



THE GOLDEN NICA
GODDESS ON A NEW COURSE?

DIE GOLDENE NICA GÖTTIN AUF NEUEN WEGEN?



CHRISTINE SCHÖPF

Die Nike von Samothrake, geschaffen um 190 v. Chr. von Bildhauern aus Rhodos, ist ein Meisterwerk griechischer Kunst. Seit 120 Jahren steht sie im Aufgangsbereich des Pariser Louvre und gehört neben der Venus von Milo zu den Hauptattraktionen des Museums. Ihr ursprünglicher Standort am obersten Punkt des samothrakischen Heiligtums gleicht einem Fanal: die Göttin mit wehendem Mantel am Bug eines Schiffes, das sie im Sturm zum Sieg führt – die Nike von Samothrake ist das Siegesymbol kämpferischer Schlachten schlechthin. Gut 2000 Jahre später, 1986/87, denken wir – Hannes Leopoldseder, Grafiker Hansi Schorn und ich – über eine Trophäe nach: Die Idee des Prix Ars Electronica war gerade geboren, jetzt geht es darum, wie der Preis aussehen könnte. Kinetisch? Technologisch? Modern(istisch)? Irgendwie interaktiv? Nein – es sollte in den stürmischen Zeiten der digitalen Revolution ein

Nike of Samothrace, created at about 190 B.C. by sculptors on the island of Rhodes, is a masterpiece of Greek art. For 120 years, it has stood in the entrance hall of the Louvre in Paris where, along with the Venus de Milo, it is one of the museum's main attractions. Its original location at the zenith of the Samothracian shrine suggests the role of a figurehead—the goddess with her windblown outer-garment posed on the bow of a ship that she leads on through the storm to victory. Nike of Samothrace is the victory symbol par excellence of fierce battles.

A good 2,000 years later, in 1986–87, Hannes Leopoldseder, graphic artist Hansi Schorn and I were thinking about a trophy. The idea of the Prix Ars Electronica had just been born, and now it was time to give some thought to what the prize would look like. Kinetic? Technological? Modern(istic)? Somehow interactive? No—in the stormy days of the digital revolution, it had to be a symbol of

Siegessymbol von ähnlich barocker Schönheit und mit Bestand sein. Die letzte Silbe von „Ars Electronica“ – NICA – und der Name der Siegesgöttin – NIKE – passen akustisch wie visuell fast zu gut zueinander – die Goldene Nica ist geboren. Ein neuer Wettbewerb, ausgeschrieben vom ORF Oberösterreich, der seit 1979 Motor für die Gründung und Weiterentwicklung von Ars Electronica ist, hat seine Trophäe. Diese Trophäe des Prix Ars Electronica, der ab 2004 vom Ars Electronica Center organisiert wird, wandelt sich im Lauf der Jahre zum Oscar der vorerst elektronischen und mittlerweile digitalen Künste. Will man die Idee des Prix Ars Electronica bei seiner Geburtsstunde 1987 verstehen, so muss man die Uhr der digitalen Entwicklung zurückdrehen: Rund zehn Jahre davor hatte der erste PC von Silicon Valley aus seinen Siegeszug um die Welt angetreten; 20 Jahre davor hatte die E.A.T.-Gruppe rund um Robert Rauschenberg das Thema Kunst und Technologie erstmals artikuliert; 30 Jahre vorher begann die Künstliche-Intelligenz-Forschung, und 35 Jahre davor hatte der damalige Großrechner UNIVAC entgegen aller Expertenmeinungen das richtige Ergebnis bei den amerikanischen Präsidentenwahlen (Eisenhower) prognostiziert. Der Computer hatte also begonnen, unser Leben kräftig zu verändern. 1987 ging man von 100 Millionen arithmetischen Schritten in der Sekunde und einer Schätzung von weltweit 1 Milliarde Computer aus. Die schnellsten heutigen Parallelrechner arbeiten im Teraflop-Bereich (10^{12} Fließkommaoperationen in der Sekunde), während Wissenschaftler sich bereits Rechner im Petaflop-Bereich vorstellen. Der Computer ist längst nicht mehr neues Medium (im Sinne von Marshall McLuhan), sondern Alltagstechnologie. Wenn aber Computer in den vergangenen Dekaden unsere Sicht der Welt und unser Verständnis von Kommunikation und Umgang mit Wissen entscheidend verändert haben, dann auch deshalb, weil Künstler, Wissenschaftler und Forscher weltweit dazu ihre Beiträge geleistet und damit die Entwicklungsschraube weiter gedreht haben. Als Treffpunkt war der Prix Ars Electronica ein Fokus dafür. Auf dem Weg zu einer neuen Kulturtechnik haben Persönlichkeiten und Institutionen Geschichte geschrieben – hier ist eine Auswahl:

