

Prix Ars Electronica: Die GewinnerInnen 2013

Pressegespräch am Donnerstag, 16. Mai 2013

SprecherInnen:

Michael Sterrer-Ebenführer (Sponsoring und Sonderprojekte voestalpine AG, Juror Prix Ars Electronica)

Susi Windischbauer (Leiterin u19 – Create Your World)

Emiko Ogawa (Organisation Prix Ars Electronica)

Christine Schöpf (Künstlerisches Direktorium Ars Electronica Festival, Jurorin Prix Ars Electronica)

Gerfried Stocker (künstlerischer Leiter Ars Electronica Linz)

Sämtliche Presseinformationen und -bilder sowie Videos zum Prix Ars Electronica 2013 finden Sie unter <http://www.aec.at/press/de/>.

Prix Ars Electronica 2013:

4.071 Einreichungen aus 73 Ländern

(Linz, 16.5.2013) Insgesamt 4.071 Projekte aus 73 Ländern wurden beim Prix Ars Electronica 2013 eingereicht. Die meisten Einreichungen verzeichnete heuer die Kategorie „Digital Music & Sound Art“ (848), gefolgt von „Computer Animation / Film / VFX“ (775), „Interactive Art“ (672), „u19 – CREATE YOUR WORLD“ (652), „Hybrid Art“ (568), „Digital Communities“ (400) und „[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant“ (156). Die Goldenen Nicas gehen diesmal an KünstlerInnen aus Kanada, Italien, der Türkei, der Schweiz, Spanien, Belgien und Österreich, der [THE NEXT IDEA] Grant geht an vier Visionäre aus Brasilien, den USA und Israel. Neben den begehrten Trophäen bzw. dem [THE NEXT IDEA] Grant dürfen sich die GewinnerInnen zudem über Preisgelder von insgesamt 117.000 Euro freuen. Die offizielle Preisverleihung findet traditionell im Rahmen der Ars Electronica Gala am 6. September 2013 im Linzer Brucknerhaus statt.

Trendbarometer der Medienkunstszene

1987 initiiert, gilt der Prix Ars Electronica als der Trendbarometer der internationalen Medienkunstszene. Jedes Jahr kürt eine hochkarätige Jury die besten zeitgenössischen Arbeiten und verleiht ihren UrheberInnen die Goldenen Nicas, die „Oscars der Medienkunst“. Aktuell sieben Wettbewerbskategorien spiegeln die Vielfalt zeitgenössischer Medienkunst wider: Computer Animation / Film / VFX“, „Digital Music“, „Interactive Art“, „Hybrid Art“, Digital Communities“, „[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant“ und der österreichweit ausgeschriebene Jugendwettbewerb „u19 – CREATE YOUR WORLD“.

Partner und Sponsoren

Der Prix Ars Electronica wird von Ars Electronica Linz und dem ORF Oberösterreich veranstaltet. Kooperationspartner sind das Brucknerhaus Linz und das OK (Offenes Kulturhaus Oberösterreich). Unterstützt wird der Prix Ars Electronica von der Stadt Linz und dem Land Oberösterreich. Hauptsponsor ist die voestalpine, die sich mit einem eigenen Stipendium für visionäre Ideen engagiert. Als weitere Sponsoren beteiligen sich die Liwest Kabelmedien GmbH, Kulturkontakt Austria, Casinos Austria und die LINZ AG.

Prix Ars Electronica: <http://www.aec.at/prix/de/>
Winners 2013: <http://www.aec.at/prix/de/gewinner/>
Jury 2013: <http://www.aec.at/prix/de/jurorinnen/2013/>

Prix Ars Electronica 2013 – Goldene Nicas

Computer Animation Film VFX

Memo Akten (TR), Quayola (IT): Forms

„Forms“ ist ein Projekt der Visual Artists Quayola und Memo Akten. Die visuell beeindruckende Animation ist eine Studie rund um die Bewegungsabläufe von in Aktion befindlichen SpitzenathletInnen. Die KünstlerInnen filmten SchwimmerInnen und TurmspringerInnen, (Stab-) HochspringerInnen und BodenturnerInnen bei ihren Wettkampfeinsätzen, analysierten ihre Bewegungen und ihre Körpersprache und übersetzten dies in abstrakte dreidimensionale Skulpturen aus Stäbchen, Spiralen, Quadern und Kugeln. Deren Auseinander- und Zusammenfallen, Wischen und Rotieren unterlegten sie mit metallischem Klicken und Knirschen, das den Eindruck der Bewegung nochmals verstärkt.

