

3.176 Einreichungen aus 98 Ländern
beim Prix Ars Electronica 2023:

Goldene Nicas für Künstler*innen aus Südkorea, Hongkong und Österreich sowie für ein internationales Kollektiv

Pressegespräch vom 12.6.2023 mit

Klaus Luger (Bürgermeister der Stadt Linz)

Doris Lang-Mayerhofer (Kulturstadträtin, Beiratsvorsitzende Ars Electronica)

Gerfried Stocker (Artistic Director, Ars Electronica)

Christl Baur (Head of Ars Electronica Festival)

Emiko Ogawa (Head of Prix Ars Electronica)

Jürgen Hagler (Director of Ars Electronica Animation Festival)

Marion Friedl (Producer of u19-create your world)

3.176 Einreichungen aus 98 Ländern beim Prix Ars Electronica 2023: **Goldene Nicas für Künstler*innen aus Südkorea, Hongkong und Österreich sowie für ein internationales Kollektiv**

(Linz, 12.6.2023) 3.176 Projekte aus 98 Ländern wurden beim Prix Ars Electronica 2023 eingereicht. Ausgeschrieben waren die neue Kategorie „New Animation Art“, die zukunftsweisende Animationen an der Schnittstelle von neuen Techniken der Visualisierung und neuen Formen der Kommunikation in den Fokus rückt, sowie die Kategorien „Digital Musics & Sound Art“, „Artificial Intelligence & Life Art“ und „u19 – create your world“. Mit 1.116 Projekten verzeichnete die Kategorie „New Animation Art“ diesmal die meisten Einreichungen.

Der wie immer hochkarätig besetzten internationalen Jury des Prix Ars Electronica gehörten Lev Manovich (US), Philippe Pasquier (CA), Helen Starr (TT), Mimi Son (KR), Nora O’ Murchú (IE), Kasia Chmielinski (US), Paolo Cirio (IT/US), Jens Hauser (DE/FR/DK), Nora N. Khan (US), Jurij Krpan (SI), Ludger Brümmer (DE), Tonica Hunter (GB), Ali Nikrang (AT), Małgorzata Płyśa (PL), Asher Remy-Toledo (CO/US), Lisa Ackerl (AT), Sirikit Amann (AT), Conny Lee (AT), Karl Markovics (AT) und Remo Rauscher (AT) an.

Die Goldenen Nicas gehen 2023 an Ayoung Kim (KR), Winnie Soon (HK/UK), das Kollektiv Atractor + Semántica Productions (INT) und Sonja Höglinger (AT). Alle Gewinner*innen dürfen sich über ein Preisgeld von 10.000 Euro freuen, die Goldene Nica in der Kategorie „u19-create your world“ ist mit 3.000 Euro dotiert.

Parallel zum Prix Ars Electronica waren 2023 auch der „Isao Tomita Special Prize“ und der vom Ministerium für Europäische und Internationale Angelegenheiten möglich gemachte „Ars Electronica Award for Digital Humanity“ ausgeschrieben. Ersterer geht an Robin Fox (AU), zweiterer an die afrikanische Initiative *Masakhane*.

New Animation Art / Award of Distinction

IT'S DANGEROUS TO GO ALONE! TAKE THIS

Bassam Issa (IE)

“Operating in the gap between the fantasy and reality, Bassam Issa draws us into their seductive journey of metamorphosis and fluidity, queer possibility, destruction and decay, set against scenes of resilience and rebirth.” (Statement der Jury)

Äußere Welten verschmelzen mit inneren Welten, das Selbst des Körpers löst sich von der Oberfläche, Emotionen kochen hoch und kühlen wieder ab – Traum-Erotik vermischt sich mit Körper-Horror, Szenen der Zerstörung und des Verfalls stehen Szenen der Widerstandsfähigkeit und Wiedergeburt gegenüber. *IT'S DANGEROUS TO GO ALONE! TAKE THIS* ist ein 30-minütiger Film und als Teil eines imaginären Videospiele anlegt. Die „Logik“ computeranimierter Welten wird dabei umgekehrt und deren politisierte und konstruierte Natur hinterfragt. Bassam Issa thematisiert die übersteigerte Männlichkeit von Gaming-Avataren und die damit verknüpften idealistischen Konnotationen von Fortschritt, Wachstum und Transformation. Kreiert wird eine Welt, in der sich Selbstsein und queere Möglichkeiten überschneiden, in der multiple „Störungen“ innerhalb des Körpers und des Geschlechts auftreten und Binaritäten aufbrechen. Die hypersynthetische Ästhetik des Films mutet verführerisch und unheimlich zugleich an; sie schafft Welten subtiler Erzählungen voller visueller und konzeptioneller Gegenüberstellungen, die allesamt von Identität, sozialen Binaritäten und Normen handeln.