triumph of almost baroque beauty and timelessness. The final syllable of Ars Electronica—NICA—and the name of the goddess of victory—NIKE—went together visually and acoustically—were almost too good a match—and the Golden Nica was born. This was to be the trophy for a new competition launched by the ORF-Upper Austria, since 1979 the driving force behind the founding and ongoing development of Ars Electronica. This trophy for the Prix Ars Electronica—which, for the first time in 2004, is being organized by the Ars Electronica Center—has, over the years, become the Oscar of, initially, electronic, and, subsequently, digital art. If we wish to understand what the idea of the Prix Ars Electronica meant at the hour of its birth in 1987, then we have to turn back the clock of digital development. Approximately 10 years before, the PC left Silicon Valley and began its triumphal progress around the world; 20 years before, the E.A.T. group centered around Robert Rauschenberg articulated the theme of art and technology for the first time; 30 years before, research into artificial intelligence began; and 35 years before, UNIVAC, the biggest mainframe of its day, defied all expert opinions and correctly predicted the result of an American presidential election (Eisenhower). Thus, the computer had begun to significantly change our lives. In 1987, we proceeded on the basis of 100 million arithmetical operations per second, and an estimated 1 billion computers worldwide. Today's fastest parallel computing operations are capable of teraflop (10^{12} floating-point operations per second) speeds, and scientists have already begun to envision computers operating at petaflop speeds. The computer has long since ceased to be a new medium (in Marshall McLuhan's sense) and has instead become the technology of everyday life. But if, over recent decades, computers have decisively changed our view of the world and our understanding of communication and how to deal with knowledge, then one of the reasons for this is that artists, scientists and researchers around the world have contributed to this undertaking and kept the wheels of progress turning ever further. As a meeting place for all those involved, the Prix Ars Electronica has been a focus of this.



Prix Ars Electronica 2003, Romain Segeaud, Christel Pougeoise: „Tim Tom“, Goldene Nica Computer Animation/Visual Effects



Prix Ars Electronica 2003, Tippett Studio: „3D Character Animation for Blockbuster Entertainment“, Anerkennung Computer Animation/Visual Effects



Prix Ars Electronica Künstlerforum 1993: Michael Tolson, Char Davies, Karl Sims, Peter Weibel, Pascal Roulin, Daniel Barthelemy (Bériou), Darrin Butts, Mark Malmberg.

Prix Ars Electronica Verleihung der Goldenen Nicas:
 1988: Dennis Smalley, Konrad Zuse, John Lasseter und Sohn, Walter Wolfsberger, David Sherwin
 1990: Myron Krueger, LH Josef Ratzenböck
 1993: Christian Hübler/Knowbotic Research, Michael Tolson, Pascal Roulin, Bernard Parmigiani
 1996: Masaki Fujihata, Robert Normandeau, Pete Docter/Pixar, etoy.agent
 1997: Ryuichi Sakamoto, Toshio Iwai
 1999: Aphex Twin (Richard D. James) und Chris Cunningham, LH Josef Pühringer

Forum, John Lasseter—then a name familiar only to industry insiders—patiently parries the attacks on Hollywood and capitalism launched by Peter Weibel and consorts.

Peter Gabriel, the experimenter and advocate of democracy who would, appropriately, go on to be the hero of MP3, receives a Golden Nica. Jean-Baptiste Barrière, jury foreman and co-developer of the Prix Ars Electronica, already recognizes that the second half of the '80s would be characterized by the inexorable ascent of the PC. His visions would become reality years later with the reformulation of the Computer Music category into Digital Musics which was done with the help of the American composer, musician and producer Naut Humon.