<http://www.memo.tv/forms/>

Digital Musics & Sound Art

Nicolas Bernier (CA): frequencies (a)

Nicolas Berniers Sound-Performance „frequencies (a)“ speist sich aus dem perfekten Zusammenspiel eines traditionellen Mediums, digitaler Klänge und Licht. Entlang einer gläsernen Werkbank montiert der Künstler eine Reihe von Stimmgabeln, jeder einzelnen stellt er einen computergesteuerten Hubmagneten zur Seite. Die gesamte Szenerie ist in Schwarz-Weiß gehalten und mutet ob ihrer Sterilität an wie ein wissenschaftliches Labor – eines, in dem Nicolas Bernier die Zutaten seiner Sound-Experimente mixt. Je nachdem welche Sequenzen er dabei via Computer an die Hubmagneten schickt, lösen diese präzise getimte Schläge auf die Stimmgabeln aus. Das Ergebnis ist ein vibrierender Klangteppich. Synchronisiert wird dieser mit einer Lichtinstallation, die die gesamte Anordnung abwechselnd in vollkommene Dunkelheit und gleißendes Licht taucht.

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

Interactive Art

Michel Décosterd, André Décosterd (CH): Pendulum Choir

Mit ihrem „Pendulum Choir“ kreierten Michel und André Décosterd eine Live-Performance, die den Prozess des Atmens und die damit verbundene Aktivitäten der Lunge auf ebenso ungewöhnliche wie eindringliche Weise interpretiert. Die Hauptdarsteller sind neun schwarzgekleidete Sänger auf metallenen, hydraulischen Stelzen. Jede dieser Einheiten aus Mensch und Maschine repräsentiert ein Lungenbläschen, über die unser Körper Sauerstoff aufnimmt. Im Rahmen der Performance „singt“ der Chor quasi das Atmen, bringt das Einsaugen der Luft, das Herausfiltern des Sauerstoffs und das

Rückfragehinweise & weitere Hinweise

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@aec.at
www.aec.at/press

Wiederausatmen akustisch zum Ausdruck. Synchron zu ihren archaischen Gesängen pendeln die Sänger auf ihren knapp einen Meter hohen Stelzen mal nach vorne und hinten, kippen auf die eine, dann wieder auf die andere Seite. Phasenweise vollzieht sich all dies in Harmonie, singt und pendelt alles wie ein Organismus. Dann wieder scheint Chaos auszubrechen, ein Mensch gegen den anderen anzusingen und die Maschinen auseinanderzustreben. Die Musik wechselt dementsprechend zwischen abstrakten, sich wiederholenden, lyrischen und narrativen Passagen, während die auf den hydraulischen Plattformen festgeschnallten menschlichen Körper abwechselnd der Schwerkraft folgen und sich dann wieder gegen sie stemmen. Immer wieder wirkt die gesamte Szenerie wie ein eigentümliches Ritual an, wie eine abstrahierte Reise vom ersten zum letzten Atemzug.

<http://www.codact.ch/gb/pendugb.html>

Hybrid Art

Koen Vanmechelen (BE): The Cosmopolitan Chicken Project

1999 startete Koen Vanmechelen sein „Cosmopolitan Chicken Project“. Der Name des einzigartigen Projekts ist zugleich sein Programm: Es geht um die Züchtung des ultimativen kosmopolitischen Huhns, das die genetische Information aller Hühnerpopulationen weltweit in sich trägt. Ein Huhn, das wie kein anderes die Globalisierung unserer Welt repräsentiert und Symbol ist, für die permanente Vermischung von Ethnien und Kulturen. Koen Vanmechelen schafft damit den lebenden Beweis dafür, dass es zwar Arten, aber keine Rassen gibt. Was er ebenfalls deutlich macht ist, welche hohe kulturelle Implikationen unser Mitgestalten von Pflanzen, Tieren und letztlich des Menschen selbst aufweist. Augenscheinliches Beispiel ist die französische Hühnerpopulation, die nach langen Jahren der Züchtung heute mit rotem Kamm, weißem Körper und blauen Füßen gefällt – einem durch und durch patriotischen Outfit. Interessant ist auch der Umstand, dass sich eine hohe Diversität der Erbinformation positiv auf die Lebenserwartung und Gesundheit eines Huhns auswirkt. Die Schlussfolgerung: Genetische Vielfalt ist überlebenswichtig. Mit seinem „Cosmopolitan Chicken Project“ stellt Koen Vanmechelen eine ganze Reihe brisanter Fragen – jene nach der technischen Machbarkeit, der Sinnhaftigkeit oder der ethischen Vertretbarkeit von Gen- und Biotechnik oder die nach den Identitäten unserer multikulturellen und multiethnischen Gesellschaften und uns einzelnen. Um diese und weitere Fragen zu transportieren, nutzt Koen Vanmechelen eine ganze Reihe von Medien, darunter einmalige großformatige Grafiken, die die vielfach verzweigten Stammbäume seiner Hühner zeigen.