<https://youtu.be/po7Zr3v1ZkI>

Written, directed, and animated by: Bassam Issa
Commissioned by the Douglas Hyde Gallery.
Supported by the Arts Council of Ireland.

New Animation Art / Award of Distinction

Oneroom-Babel SANGHEE (Sanghee Lee) (KR)

"[...] very appropriate, simple yet convincing use of the medium to produce a truly embodied and immersive experience of grim life situations that are often portrayed too abstractly. The jury commends the work's simplicity and efficiency, which successfully frames a set of interviews portraying the lived experience of Korean youth inhabiting the spaces on display, that can resonate with all viewers." (Statement der Jury)

Mit *Oneroom-Babel* widmet sich SANGHEE der bedrückenden Lebensrealität tausender junger Südkoreaner*innen, die in „Onerooms“ hausen – winzigen Wohneinheiten, die aus einem einzigen Raum bestehen, der als Schlafzimmer, Küche und Wohnzimmer dient. Das VR-Projekt lädt Spieler*innen ein, in die Tiefsee zu tauchen und dort ein Bauwerk zu erkunden, das wie so viele Hochhäuser Südkoreas aus unzähligen „Onerooms“ besteht. Gefüllt sind diese Räume nicht mit Habseligkeiten, sondern mit Texten und Sounds aus Interviews, die SANGHEE mit jungen Menschen geführt hat. SANGHEE inszeniert die Erfahrungen des „Wohnens in einem Zimmer“ als kollektive Erinnerung junger Menschen, die einst ihre Dörfer verließen, um sich in der großen Stadt ein neues Leben aufzubauen – und hier doch kein Zuhause fanden.

<https://youtu.be/WG-aZqoGYMc>

Artist: SANGHEE
Story: SANGHEE, Seonghun
Music: Guinneissik
Sound design: SANGHEE, Guinneissik
Narration: Hyunjung Go
Narration mixer: Yoonkyung Lee

Special thanks to: Jeonghoon Han, Hoonida Kim, the twenty-three people who told me their stories. With support from: Seoul Foundation for Arts and Culture, Unfold X

New Animation Art / Goldene Nica

Delivery Dancer's Sphere

Ayoung Kim (KR)

"[...] Ayoung Kim's combination of philosophy, topology, and classical physics with excellent visual storytelling creates a highly successful portrayal of the emerging multi-layered and uncontrollable world we inhabit." (Statement der Jury)

Ernst Mo – ein Anagramm von Monster – ist Gigworker. Sie arbeitet als Zustellerin für die Plattform *Delivery Dancer*, ihr Arbeitsort ist ein fiktives Seoul. Wie alle anderen „Dancer“ rast Ernst Mo Tag für Tag und Nacht für Nacht auf ihrem Motorrad durch das Labyrinth der nie schlafenden, glitzernden Metropole. Wo und wann sie dabei Waren abholt, wem und wohin sie diese Waren bringt, entscheidet der „Dancemaster“ – eine KI, die immerfort Aufträge annimmt, Start- und Zielpunkte definiert, kürzeste und schnellste Routen berechnet, Fahrer*innen zuteilt und Empfänger*innen verständigt. Ernst Mo gelangt auf ihren Fahrten ständig an Punkte und Kreuzungen, an denen sich eine mögliche, andere Welt auftut. Der Name dieser Gegenwelt ist En Storm – ebenfalls ein Anagramm von Monster – und sie steht dafür, wie Leben, Verhalten und Beziehungen der Menschen sein könnten, würden die Dinge nur etwas anders verlaufen ...

Mit *Delivery Dancer's Sphere* widmet sich Ayoung Kim (KR) der boomenden Gig-Economy. Der Mix aus 3D-Animation und Live-Action-Dreh hinterfragt das hippe Marketingversprechen von Urbanität, Modernität und Individualität und zeigt stattdessen ein topologisches Labyrinth, das erfüllt ist von Überreizung, Beschleunigung und dem ständigen Drang zur Optimierung von Körper, Zeit und Raum.