Over the years, young artists with a lust for experimentation, software developers and provocateurs have showcased their concepts at the Prix Ars Electronica right alongside the grandees of media art. Here, new careers have been launched and the paths of established artists have meshed with digital thinking and creating to engender new concepts.

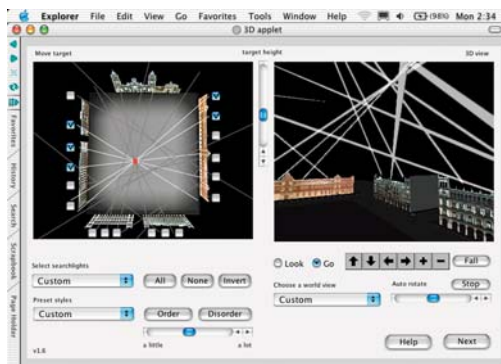
In 1990, the competition's original lineup—Computer Animation, Computer Graphics and Computer Music—is complemented by a new Interactive Art category, the Prix Ars Electronica's official acknowledgment of this emerging art-form. The role of the artist as the sole creator of an artwork is called into question in radical fashion. Hypertext, CD-ROM and Laserdisc come forth as the formats with the most promising future prospects. The viewer/participant becomes an artistic parameter. *Videoplace* by Myron Krueger, pioneer and guiding intellectual force in the field of Artificial Reality, is the first prizewinner in this new category and, together with Jeffrey Shaw's *Legible City*, provides an introduction to the new cultural technique of interactivity.

In 1995, the networks begin to function—thanks to Tim Berners-Lee and the World Wide Web. We cross the threshold into globality and are at large in network-linked worlds. Nicholas Negroponte's book "Being Digital" opens our eyes to the vision of the new digital world—the cufflink as personal computer. The Prix Ars Electronica recognizes the signs of the times and wants to be the focal point. Experts and jury members in the newly established Net category debate how to sum up

Eine bestaunte Animation der jungen kalifornischen Spin-off-Firma von Lucas-Film, PIXAR, war 1986 *Luxo Jr.* von John Lasseter – heute im Vorspann sämtlicher Blockbuster des mittlerweile zu Hollywoodformat angewachsenen Unternehmens. Geduldig bot der damals nur in Insiderkreisen bekannte John Lasseter 1987 den Hollywood- und Kapitalismus-Attacken von Peter Weibel und Konsorten in den Künstlergesprächen Paroli.

Along the path to a new cultural technique, history has been written by personalities and institutions. Here, a selection. A much-admired work of animation by what was then a young California company named PIXAR, a spin-off of Lucas Films, is *Luxo Jr.* This 1986 computer animation by John Lasseter can be spotted today in the opening credits of every blockbuster released by that studio, which has since grown to Hollywood proportions. In the 1987 Prix Ars Electronica

Peter Gabriel, Experimentator, Demokratievertechter und dementsprechend späterer MP3-Hero, erhielt eine Goldene Nica. Jury-Vorsitzender und Mitentwickler des Prix Ars Electronica, Jean-Baptiste Barrière, erkannte bereits, dass die zweite Hälfte der 80er Jahre vom unaufhaltsamen Aufstieg der PCs gekennzeichnet sein werde. Seine Vision wird Jahre später durch die Umbenennung der Kategorie Computermusik in Digital Musics Realität und in Zusammenarbeit