<http://www.koenvanmechelen.be/cosmopolitan-chicken-project>

Digital Communities

El Campo de Cebada (ES)

„El Campo de Cebada“ ist ein Platz in La Latina, einem historischen Viertel im Zentrum von Madrid, und seit 2010 auch eine nun im Rahmen des Prix Ars Electronica ausgezeichneten

Rückfragehinweise & weitere Hinweise

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@aec.at
www.aec.at/press

BürgerInneninitiative. Ihre Vorgeschichte beginnt in den 1960er Jahren, als die Madrider Stadtregierung beschloss, die bislang auf dem El Campo de Cebada befindlichen Marktstände durch eine große Markthalle zu ersetzen und daneben ein Sportzentrum zu errichten. Anfang des 21. Jahrhunderts modernisierte man beide Bauten und betraute Private mit ihrem Management. 2009 wurde das Sportzentrum jedoch geschlossen und abgerissen. Wiedererrichtet wurde nichts. Mehr als ein Jahr lag das Areal mitten im Stadtzentrum brach. Solange bis es zum temporären Spielort der Kulturinitiative „La Noche en Blanco“ wurde – sehr zum Gefallen der Nachbarschaft in La Latina, die sich daraufhin zusammenschloss und das Projekt „El Campo de Cebada“ in Angriff nahm. Zunächst wurde eine Webplattform eingerichtet, auf der Ideen zur künftigen Nutzung des Areals gesammelt wurden, danach folgte der Gang zur Stadtverwaltung, von der man schließlich grünes Licht erhielt. Seither ist der Campo de Cebada Schauplatz von Theater- und Kinovorführungen, Lesungen, sportlichen Wettkämpfen, Workshops und Kursen, ist Gemüse und Obstgarten und im Hochsommer sogar Freibad. Vorbereitet und organisiert werden all diese Aktivitäten im Zuge regelmäßiger, stets öffentlich zugänglicher Meetings, die allesamt protokolliert und im Internet veröffentlicht werden. Alle sind aufgerufen, sich vor Ort oder online zu beteiligen. Nichts wird hier von oben oder temporär eingesetzten Gremien vorgegeben, was dann vor Ort mäßig bis gar nicht genutzt wird. Am Campo de Cebada entwickelt sich alles aus einer konkreten Nachfrage heraus. Die Transparenz und Offenheit mit der sämtliche Aktivitäten vor Ort und im Netz geplant, diskutiert, weiterentwickelt, beschlossen und umgesetzt werden, sind beispielhaft für eine erfolgreiche (Digital) Community im Jahr 2013.

<http://elcampodecebada.org/>

u19 – Create Your World

Dominik Koller (AT): Visual:Drumset

„Visual:Drumset“ macht es möglich, Trommelschläge sichtbar zu machen und zwar direkt auf den Fellen der jeweiligen Trommeln. Möglich wird dies durch Vibrationssensoren und speziellen Projektoren am unteren Rand des Trommelrahmens. Mittels der Sensoren wird zunächst festgestellt, welche Trommel geschlagen wurde, diese Information dann mittels einer Arduino-Platine eingelesen und an den Computer weitergeleitet. Hier können die jeweils gewünschten Farben, Formen und Effekte jener Visuals angepasst werden, die schließlich auf das Trommelfell projiziert werden. Eine entsprechende Android-App leistet dieselben Dienste. Mit seinem „Visual:Drumset“ schafft der 17-jährige Dominik Koller ein visuell-interaktives Spielerlebnis für jede/n Schlagzeugerin und deren/dessen Publikum.

[THE NEXT IDEA] voestalpine ART AND TECHNOLOGY GRANT

Marcelo Coelho (BR), Skylar Tibbits (US), Natan Linder (IL), Yoav Reches (IL): Hyperform

Mit „Hyperform“ wollen Marcelo Coelho und Skylar Tibbits das nächste Kapitel der gerade eben angebrochenen Makers-Revolution schreiben. Ausgangspunkt ihrer Überlegungen ist, dass immer einfacher zu nutzende Softwaretools und immer preiswertere 3D-Drucker immer mehr Menschen die Chance eröffnen, ihre eigene Kreationen zu designen und zu produzieren. Einzige Einschränkung dabei: Die Größe der Objekte ist ziemlich limitiert. Noch. Denn an dieser Stelle kommt die „next idea“ von Marcelo Coelho, Skylar Tibbits, Natan Linder und Yoav Reches ins Spiel: Um die Größe der ausgedruckten Objekte zu maximieren, wollen sie mit Unterstützung des Ars Electronica Futurelab ein Verfahren entwickeln, das es möglich macht, den bislang drei Dimensionen des Drucks eine vierte hinzuzufügen: die Zeit. Im Zuge eines solchen „4D-Drucks“ erzeugte Objekte sollen ihre endgültige Form nicht schon im Druck, sondern erst später erhalten. Zunächst wird ihnen bloß „mitgegeben“, wie sie letztlich aussehen sollen.