"Dancemaster always likes to keep the action to a minimum. For Dancemaster, optimization is synonymous with elegance. No matter what path an object travels, nature always strives to minimize action... You know that, don't you? But this is no longer about nature..."

Mittels Montage unterbricht Ayoung Kim (KR) die Kausalität der Erzählung immer wieder und lässt jedes Mal eine neue Syntax entstehen. Auch Gesetze der klassischen Physik, darunter Heisenbergs Unschärferelation, das Fermatsche Prinzip der kleinsten Zeit oder Hamiltons Prinzip der kleinsten Wirkung, spielen eine wichtige Rolle.

Für *Delivery Dancer's Sphere* wird Ayoung Kim (KR) mit der Goldenen Nica des Prix Ars Electronica 2023 in der Kategorie „New Animation Art“ ausgezeichnet.

<http://ayoungkim.com/wp/3col/delivery-dancers-sphere-2022>

Written and directed by Ayoung Kim
Produced by Heejung Oh
Assistant director: Chae Yu
Project managers: Junyoung Lee, Yoojin Jang
Delivery riding advisor: Yiseul An
Physics advisor: Mankeun Jeong
Mathematics advisor: Seoyeon Kim
Actors: Seokyung Jang, Soojeong Hwang
Director of photography: Syeyoung Park

Music, sound mixing and mastering: Đ.K. (aka Dang Khoa Chau)
Editing: Hyunji Lee, Ayoung Kim, Chae Yu
VFX and motion graphics: Hyunji Lee
Unity level design: B. Paul Sandoval Lopez, Sanghun Heo
Unity animation: Sanghun Heo
Maya Modeling and Animation: Jaehwan Hwang
Lidar Scanning: Jieun Kim

Digital Musics and Sound Art / Award of Distinction

zwischenraum—interspace—acoustic cartography
Julia Jasmin Rommel (DE)

„zwischenraum – interspace – acoustic cartography is based on an artistic exploration of the acoustic measurement of space, dealing with the aspect of orientation, while reflecting on the phenomena of ubiquity and space. [...] The work represents a stunningly clear, minimalistic and beautiful realization of data sonification in an undeniably creative artistic way.“ (Statement der Jury)

In Julia Jasmin Rommels *zwischenraum—interspace—acoustic cartography* gerät das Wahrnehmen von Räumen zur akustischen Unternehmung. Ihre audiovisuelle Installation basiert auf realen kartografischen Dokumenten, also geographischen und geopolitischen Informationen und fragt, wie wir mental darauf reagieren, wenn wir uns von A nach B bewegen. Es geht um Übergänge, Rastlosigkeit, Kontinuität und Orientierung, kurz um Dinge, die unsere Bewegung durch Räume prägen. *zwischenraum—interspace—acoustic cartography* dokumentiert aber auch Tunnel und Brücken während einer Zugfahrt oder Räume und Gefühle in der Zeit zwischen Flugbuchung und Abflug. Julia Jasmin Rommel belässt es dabei nicht bei faktischen Beschreibungen, sondern sucht immer nach den künstlerischen Qualitäten kartografischer Daten und übersetzt Bewegungsmuster, insbesondere ihre Veränderungen, in Klangwelten. Die akustische Aufbereitung wird so zum Werkzeug für die räumliche Orientierung und aus Kartografie damit „Kartophonie“.

http://www.juliarommel.com/h_zwischenraum.html

<https://vimeo.com/603852157>

<https://vimeo.com/825478042>

<https://vimeo.com/825459094>

<https://vimeo.com/603855573>

<https://vimeo.com/825484428>

Concept, cartography, sound: Julia Jasmin Rommel
Residency at Hertz Lab at the ZKM | Center for Art and
Media Karlsruhe

Digital Musics and Sound Art / Award of Distinction

Harmonic Motion

Alba Triana (CO)

“A complex arrangement of wave reflections alters the perception of the space, allowing different levels of subtle engagement with the piece. [...] Hearing the unheard and seeing the unseen, visitors immerse themselves in a vibrational meditative environment that invites them to pause, become aware of their senses, and escape the cacophony of daily life.” (Statement der Jury)

