arduino.cc>

"Northfield.org – Citizen Journalism" (US)

<http://northfield.org>

"UgaBYTES Initiative" (US)

<http://www.ugabytes.org>

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | **4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006** | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basis information zur Ars Electronica

"The Freecycle Network" (US)
www.freecycle.org

"CodeTree" (US)
<http://www.codetree.org>

"Charter97.org - news from Belarus" (BY)
www.charter97.org

"Semapedia.org" (AT)
<http://www.semapedia.org>

"Pambazuka News" (UK)
<http://www.pambazuka.org>

Anerkennung u19 – freestyle computing

Kiwi-Monster
Lisa Steiner (Tobelbad / Steiermark / Styria)

Die Fische und der Hai
Stjepan Milicevic, Markus Weber (Wien / Vienna)

Comic-Life: Musik-Comic der 3C
The ThreeCees / 3C BRG Landeck (Tirol / Tyrol)

Piep!
Klassenarbeit Sonderpädagogisches Zentrum Diehlgasse (Wien / Vienna)

Winamp Fernsteuerung
Dominik Amschl (Tobelbad / Steiermark / Styria)

Donaufischer.at, der Fischertreffpunkt im (Fischer-)Netz
Gabriel Freinbichler (Aschach/Donau / Oberösterreich / Upper Austria)

Ich kauf mir 'ne Rakete
Jiri Kuban (Linz / Oberösterreich / Upper Austria)

War
Nana Susanne Thurner (Bad Leonfelden / Oberösterreich / Upper Austria)
AC_FORM
Emanuel Jauk (Graz / Steiermark / Styria)

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | **4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006** | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basis information zur Ars Electronica

www.zu-fall.net.ms

Thomas Hainscho (Maria Saal / Kärnten / Carinthia)

Anerkennungen [the next idea]: Kunst- und Technologiestipendium

"TotalSurveillance"

Thomas Winkler (AT)

<http://projects.datenmafia.org/>

"ShiftSpace"

Daniel Phiffer (US), Mushon Zer-Aviv (IL)

<http://shiftspace.org/>

"THE GAZE"

Sandra Kroiss (AT)

"PARASITE: mobile projection system"

Frédéric Eyl, Gunnar Green und Richard The (DE)

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | **5. Ars Electronica Fotoservice** | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

5. Ars Electronica Fotoservice

Linz, 23.5.2006

Das folgende Bild steht in **Druckqualität (18 cm x 13 cm / 300 dpi)** zum **Download** unter www.aec.at/presskit bereit.



Goldene Nica u19 – freestyle computing

Abenteuer-Arbeitsweg

Foto: Krmpf Krmpf Studios



Anerkennung Computer Animation/Visual Effects

CAFARD

Foto: Leonard, Marques, Jacamon / Supinfocom



Anerkennung Digital Musics

february sessions

Foto: Kensuke, Fukushima, Suzuki

Diese Fotos stehen in Druckqualität (18 cm x 13 cm / 300 dpi) zum Download unter www.aec.at/presskit bereit.

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | **5. Ars Electronica Fotoservice** | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

5. Ars Electronica Fotoservice

Linz, 23.5.2006

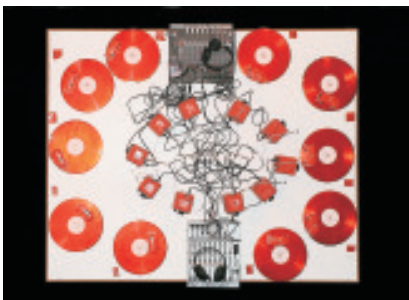
Das folgende Bild steht in **Druckqualität (18 cm x 13 cm / 300 dpi)** zum **Download** unter www.aec.at/presskit bereit.



Auszeichnung Computer Animation/Visual Effects

Kein Platz für Gerold

Foto: Daniel Nocke



Anerkennung Digital Musics

YOKOMONO

Foto: staa!plaat



Goldene Nica Interactive Art

The Messenger

Foto: Paul DeMarinis

Diese Fotos stehen in Druckqualität (18 cm x 13 cm / 300 dpi) zum Download unter www.aec.at/presskit bereit.

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseausendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | **6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater** | 7. Basisinformation zur Ars Electronica

6. Mitglieder der Jury sowie Internationale Berater

U19 – Cybergeneration

1. Sirikit Amann (AT)
2. Gerlinde Lang (AT)
3. Christopher Lindinger (AT)
4. Stefan Pirker (AT)
5. Tereza Szente (AT)

Net Vision

6. Yukiko Shikata (JP)
7. Marko Ahtisaari (FI)
8. Eva Wohlgemuth (AT)
9. Marius Watz (NO)

Interactive Art

10. Pamela Winfrey (US)
11. Karin Ohlenschläger (ES)
12. Joachim Sauter (DE)
13. Ingvar Sjöberg (SE)
14. Masaki Fujihata (US/JP)

Digital Musics

15. Naut Humon (US)
16. Yuko Nexus 6 (JP)
17. Elisabeth Schimana (AT)
18. Rob Young (GB)
19. AGF aka Antye Greie (DE)

Computer Animation

20. Shuzo John Shiota (JP)
21. Dietmar Offenhuber (AT)
22. Rick Sayre (US)
23. Mark Dippé (US)
24. Sabine Hirtes (DE)

Next Idea

25. Horst Hörtnner (AT)
26. Christa Sommerer (AT)
27. Gustav Pomberger (AT)
28. Wilhelm Burger (AT)
29. Daniela Pühringer (AT)