http://www.ted.com/talks/skylar_tibbits_the_emergence_of_4d_printing.html

Prix Ars Electronica 2013 – Awards of Distinction

Computer Animation / Film / VFX

La Mécanique Du Plastique (FR): Duku Spacemarines

„Duku Spacemarines“ von La Mécanique Du Plastique ist eine vierminütige Animation, deren Handlung sich aus unterschiedlichen Hollywood-Plots zusammensetzt. Die Stimme des Erzählers kommentiert die Handlung, die immer wieder spontane und dabei eigenartige Wendungen nimmt. So wird aus einem Chinesen, der Amerika vernichten will, plötzlich ein Tscheche, der sich bei einem Kampf in Hahn verwandelt, danach in ein Krankenhaus eingeliefert wird, nur um am nächsten Tag nicht im Spital, sondern in einem Supermarkt aufzuwachen. Zum krönenden Abschluss wird dann auch noch Washington während eines Erdbebens von Aliens attackiert.

<http://lamecaniqueduplastique.fr/>

Computer Animation / Film / VFX

Oh Willy / Emma De Swaef (BE), Marc James Roels (BE): Beast Animation

Ein Mit-Fünfziger namens Willy besucht seine kranke Mutter in einer Nudisten-Community, wo auch er seine Jugend verbracht hat. Traurig, erinnert er sich nach dem Tod der Mutter an seine Kindheitstage zurück und findet schließlich in den Armen eines haarigen Monsters wieder mütterliche Zuwendung und Schutz. „Oh Willy“ ist eine berührende Stop-Motion-Animation mit liebevoll gestalteten Charakteren aus Wolle.

<http://www.beastanimation.be/>

Digital Musics & Sound Art

Chris Carlson (US): Borderlands Granular

„Borderlands Granular“ ist ein „Musikinstrument“, das es iPad- und Desktop-UserInnen ermöglicht, Klänge über einen Granular-Sampler zu untersuchen, damit zu spielen und zu transformieren. Die Samples werden dabei nicht auf gewohnte Weise wiedergegeben, sondern in sogenannte Körner, in kurze Stücke von 1 bis 50 Millisekunden unterteilt. Diese Körner können übereinander platziert werden, ihre Lautstärke, Geschwindigkeit, Phasen und Tonhöhe beim Abspielen geändert werden.

<http://www.borderlands-granular.com/app/>

Rückfragehinweise & weitere Hinweise

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@aec.at
www.aec.at/press

Digital Musics & Sound Art

SjQ++(JP)

SjQ++ ist ein audiovisuelles Projekt, das sich 2012 in Kyoto, Japan, startete. Abhängig von ihren jeweiligen Sounds werden die Interaktionen der sechs Musiker visualisiert und auf oder hinter die Körper der Gruppe projiziert. Mittels dieser Animationen können die einzelnen Musiker miteinander kooperieren oder gegeneinander antreten. Die Sounds and Visuals von SjQ++ sind perfekt synchronisiert und beeinflussen sich gegenseitig.

<http://sjq.jp/sjqpp/>

Interactive Art

rAndom International: Rain Room

Die Künstlergruppe rAndom International hat mit „Rain Room“ eine Installation geschaffen, die es auf 100 Quadratmetern künstlich regnen lassen kann. Der Clou dabei ist, dass PassantInnen hier auch ohne Regenschutz nicht nass werden. Möglich wird das durch 3D-Kameras, die den gesamten Raum überwachen und Informationen über den jeweiligen Aufenthaltsort der BesucherInnen ständig an die in der Decke befindlichen Wasserdüsen übermitteln – nebst der Botschaft, wo es gerade nicht regnen soll.

Interactive Art

Masaki Fujihata (JP): Voices of Aliveness

Masaki Fujihata lädt Menschen zu einer Fahrradtour entlang eines speziell präparierten Pfades, des sogenannten „shouting circuit“. Die dafür zur Verfügung gestellten Fahrräder sind allesamt mit GPS und einer Video-Kamera ausgestattet, die TeilnehmerInnen wiederum eingeladen, während ihrer Fahrt möglichst laut zu schreien. Ihre Rundtouren werden aufgezeichnet und in Gestalt ringförmiger Grafiken ins Internet gestellt. Ring für Ring ist eine dokumentierte Reise durch Raum und Zeit.