Harmonic Motion ist eine musikalische Komposition und immersive Installation gleichermaßen. Alles dreht sich dabei um Schwingungen, (Klang-)Wellen und Resonanzen. Im Zentrum der Installation befindet sich ein Becken, dessen Bewegung von einem elektrischen Signal ausgelöst wird. Die Klänge, die auf diese Weise entstehen, werden also nicht von Musiker*innen, sondern ohne jede Berührung erzeugt. Dank vierzehn spiralförmig angeordneter Reflexionen, die durch ein Lasersystem kreiert werden, sind die Schwingungen dieses Beckens nicht nur hör- sondern auch sichtbar.

Mit *Harmonic Motion* formuliert Alba Triana (CO) aus Klängen und Bildern eine einmalige zyklische Erzählsprache. Der getaktete elektrische Antrieb kontrolliert die Klangebene dabei nie zur Gänze, denn das Becken reagiert auch auf Veränderungen der Luftfeuchtigkeit, der Temperatur oder Bewegungen im Raum. *Harmonic Motion* macht Prozesse und Beziehungen erfahrbar, die uns sonst verborgen bleiben und zeigt, auf welche Weise wir und die Welt verbunden sind.

<https://www.albatriana.com/harmonic-motion>

<https://vimeo.com/684731477>

<https://vimeo.com/807527050>

Harmonic Motion, 2021
Cymbal, audible and visible cymbal vibrations
Alba Triana

Digital Musics and Sound Art / Golden Nica

A Tale of Two Seeds: Sound and Silence in Latin America's Andean Plains

Atractor + Semántica Productions (INT)

“This work reflects the social engagement and activism that many artists, particularly those in countries with prevalent economic and social disparities, employ to force the business of agriculture to be more holistic and ecological in its practices.” (Statement der Jury)

In der lateinamerikanischen Landwirtschaft tobt ein Richtungsstreit: Während Konzerne den großflächigen Anbau von Soja vorantreiben, kämpft insbesondere die indigene Bevölkerung darum, weiterhin ihren Amaranth kultivieren zu können. Ersteres ist für den internationalen Markt bestimmt und verspricht hohe Gewinne, zweiteres ist ein sehr vitalstoffreiches Getreide, das in Mittelamerika und Mexiko seit den Azteken, Inka und Maya ein Grundnahrungsmittel ist. Um den Amaranth mittels Glyphosat aus ihren riesigen Monokulturen zu eliminieren, setzten die Konzerne auf gentechnisch verändertes Soja. Mit unerwarteten Folgen: Innerhalb weniger Jahre entwickelte der Amaranth – der Name bedeutet passenderweise „nicht vergehend“ oder „immer blühend“ – eine Resistenz gegen die chemische Keule.

Dieses Sich-zur-Wehr-Setzen der Natur wiederum geriert zum Symbol für den Widerstand gegen den Anbau gentechnisch veränderter, nichtheimischer Kulturen und die Privatisierung von Land und Saatgut. Auch das Kollektiv Atractor + Semántica Productions ließ sich davon inspirieren und macht mit der Soundinstallation *A Tale of Two Seeds: Sound and Silence in Latin America's Andean Plains* auf die agroindustrielle Kolonisierung Lateinamerikas, insbesondere Kolumbiens, aufmerksam. Mittels Tonaufnahmen von unter- sowie überirdischen Prozessen und der Aufzeichnungen der elektrischen Leitfähigkeit von Soja- und Amaranth-Pflanzen wird die augenscheinliche Veränderung der Andenlandschaft auch hörbar gemacht. Die gesellschaftspolitischen Auswirkungen der auf maximalen Gewinn getrimmten Landwirtschaft werden zudem filmisch aufgearbeitet, eine Blockchain-Anwendung bringt die Patentregelungen gentechnisch veränderter Pflanzen und die Frage nach (geistigem) Eigentum aufs Tableau.

Für *A Tale of Two Seeds* erhält die Initiative Atractor + Semántica Productions (INT) die Goldene Nica des Prix Ars Electronica 2023 in der Kategorie Digital Musics and Sound Art.