Digital Communities

30. Andreas Hirsch (AT)
31. Steven Clift (US)
32. Peter Kuthan (AT)
33. Lara Srivastava (CA)

DIGITAL COMMUNITIES 06 – BERATER

Markus Beckedahl, Sonja Bettel, Zeljko Blace, Hisham Bizri, Roman Bleichenbacher, Danah Boyd, Ed Burton, Nathalie Caclard, Patricia Canetti, Pier Luigig Cappucci, Denise Carter, Scott de Lahunta, Kunda Dixit, Peter Tomaz Dobrila, Jim Downing, Tim Erickson, Mengbo Feng, Fabian Fischer, Carlo Formenti, Alex Galloway, Keith Goddard, Carlos Gomez de Ilarena, Anita Gurumurthy, Usman Haque, Mike Jensen, Christopher Kelty, André Lemos, Matt Locke Jose-Carlos Mariategui, Jane Metcalfe, Geetha Narayanan, Ashwin Navin, Marcus Neustetter, Margit Niederhuber, Frederick Noronha, Nicole Öhlich, Dorothy Okello, Alex Okwaput, Annalisa Pelizza, Casey Reas, Scott Robinson, Barbara U. Schmidt, Russel Southwood, Ashok Sukumaran, Thomas Thaler, Agnese Trocchi, Jimmy Wales, John Wilbanks, Mahir M. Yavuz, Yukihiko Yoshida, Ina Zwerger

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | **7. Basisinformation zur Ars Electronica**

7. Basisinformation zur Ars Electronica

Linz, 21.4.2006

About Ars Electronica

With its specific orientation and the long-standing continuity it has displayed since 1979, Ars Electronica is an internationally unique platform for digital art and media culture consisting of the following four divisions:

Ars Electronica – Festival for Art, Technology and Society
 Prix Ars Electronica – International Competition for CyberArts
 Ars Electronica Center – Museum of the Future
 Ars Electronica Futurelab – Laboratory for Future Innovations

Ars Electronica Festival

The essence of the internationally renowned Ars Electronica Festival is interdisciplinarity and an open encounter of international experts from the arts and sciences with a broad audience of highly diverse backgrounds and interests. Annually since 1979, the Festival has featured a lineup of symposia, exhibitions, performances and events designed to further an artistic and scientific confrontation with the social and cultural phenomena that are the consequences of technological change.

Prix Ars Electronica

As the world's premier cyberarts competition, the Prix Ars Electronica has been a forum for artistic creativity and innovation since 1987. It is the trend barometer in an ever-expanding and increasingly diversified world of media art.

Thanks to its annually recurring nature, its international scope and the incredible variety of the works submitted for prize consideration, the enormous Prix Ars Electronica Archive provides a detailed look at the development of media art and a feel for its openness and diversity.

Ars Electronica Center

The Ars Electronica Center opened in 1996 as a prototype of a "Museum of the Future." Its mission is to utilize interactive forms of mediation to facilitate the general public's encounter with virtual reality, digital networks and modern media. A focus on issues at the interface of media art, new technologies and social developments characterize the Center's innovative exhibitions. Beyond this, the Ars Electronica Center is the permanent base and thus the organizational foundation of Ars Electronica's regional and international activities.

Ars Electronica Futurelab

The Futurelab is a model of a new kind of media art laboratory in which artistic and technological innovations engender reciprocal inspiration. The lab's teams bring together a wide variety of specialized skills; their approach is characterized by interdisciplinarity and international networking. The Futurelab's wide-ranging activities include designing and engineering exhibitions, creating artistic installations, as well as pursuing collaborative research with universities and joint ventures with private sector associates.

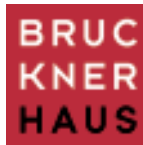
Pressekonferenz
Dienstag, 23. Mai 2006
10:00 Uhr
 Ars Electronica Center
 SKY Media Loft Café & Bar
 Hauptstraße 2-4
 A-4040 Linz

Rückfragen & weitere Informationen:
 Mag. Wolfgang A. Bednarzek, MAS
 Tel +43.732.7272-38
 Mobil: +43.664-81 26 156
 email: wolfgang.bednarzek@aec.at
 URL: <http://www.aec.at/press>

1. Ihre Gesprächspartner: Gerfried Stocker und Dr. Christine Schöpf | 2. Presseaussendung Ergebnisse des Wettbewerbes "Prix Ars Electronica 2006" | 3. Fakten und Zahlen | 3.1. Fakten und Zahlen Prix Ars Electronica 2006 / Länderstatistik | 3.2. Fakten und Zahlen u19 – freestyle computing | 4. Detailinformation zu den prämierten Projekten | 4.1. Goldene Nicas Prix Ars Electronica 2006 | 4.2. Auszeichnungen Prix Ars Electronica 2006 | 4.3. Anerkennungen Prix Ars Electronica 2006 | 5. Ars Electronica Fotoservice | 6. Mitglieder der Jury sowie internationale Berater | 7. Basis information zur Ars Electronica

Sponsoren, Förderer und Mitveranstalter

Organizers:



Centrum für Gegenwartskunst
Oberösterreich



Cooperation partners:

Kunstuniversität Linz
Lentos Kunstmuseum Linz
Architekturforum Linz
Posthof Linz

Ars Electronica and Prix Ars Electronica receive support from:



Additional Support:

Pöstlingbergschössl, KulturKontakt Austria, Spring

Pressekonferenz
Dienstag, 23. Mai 2006
10:00 Uhr
Ars Electronica Center
SKY Media Loft Café & Bar
Hauptstraße 2-4
A-4040 Linz

Rückfragen & weitere Informationen:
Mag. Wolfgang A. Bednarzek, MAS
Tel +43.732.7272-38
Mobil: +43.664-81 26 156
email: wolfgang.bednarzek@aec.at
URL: <http://www.aec.at/press>