<http://voicesofaliveness.net>

Hybrid Art

Tania Candiani (MX): FIVE VARIATIONS OF PHONIC CIRCUMSTANCES AND A PAUSE

Die Ausstellung „Five Variations of Phonic Circumstances and a Pause“ von Tania Candiani ist im Laboratorio de Arte Alameda in Mexico City zu sehen und zeigt sechs Maschinen, die sich mit Sound,

Sprache und den unterschiedlichen Dimensionen von akustischen Erfahrungen auseinandersetzen. Ziel der Maschinen ist es Sounds, etwa Geräusche, Gelesenes, Erzählungen, Gemurmelt, Geheimnisse und Musik zu interpretieren und zu übersetzen, sie in Text und Code umzuwandeln.

<http://www.taniacandiani.com>

Hybrid Art

Philip Ross (US): Mycotecture

Bereits In den frühen 1990-er Jahren begann der US-Amerikaner Philip Ross an Skulpturen zu arbeiten, die zur Gänze aus lebenden Pilzen bestehen: Pilz-Zellen werden dafür in ein auf Zellulose basierendes Medium, etwa Sägespäne, eingebracht, die dem Organismus sowohl als Futter als auch als Rahmen dienen, um darauf zu wachsen. Innerhalb nur einer Woche verhärtet ein solches Gemisch. Wie Gips ist das Pilzgewebe in der Lage, jede beliebige Form anzunehmen. Am Ende der Trocknung stehen dem Künstler schließlich Bauteile aus einem sehr leichten, stabilen Material zur Verfügung. Neben einem organischen Tee-Haus für eine Ausstellung in der Kunsthalle Düsseldorf gestaltete Philip Ross bereits eine Reihe pilzbasierter Möbelstücke.

<http://philross.org/projects/mycotecture/#projects/mycotecture/>

Digital Communities

Refugees United

„Refugees United“ ist die weltweit erste Webdatenbank, die es Flüchtlingen ermöglicht, nach Familienmitgliedern und FreundInnen zu suchen. Die UserInnen bestimmen dabei immer selbst, welche und wie viele ihrer personenbezogenen Daten sie veröffentlichen wollen. Wer möchte, kann auch anonym bleiben. Diese Personen können dennoch (wieder-)gefunden werden – anhand von Details, die ausschließlich Familienangehörigen oder engen FreundInnen bekannt sind. Die Non-Profit Plattform „Refugees United“ kann kostenfrei genutzt werden.

<http://info.refunite.org/>

Digital Communities

Visualizing Palestine (PS)

Auf der Homepage „Visualizing Palestine“ finden sich Grafiken zu Aspekten des israelisch-palästinensischen Konflikts. Ziel ist es, durch kreative Gestaltungsformen eine sachliche Geschichte von Israel und Palästina zu erzählen. Mehrere Teams sind dabei mit verschiedenen Aufgaben betraut. So werden aktuelle Fragen und Themen identifiziert, dann recherchiert und analysiert und schließlich in aussagekräftige Bilder und Grafiken verwandelt.

<http://www.visualizingpalestine.org>

Rückfragehinweise & weitere Hinweise

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@aec.at
www.aec.at/press

u19 – CREATE YOUR WORLD

Isidor Dietrich (AT): Destino, facebook, BluCar, Nur Kreide

Isidor Dietrich aus Mödling darf sich über eine Auszeichnung in der Kategorie u19 – CREATE YOUR WORLD freuen. Er wurde für eine Sammlung von vier Stop-Motion-Trickfilmen ausgezeichnet, die er alle mit AfterEffects und Final Cut erstellte. In seinen Movies geht es um Autorennen, Puppen die sich mit Facebook beschäftigen, ein zum Leben erwachtes Kreidemännchen und um ein Spielzeugauto, das zuhause Amok fährt, während die Hausherrin beim Einkaufen ist.

<http://www.youtube.com/Realbrickanimations>

u19 – CREATE YOUR WORLD

HLFS Ursprung (AT): Soilution – Erde mit Zukunft

Fasziniert von einem Vortrag über „Terra Preta“, eine extrem fruchtbare Schwarzerde aus dem Amazonasgebiet, beschlossen die SchülerInnen der 4. Klasse Umwelttechnik der HLFS Ursprung das Projekt „Soilution – Eine Erde mit Zukunft“ zu initiieren. Gemeinsam mit einem bayerischen Unternehmen entwickelten sie eine kohlehaltige Gartenerde, die nun über eine von den SchülerInnen gegründete Firma an umweltbewusste GärtnerInnen vertrieben wird. Das Besondere an dieser Erde: Sie enthält Biokohle, die jenen Kohlenstoffen bindet, der sonst in Form von CO₂ in die Erdatmosphäre gelangen würde.