<https://vimeo.com/816273442>

<https://www.youtube.com/watch?v=BAwsKhQbE0g>

Atractor Estudio + Semántica Productions

Atractor Estudio:
General concept, original idea and research: Juan Cortés
Sound installation design, plastic and technical construction. Sound research and technical design. On vegetal politics and *Botánica Transgénica*: Visual and 3D design, parametric animation and growth algorithm: Juan José Lopez

Creative design for the installation, sound design conceptualization, sonification of data recordings, sound research, technical and creative design: Alejandro Villegas
Asset manager: Juan Quiñonez
General production: Ana Diaz

Semantica Productions:
Production, Research and Sound Recording: Camilla French and Jemma Foster



PRIX ARS ELECTRONICA 2023

International Competition for CyberArts

Isao Tomita Special Prize

Isao Tomita Special Prize 2023

TRIPTYCH

Robin Fox (AU)

„As a jury we felt that Robin Fox's laser work embodies the artistic spirit of Isao Tomita, paying homage to his visionary approach and artistic dedication. By pushing the boundaries of audiovisual exploration, both artists have left a profound impact on electronic music and visual art, inspiring future generations to pursue innovative and transformative artistic endeavors.“ (Statement der Jury)

Robin Fox (AU) ist Komponist und Künstler, er inszeniert Licht, Sound und Bewegung. Sein jüngstes Werk heißt *Triptych*. Eine eigens angefertigte Hardware erzeugt zunächst elektrische Spannung, die wiederum Lichtbilder hervorbringt und gleichzeitig zum Klangerlebnis wird. Drei Laser-Projektoren arbeiten dabei synchron und kreieren farbige geometrische Muster, die sich individuell an die Veranstaltungsorte anpassen lassen. Auf musikalischer Ebene bewegt sich *Triptych* zwischen High-Art-Techno, Deep Sonic Mass und Visual Noise. Robin Fox' experimentelle Live-Events sind einmalige Erfahrungsräume, die nur vor Ort erlebt und erfasst werden können. Für *Triptych* wird er mit dem diesjährigen Isao Tomita Special Prize ausgezeichnet.

<http://robinfox.com.au>

<https://vimeo.com/826596084>

Credits
Artist: Robin Fox

Artificial Intelligence & Life Art / Award of Distinction

Shadows from the Walls of Death

Adam Brown (US)

“The artist points to the hidden sides of humans’ ‘chlorophilia’ by re-enacting recipes for bright pigments, which also served as rat poisons, and ultimately bio-remediating Van Gogh—referenced motifs with extremophile bacteria and hyper-accumulating sunflowers. The jury acknowledged the media archaeological dimension of the work used to question and highlight the material conditions and effects of media technologies in general.” (Statement der Jury)

Shadows from the Walls of Death ist ein langfristiges Kunstwerk, das die historische, chemische und materielle Wirkung von „Paris Green“ untersucht. Das mit Arsen angereicherte, hochgiftige Pigment revolutionierte im 19. Jahrhundert dank seiner Leuchtkraft und Langlebigkeit Kunst wie Industrie. Hunderttausende Menschen waren durch die Verarbeitung des Pigments – nicht nur zur Herstellung von Farbe, sondern durch seinen Einsatz als Insektizid – giftigem Arsen ausgesetzt, erkrankten schwer oder starben.

1874 verfasste Dr. Robert Kedzie ein Buch, mit dem er die breite Öffentlichkeit aufrüttelte und nicht zuletzt auf die Gefahren von arsenhaltigen Tapeten aufmerksam machte. Adam Browns (US) Performance-Reihe *Shadows from the Walls of Death* ist von diesem Buch inspiriert. Synthese, Herstellung und Verwendung von „Paris Green“ werden dabei nachgestellt und wichtige Fragen zu den zahllosen Kunstwerken aufgeworfen, die noch heute Museumswände zieren und hochgiftig sind. Ironie dieser Geschichte ist, dass gerade die Kunst so oft versucht, die Natur zu imitieren und ihre Bedeutung für uns Menschen hervorzuheben, dabei aber völlig ungeeignete Materialien zum Einsatz bringt. Gerade durch die dringend notwendige Sanierung solcher Kunstwerke, entsteht ein neues Bewusstsein der Kunstszene für diesen Widerspruch.