mit dem amerikanischen Komponisten, Musiker und Produzenten Naut Humon umgesetzt. Junge experimentierfreudige KünstlerInnen, EntwicklerInnen und ProvokateurInnen legen im Lauf der Jahre beim Prix Ars Electronica ihre Konzepte ebenso vor wie die Granden der Medienkunst. Neue Karrieren nehmen hier ihren Anfang, die Wege etablierter Künstler vernetzen sich mit digitalem Denken und Gestalten zu neuen Konzepten. 1990 kommt zu den ersten Kategorien des Wettbewerbs – Computeranimation, Computergrafik und Computermusik – die neue Kategorie Interaktive Kunst. Der Prix Ars Electronica trägt damit einer neu aufkommenden Kunstform Rechnung. Die Rolle des Künstlers als alleiniger Schöpfer des Kunstwerks wird radikal in Frage gestellt. Hypertext, CD-ROM und Laserdisc sind die scheinbar zukunftssträchtigen neuen Formate. Der Zuschauer/Teilnehmer wird zum künstlerischen Parameter. Myron Krueger, ein Pionier und Vordenker der Artificial Reality, ist mit *Videoplace* erster Preisträger der neuen Kategorie und unterweist uns gemeinsam mit Jeffrey Shaw (*Legible City*) in der neuen Kulturtechnik Interaktivität. 1995 beginnen die Netzwerke zu funktionieren – Tim Berners-Lee und dem World Wide Web sei Dank. Wir bewegen uns in global vernetzten Welten; Nicholas Negroponte führt uns die Vision der neuen digitalen Welt mit seinem Buch *Being Digital* vor Augen – der Manschettenknopf wird zum PC. Der Prix Ars Electronica erkennt die Zeichen der Zeit und will Fokus sein. Experten und Jury der neu gegründeten Netzkategorie diskutieren, wie die Netzwelt auf einen Punkt zu bringen sei: Community Forming, Virtual Identity, Social Impact, Artistic Merit sind einige der Kriterien, die zur Diskussion stehen.

this networked world in a nutshell: community forming, virtual identity, social impact and artistic merit are a few of the criteria that come up for discussion. Meanwhile, the under-19 cohort was increasingly emerging as a source of creative potential for innovators in the private sector. They are the advance elements of a generation that has grown up with the computer. The motto is "freestyle":



Prix Ars Electronica 2000, Rafael Lozano Hemmer: „Vectorial Elevation, Relational Architecture # 4“ Goldene Nica Interaktive Kunst

Gleichzeitig werden die Unter-19-Jährigen zunehmend zum Kreativpotenzial für innovative Wirtschaftsbetriebe. Sie sind die ersten Vorboten einer Generation, die mit dem Computer aufgewachsen ist. Das Motto ist Freestyle: Mache, was du willst, entscheide selbst, was du tust; zeige, was du mit dem Computer kannst. Der Prix Ars Electronica lädt die Jung-Pioniere der Cybergeneration ein, mit ihren Ideen am Wettbewerb teil-

do what you want, decide for yourself what to do, but show what you can do with the computer. The Prix Ars Electronica now extends an invitation to the young pioneers of the cybergeneration – and the “cybergeneration – u19 freestyle computing” category is born. Up-and-coming creatives have been showing us what it’s all about ever since!

zunehmen – die Kategorie „cybergeneration – u19 freestyle computing“ ist geboren. Junge Kreative zeigen seither, wo es lang geht! Digital Communities – die Plattform für engagierte soziale, politische und kulturelle technologiegestützte Projekte – kommt 2004 als neuer internationaler Showcase zum Prix Ars Electronica. Und wiederum gibt der Erfolg vom Start weg den Veranstaltern recht. [the next idea] als Ideenwettbewerb für junge Menschen zwischen 19 und 27 Jahren, also für die Altersgruppe zwischen u19 und dem „großen“ Prix Ars Electronica, ist eine zusätzliche Investition ins Potenzial jugendlicher Kreativer – und zwar weltweit. Und das ist die Situation in den ersten Jahren des Millennium III: Die Werkzeuge der Informationsnomaden des 21. Jahrhunderts sind wireless, mobil und allgegenwärtig. Über immer komplexere Datennetze werden mittels immer kleinerer und benutzerfreundlicherer Hard- wie auch Software massive Datenpakete transportiert. Die im Hype der 1990er Jahre von Vordenkern prognostizierte Entwicklung geht scheinbar ungebremsst weiter. Dem gegenüber standen ab den späten 1990er Jahren weltweit ruinöse Talfahrten noch kurz davor boomender Paradeunternehmen, zurückhaltende Investoren und sich im Sand verlaufende Erfolgsgeschichten. Wird aus dem optimistischen „Going Digital“ eine resignative „Going Nowhere“-Haltung? Sind wir jetzt also in einer Sackgasse gelandet?