<http://hlfs.ursprung.at>

u19 – CREATE YOUR WORLD (Sachpreis u10)

Sasan Hoseini, Arian Hoseini (AT): Lernprogramme für die Volksschule

Um Lego-Spiele zu programmieren besuchten die Brüder Sasan und Arian Hoseini aus Wien einen Programmierkurs für Kinder. Dabei kam ihnen die Idee, für sich selbst und andere Kinder Lernprogramme zu schreiben. Bislang kreierte die beiden Lernsoftware für Multiplikationen, Divisionen und Subtraktionen.

<http://www.youtube.com/Realbrickanimations>

u19 – CREATE YOUR WORLD (Sachpreis u14)

Florian Bührlle (AT): Feldversuche

Der 14-jährige Florian Bührlle aus Bregenz wurde für seine Animation „Feldversuche“ ausgezeichnet. Er lässt in seinem Video Würfel passend zur Musik tanzen, zu Boden fallen und zerbrechen. Der Soundtrack dazu stammt ebenfalls vom jungen Bregenzer.

Prix Ars Electronica 2013 – Honorary Mentions

Computer Animation / Film / VFX

Christian Schulze (DE), Moritz Palnstorfer (AT): Ars Rata

<http://vimeo.com/52335205>

Kyle Mowat (CA): Ballpit

<http://vimeo.com/49178869>

Andrew Thomas Huang (US): Björk – Mutual Core

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=ZM80F_J-QHE

Don Hertzfeld (US): It's Such a Beautiful Day

<http://www.bitterfilms.com>

Daniel Moshel (DE), Moshel Film: Metube: August sings Carmen 'Habanera'

www.metube.at

Jérémy Clapin (FR), Papy3D productions: Palmipedarium

www.muiye.com, www.papy3d.com

Kyra Buschor (CH), Anna Habermehl (DE), Constantin Paeplow (DE): Rollin' Safari

<https://www.facebook.com/RollinWild>

Carl Burton (US): Shelter

<http://vimeo.com/37156003>

Philipp Artus (DE): Snail Trail

<https://vimeo.com/37156003>

Chris Landreth (CA): Subconscious Password

Te-Yu Liu (TW): The Carousel Family

<http://vimeo.com/61404549>, <http://cargocollective.com/chrisfishshop/>

NERDWORKING (TR): UNDER AN ALIAS

<https://vimeo.com/51209455>

Digital Musics & SoundArt

Typingmonkeys (JP): 0b0000.tms

<http://typingmonkeys.jp>

Mark Malmberg (US): ALBIREO2.1

<http://www.markmalmberg.com>

Michael Edwards (GB): altogether disproportionate

<http://www.sumtone.com/work.php?workid=275>

Simon Katan (GB): Cube with Magic Ribbons

<http://www.info.simonkatan.co.uk/soundcircuit/>

Suguru Goto (JP): Duali

<http://suguru.goto.free.fr/Contents2/Duali/Duali-e.html>

Roberto Pugliese (IT): Equilibrium Variant

<http://www.robertopugliese.com/page2/page22/page24/equilibrium.html>

AGF (DE) & Various: Gedichterbe

<http://gedichterbe.poemproducer.com/>

Grischa Lichtenberger. and VI (inertia) / Grischa Lichtenberger (DE): raster-noton. archiv für ton und nichtton

www.raster-noton.net, <http://grischa-lichtenberger.com/>

Nicolás Varchausky (AR): LA BIBLIOTECA CIEGA

www.varchausky.com.ar

Intermedia Chef (KR): The Half

<https://vimeo.com/62248561>, <http://youtu.be/2vTUqpVlrLg>

Yuri Suzuki (JP/UK): The Sound of the Earth

<http://yurisuzuki.com/works/the-sound-of-the-earth-2/>

Robert Henke (DE): Works for Wave Field Synthesis

http://roberthenke.com/installations/wfs_works.html

Interactive Art

Hernan Kerlleñevich (AR), Mene Savasta Alsina (AR): AHORA. A song in the Hypertemporal Surface

<http://www.cargocollective.com/operadora/ahora>

Daniel Rozin (US): Angles Mirror

<http://vimeopro.com/bitforms/rozin/video/61823984>

Playmodes (ES), MID (ES): Blaus

<http://playmodes.com/web/blau>, <http://mediainteractivedesign.com/en/blaus>

Matt Richardson (US): Descriptive Camera

<http://mattrichardson.com/Descriptive-Camera/>

Kawarga Dmitry & Elena (RU): Down with Wrestlers with Systems and Mental Nonadapters!