<http://adamwbrown.net/projects-2/shadows-from-the-walls-of-death>

Rebekah Blesing
Robert Root-Bernstein
With support from: Michigan State University College
of Arts and Letters Fellowship

Artificial Intelligence & Life Art / Award of Distinction

3SDC project (Sunlight, Soil & Shit (De)Cycle)

Oron Catts (AU), Ionat Zurr (AU), Steve Berrick (AU)

“In times of hyperbolic promises of so-called ‘precision farming’ powered by ‘artificial intelligence’ and big data, soilless farming techniques such as hydroponic systems and vertical gardens to ‘green’ urban spaces, the 3SDC (Sunlight, Soil & Shit (De)Cycle) project stages a functional and monitored, yet voluntarily contestable circular food system. [...] the manifold sensors to measure the artificially created ‘climate variables,’ culminating in a control room, mainly serve to validate otherwise absurd bio-cybernetics via the production of data, which has become our societies’ central currency.” (Statement der Jury)

Sunlight, Soil & Shit (De)Cycle-3SDC beschäftigt sich mit der Zukunft der Lebensmittelproduktion. Ausgangspunkt sind neue, vermeintlich nachhaltige Formen der Nahrungsproduktion, die ohne natürliche Elemente auskommen. Sonnenlicht, Erde oder Kot werden durch künstliches Licht, Substrate und Düngemittel ersetzt, die daraus resultierenden technischen Lebensmittelsysteme als weniger (oder gar nicht) umweltbelastend dargestellt.

Oron Catts (AU), Ionat Zurr (AU) und Steve Berrick (AU) sehen in solchen Systemen hingegen „metabolische Spalttechnologien“ die derselben Denkweise entspringen, aus der Tech-Konzerne ihre naturfreien Metaverse-Fantasien entwickeln und propagieren. Mit *3SDC* wollen sie diesen „Metabolic Rift Technologies“ auf den Zahn fühlen. Ihre Anlage besteht aus vier Komponenten: Ein Kompostbrutkasten, in dem Muskelzellen von Mäusen als im Labor gezüchtetes Fleisch aufbewahrt werden. In der alkalischen Hydrolyseanlage wird das gezüchtete Gewebe wiederum zum Dünger, der die Pflanzen in den hydroponischen Systemen – also im erdlosen Anbau – ernährt. Indem diese Pflanzen zu guter Letzt als Futtermittel für den Kompostkubator verwendet werden, schließt sich der biologische Wachstumszyklus. Der einzige Output von *3SDC* stammt aus dem Kontrollraum, wo eine Vielzahl von Sensoren große Mengen zumeist nutzloser Daten generiert.

<https://sunlightsoilshit.systems>

<https://youtu.be/nLIjw-pahSk>

Lead artists: Oron Catts & Ionat Zurr
Lead media artist/tech director: Steve Berrick
This project was researched, developed and produced at SymbioticA, The University of Western Australia.
Promo video for the *3SDC project*: Ionat Zurr and Oron Catts in collaboration with Steve Berrick

With support from: DLGSC, Western Australia; The Seed Box, Linköping University Sweden; The Australia Council.

Artificial Intelligence & Life Art / Goldene Nica

Unerasable Characters Series

Winnie Soon (HK/UK)

“Although Soon’s work serves as stern commentary on the increased role of pervasive, automated digital surveillance infrastructure in the control and erasure of dissenting voices, it also highlights the opportunity created through the combination of digital “breadcrumbs” and algorithmic techniques.” (Statement der Jury)

Winnie Soon (HK/UK) untersucht, wie Regime digitale Infrastruktur nutzen, um Zensur auszuüben. Im Mittelpunkt steht dabei Weibo, eine der größten Social-Media-Plattformen in China. Zentrales Werkzeug ist das an der Universität von Hongkong entwickelte System „Weiboscope“, mit dem die Timelines chinesischer Mikroblogger*innen untersucht und vom Regime zensurierte Tweets aufgespürt werden können. Aus den Ergebnissen dieses technischen Scans entstand die dreiteilige *Unerasable Characters Series*.

Unerasable Characters I basiert auf 54.064 Tweets, die zwischen 30. Juni 2021 und 30. Juni 2022 zensuriert wurden. Mittels Machine Learning entstand aus diesen Tweets zunächst ein mehr als 6.000 Seiten starker Dokumentenstapel, der vom schieren Ausmaß der Zensur zeugt. Daraus wiederum entstand – ebenfalls mittels Machine Learning – ein Buch, dessen Inhalt zwar unleserlich ist, das aber – weil es auf verbotenen Texten basiert – ebenfalls verboten ist.