Bei Ars Electronica 1980, also zu einer Zeit, in der in der Welt der digitalen Medien alles möglich schien, meinte der Visionär und zugleich auch Skeptiker Joseph Weizenbaum sinngemäß, dass wir erst unsere Wünsche kennen müssten, um jene Tools zu entwickeln, mit Hilfe derer wir diese verwirklichen können. Weltweit entwickeln, forschen und gestalten Künstler, Wissenschaftler und Experten abseits vom industriellen Mainstream; sie nehmen alternative Positionen ein, hinterfragen das Medium an sich und leiten den aktuellen Diskurs von der Ist- auf eine Kann- und Soll-Ebene. Und genau für Letztere ist der Prix Ars Electronica seit 1987 die jährliche Einladung, sich mit ihren Arbeiten einer über Ateliers und Labors hinausgehenden Öffentlichkeit zu präsentieren. Genau 28.213 Einreichungen aus 85 Ländern sind seit Bestehen dieses Wettbewerbs für Cyberarts eingelangt. Professionisten aus Kunst, Wissen-

Digital Communities, the platform for projects that are utilizing technology as a means of channeling social, political and cultural commitment, was the international showcase added to the Prix Ars Electronica in 2004. Once again, success right out of the blocks confirms the astuteness of the organizers' judgment.

[the next idea] competition for concepts submitted by artists age 19 to 27—i.e. the interim years between the u19 age group and the Prix Ars Electronica for the “big boys and girls”—is another investment in the potential of young creatives—throughout the world.

Which brings us to the situation at the outset of Millennium III. The tools of the information nomads of the 21st century are wireless, mobile and omnipresent. Massive packets of information are transported across ever-more-complex data networks by means of increasingly compact and user-friendly hardware and software. The developments prognosticated by pioneering thinkers in the hype of the '90s seem to be proceeding unabated.

They provide a stark contrast to other global trends since the late '90s: the disastrous nose-dives of what shortly before had been booming industry leaders, the hesitancy shown by investors, and the success stories that have come to unhappy endings. Is the optimism of “Going Digital” turning into a resigned “Going Nowhere” attitude? Have we now arrived at a dead end? At the 1980 Ars Electronica—at a time when everything seemed possible in the world of digital media—Joseph Weizenbaum, a visionary and skeptic all in one, captured the spirit of the day by stating that we first had to know our wishes in order to develop the tools we needed to be able to make them come true.

All over the world, artists, scientists and experts in a wide variety of fields are doing R&D and experimental design work beyond the realm of the industrial mainstream. They are adopting alternative positions, calling the medium itself into question, and redirecting the current discourse from its focus on the status quo to a consideration of how things could and should be. And it is precisely for this latter undertaking that the Prix Ars Electronica has been, since 1987, an annual invitation to present one's work to a public beyond the confines of the atelier and the lab.



Prix Ars Electronica 1999
Luc Courchesne: „Landscape One“
Auszeichnung Interaktive Kunst



Prix Ars Electronica 2001
Martin Leonhartsberger: „Powersphere“
Auszeichnung u19 freestyle computing

schaft und Forschung ebenso wie Kinder und Jugendliche unter 19, also jener Generation, die als erste flächendeckend mit den digitalen Medien aufgewachsen ist, sind der Einladung des Prix Ars Electronica gefolgt. 1.4 Millionen Euro sind an Preisgeldern für Medienkunst ausgegeben worden.

Internationale Juries haben Jahr für Jahr aus allen Einreichungen jene ausgewählt, die sich durch besondere Sachkenntnis und Visionskraft auszeichneten und als solche beim Festival Ars Electronica sowie in Katalog, DVD und CD präsentiert und dokumentiert wurden. Insgesamt ist der Prix Ars Electronica in seiner Kontinuität seit 1987 und durch seine Einbettung in das Festival Ars Electronica zu einem dauerhaften Seismografen künstlerischer wie wissenschaftlicher Formulierungen innerhalb der stür-

No fewer than 28,213 entries from 85 countries have been submitted to this cyberarts competition since its inception. Professionals from the arts, the sciences and engineering as well as youngsters under 19—thus, the generation that was the first to grow up totally within the era of digital media—have accepted Prix Ars Electronica's invitation, and 1.4 million euros in prizemoney have been awarded to them.