<http://www.kawarga.ru>

James Bridle (GB): Dronestagram

<http://booktwo.org>

Marnix de Nijs (NL): Exploded Views 2.0

<http://www.marnixdenijs.nl/exploded-views-2.htm>

Olivier Bau (FR), Yuri Suzuki (JP), Ivan Poupyrev (RU): Ishin-Den-Shin

www.ishin-den-shin.com

neurowear (JP): Necomimi

http://neurowear.com/projects_detail/necomimi.html

Satoshi Horii (JP), Hiroyasu Kimura (JP), Daito Manabe (JP), Mikiko Mizuno (JP), Yasutaka Nakata (JP), Ayano Omoto (JP), Ayaka Nishiwaki (JP), Yuka Kashino (JP): Perfume Open Source Project

<http://perfume-dev.github.com>

David Allan Rueter (US): The Kuramoto Model (1,000 Fireflies)

<http://1000fireflies.net>

Rafael Lozano-Hemmer (MX): Voice Array

http://www.lozano-hemmer.com/voice_array.php

Hybrid Art

Kuai Shen (EC/DE): Oh!m1gas: biomimetic stridulation environment

<http://kuaishen.tv/Ohm1gas>

Matt Hope (GB): Breathing Bike

<http://matthope.org/>

David Glowacki (US), Phil Tew (GB), Laura Kriefman (GB), Joseph Hyde (GB), Thomas Mitchell (GB), Lisa May Thomas (GB), Emma Harrie (GB): Hidden Fields

<http://danceroom-spec.com/>

Maja Smrekar (SI): Hu.M.C.C. - Human Molecular Colonization Capacity

<http://www.mayayoghurt.net/> www.majasmrekar.org

Dmitry Gelfand (NL), Evelina Domnitch (NL): MEMORY VAPOR

<http://portablepalace.com/memoryvapor.html>

Mick Lorusso (US): Microbial Schöppingen

<http://www.micklorusso.net/>

Sputniko! (JP/UK): Nanohana Heels - Healing Fukushima

<http://www.sputniko.com/?p=1519631>

Gilberto Esparza (MX): Nomadic Plants

<http://www.plantasnomadas.com>

Chris Salter (US/QC/CA) + Sofian Audry (QC/CA), Marije Baalman (NL), Adam Basanta (QC/CA), Elio Bidinost (QC/CA), Thomas Spier (DE): N_Polytope: Behaviors in Light and Sound After Iannis Xenakis

<http://chrissalter.com/>

Thomas Feuerstein (AT): PANCREAS

http://thomasfeuerstein.net/50_WORKS/75_LABORATORY/02_PANCREAS

Paul Vanouse (US): Suspect Inversion Center

<http://www.paulvanouse.com/sic.html>

Louis-Philippe Demers (CA/SG): The Blind Robot
<http://www.processing-plant.com/#project=blind>

Digital Communities

Jepchumba (US/KE): African Digital Art Network
<http://africandigitalart.com>

Gerald Kogler (AT), Derivart (ES), Jordi Puig (ES): Casastristes
<http://casastristes.org>

Anusha Yadav (IN): Indian Memory Project
<http://www.indianmemoryproject.com>

Swati Ramanathan (IN): ipaidabrike.com – Crowdsourcing Against Corruption
<http://www.ipaidabrike.com>

Daniel "hromi" Hromada (SK), Marek "freezy" Viger (SK), Tomas "maniac" Halgas (SK), Niekt0 (SK),
Kybu (SK), Harvie (CZ): Kyberia
<http://kyberia.sk>

Lucas Bambozzi (BR), Gisela Domschke (BR): Labmovel
<http://www.labmovel.net>

metropolitalia (DE): Metropolitalia
<http://www.metropolitalia.org>

Koichiro Eto & NicoNicoGakkai Beta Executive Committee (JP): NicoNicoGakkai Beta
<http://niconicogakkai.jp/>

Mladen Adamovic (RS): Numbeo - cost of living
<http://www.numbeo.com>

Alabs (ES): oiga.me, a platform for citizenship's lobby
<https://alabs.org/>

Seed Studio (CN): Seed Studio--Open Hardware Facilitator
<http://www.seedstudio.com/blog>

Hidenori Watanave (JP): The East Japan Earthquake Archive
<http://e.nagasaki.mapping.jp/p/japan-earthquake.html>

Special Mention: Aaron Swartz (US)

u19 – CREATE YOUR WORLD

HBLA für künstlerische Gestaltung Linz (33 TeilnehmerInnen): Schulgedächtnis – Eine interaktive
Rauminstallation

Christoph Auer, Kristina Cvetkovska, Melanie Eder, Nicolla Ivanov, Matus Porubsky, Fabian Zechmeister, Jan Kuschel, Raffael Hagleitner, BRG Kandlgasse Wien: Modern Media Guide
<http://www.modernmediaguide.at/>