Year after year, juries of international experts have evaluated the submissions and selected those whose uniqueness, excellence and visionary power make them outstanding. These have been presented at the Ars Electronica Festival and also preserved for the future in various documentation media (catalog, DVD, CD). The Prix Ars Electronica—in the continuity it has displayed since 1987 and the way it has been embedded within the Ars

mischen Entwicklung der digitalen Medien geworden und hat damit auch seinen kulturpolitischen Stellenwert etabliert. Begleitet haben den Prix Ars Electronica auf diesem Weg Künstler, Wissenschaftler, Theoretiker, Philosophen, Techniker, Wizzards, Experten etc. Sie haben als Juroren beim Prix Ars Electronica nicht nur viele Tage in dunklen Räumen geteilt, sondern sie haben in einer jährlichen Laborsituation den Diskurs um Medienkunst und Medienentwicklung in den Juryberatungen weitergeführt, belebt und vorangetrieben. Und sie haben darüber hinaus den Prix Ars Electronica in die Community und die Welt getragen.

Electronica Festival—has become a permanent seismograph of artistic and scientific formulations within the tempestuous development of the digital media and has thereby established a place for itself in cultural-political life.

The Prix Ars Electronica has been accompanied along this way by artists, scientists, theoreticians, philosophers, technicians, wizards, experts, et al. Not only have they spent many days sequestered in darkened rooms as Prix Ars Electronica jurors; they have also joined in on an annual laboratory situation to carry on, enliven, reformulate and advance the discourse surrounding media art and media development in the jury deliberations. And, what's more, they have borne the Prix Ars Electronica out into the community and the world.



Prix Ars Electronica 2000 – Senking/Jens Massel performing at 20' to 2000, raster noton/Carsten Nicolai, Goldene Nica Digital Musics



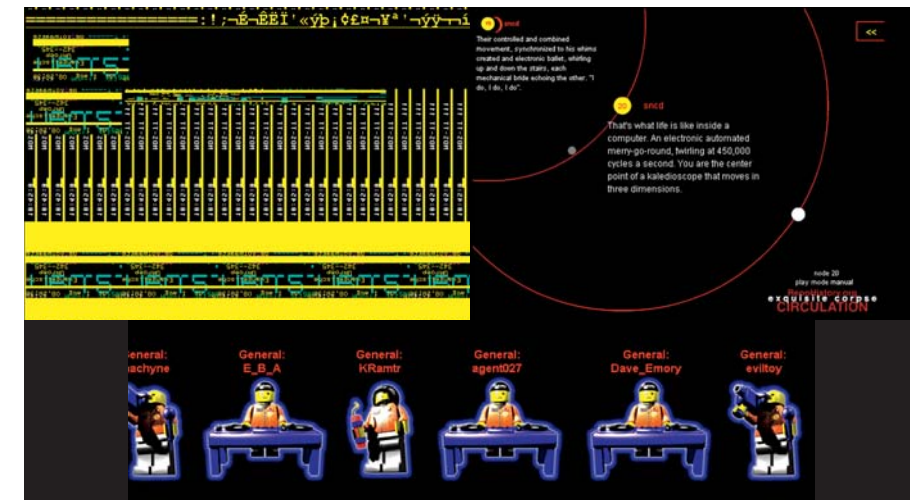
Prix Ars Electronica 2003 – Ami Yoshida, Sachiko M, Utah Kawasaki: „astro twin/cosmos“, Goldene Nica Digital Musics



Prix Ars Electronica 2001 – bLectum from bLechdom: „The Messy Jesse Fiesta“, Anerkennung Digital Musics



Prix Ars Electronica 1997 – Matt Heckert: „Machine Sound“, Goldene Nica Computermusik



Prix Ars Electronica 2000 – 010010110101101.ORG, Anerkennung .net, Sharon Denning: „The Exquisite Corpse“, Auszeichnung .net, agent.NASDAQ aka Reinhold Grether: „Toywar“, Anerkennung .net



Prix Ars Electronica 2002: Jurymeeting