KOMPOSITUR / Sabine Bischinger, Barbara Pfaller, Madlen Weingartner, Razila Semic, Melisa Mujcinovic, Ines Tiefenbacher, Karoline-Melpomeni-Hermine Schager, BRG Horn

Kübra Börekci, Chiara Fürpass, Tunahan Harmankaya, Ali Özenir, Ana Protrka, Atilla Kahraman, BRG/ORG Henriettenplatz, Wien: Gekommen um zu bleiben: Zur falschen Zeit im falschen Land
<http://www.schuelerradio.at/sendungen/2013-02-14>

Johannes Egger, Patrick Maier, Dražen Petrović, Simon Zigala, HTL Anichstraße Innsbruck: Biogas für Burkina Faso

Michael Dunkel, Nikolaus Müller, Georg Schneider, Philipp Unger, HTL Rennweg, Wien: stop war – start thinking
<https://www.facebook.com/StopWarStartThinking>
http://www.youtube.com/watch?v=oaP_uIQsmLA

Simon Stix: Dictatorship of Perfection
https://www.youtube.com/watch?v=eieV_jjGvog

Elisabeth Bloder, BRG Kepler Graz: A Moving Picture

Gabriel Krög, HTL Vöcklabruck: Konstruktion eines Fortbewegungsmittels nach dem Vorbild einer Ameise

Lena Sophia Wagner: Massageschulranzen

[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant

GravityLight / Martin Riddiford (GB), Jim Reeves (GB)
<http://deciwatt.org/>, www.therefore.co.uk

Prix Ars Electronica 2013 – Facts and Figures

KATEGORIE	EINREICHUNGEN
Computer Animation / Film / VFX	775
Interactive Art	672
Digital Musics & Sound Art	848
Hybrid Art	568
Digital Communities	400
u19 – CREATE YOUR WORLD	652
[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant	156
Projekte insgesamt	4071
Länder (73)	
<p>Ägypten, Albanien, Argentinien, Australien, Bangladesch, Belgien, Brasilien, Bulgarien, Chile, China, Costa Rica, Dänemark, Deutschland, Ecuador, Estland, Finnland, Frankreich, Griechenland, Hong Kong, Island, Indien, Indonesien, Iran, Irland, Israel, Italien, Japan, Kanada, Kenia, Kolumbien, Kroatien, Lettland, Libanon, Litauen, Mazedonien, Malaysia, Mexiko, Marokko, Niederlande, Neuseeland, Nigeria, Norwegen, Österreich, Osttimor, Pakistan, Peru, Philippinen, Polen, Portugal, Rumänien, Russland, Serbien, Singapur, Slowakei, Slowenien, Staat Palästina, Südafrika, Südkorea, Spanien, Schweden, Schweiz, Taiwan, Thailand, Tschechische Republik, Türkei, Ungarn, Uganda, Ukraine, Uruguay, Vereinigtes Königreich Großbritannien und Nordirland, Vereinigte Staat von Amerika, Weißrussland, Jemen</p>	
u19 – CREATE AYOUR WORLD	
BUNDESLAND	TEILNEHMERINNEN
Oberösterreich	606
Wien	520
Salzburg	375
Steiermark	79
Burgenland	5
Kärnten	109
Niederösterreich	356
Tirol	206
Vorarlberg	16
TeilnehmerInnen insgesamt	2272

Jury 2013	
Computer Animations / Film / VFX	Anezka Sebek (US) Chris Bregler (DE/US) David O'Reilly (IE/US) Suzanne Buchan (CH/UK) Tomek Bagiński (PL)
Interactive Art	Jer Thorp (CA/US) José Luis de Vicente (ES) Maholo Uchida (JP) Mariano Sardón (AR) Olga Shishko (RU)
Digital Musics & Sound Art	Electric Indigo (AT) Emre Erkal (TR) Jeff Mills (US) Ludger Brümmer (DE) Pamela Z (US)
Hybrid Art	Andrea Grover (US) Arthur I. Miller (UK) Jens Hauser (DE/FR) Jurij Krpan (SI) Karin Ohlenschläger (DE/ES)
Digital Communities	Bruce Sterling (US) Ian Banerjee (IN/AT) Lei Yang (CN) Leila Nachawati (ES) Marcus Neustetter (AT/ZA)
u19 - CREATE YOUR WORLD	Sirikit Amann (AT) Karl Markovics (AT) Gerhard Funk (AT) Conny Lee (AT) Benjamin Brockhaus (DE)
[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant	Horst Hörtner (AT) Michael Sterrer-Ebenführer (AT) Ela Kagel (DE) Gustav Pomberger (AT) Michael Doser (AT/CH)