Unerasable Characters II ist ein lebendiges Archiv, das täglich aus zensurierten Tweets gespeist wird. Jeder Tweet wird in eine Zeichen-für-Zeichen-Anzeige transformiert und als blinkende Einheit in einem Raster visualisiert. Wie lange diese Einheit jeweils sichtbar bleibt, hängt davon ab, wie lange der ursprüngliche Tweet auf Weibo präsent war, bevor er entfernt wurde.

Unerasable Characters III arbeitet mit 2.104 Tweets, die zwischen 1. Dezember 2019 und 27. Februar 2020 – dem Tag, als COVID-19 in China ausbrach – auf Weibo veröffentlicht und danach zensuriert wurden. Alle Tweets wurden unleserlich gemacht, nur die darin enthaltene Interpunktion, alle Emojis und Sonderzeichen blieben unangetastet. Als Webpräsentation zugänglich gemacht, repräsentieren sie die affektive und expressive, aber auch die zeitliche und räumliche Dimension dieser „ungehörten Stimmen“.

Für *Unerasable Characters Series* wird Winnie Soon (HK/UK) mit der Goldenen Nica des Prix Ars Electronica 2023 in der Kategorie Artificial Intelligence & Life Art ausgezeichnet.

<https://siusoon.net/projects/unerasablecharacters-i>

<https://siusoon.net/projects/unerasablecharacters-ii>

<https://siusoon.net/projects/unerasablecharacters-iii>

<https://vimeo.com/443458830>

Polly Poon, Dr. King-wa Fu, Greg Surma, rojal.se,
Australian Centre for Contemporary Art, Microwave
International New Media Arts Festival

u19–create your world / Young Creatives 0 – 14

u10 Hauptpreis

Strom erzeugen durch Bewegung

Leopold Kastler

Exoskelette wurden konzipiert, um bei körperlich anstrengenden Tätigkeiten zu unterstützen. Leopold Kastler dagegen hat ein Exoskelett gebaut, das mit Generatoren Strom erzeugt, statt ihn zu verbrauchen. Die Vorrichtung kann am Arm oder am Bein getragen werden, wichtig ist nur, dass Beugebewegungen ausführt und die Generatoren damit angetrieben werden können. Eigens montierte LED-Lichter zeigen an, in welche Richtung sich der Generator dreht. Bei effektivem Betrieb könnte man so ohne Weiteres Batterien aufladen – stellt der junge Konstrukteur in Aussicht.

u12 Hauptpreis

R2 D2 SERVICE-ROBOTER

Maximilian Posset

Inspiziert von „R2 D2“ hat sich Maximilian Posset seinen eigenen mobilen Service-Roboter gebaut. Verwendet hat er dafür dieses und jenes aus Haus und Garten: Der Korpus des Roboters ist aus einer Altglas-Sammeltonne gefertigt, sein Antrieb funktioniert mittels eines ferngesteuerten Autos, der Arm war einmal die Antenne einer Fernbedienung und ein Bewegungslicht ist nun ein Scheinwerfer. Maximilian Possets „R2 D2“ kann gerade Strecken zurücklegen, kleine Dinge transportieren, Licht spenden und nach wie vor als Mülltonne dienen. Der *R2 D2 SERVICE-ROBOTER* steht für Upcycling und Erfindungsreichtum und ist eine technische Neuheit.

u14 Hauptpreis

Der Klassensprechersong

Fabian Kranzl

Mit dem *Klassensprechersong* zelebriert Fabian Kranzl einen Deutschrapp, der Unterhaltung und Statement zugleich ist. Mit einer gehörigen Portion Ironie richtet sich Fabian an „alle Klassensprecher dieser Welt“ und fordert ein echtes Engagement füreinander – ein Engagement, das der Gemeinschaft dient und nicht dem eigenen Fortkommen. Was für die Klassenzimmer im Kleinen gilt, kann mit einem Augenzwinkern auf das Weltgeschehen umgelegt werden. „Dieser Rap ist Politik!“, meint die Jury.

<https://www.youtube.com/channel/UCSNIU6Wdub1eDW25eO6vIDQ>

Kamera, Schauspieler: Julian Kranzl
Schnitt, Regie, Schauspieler, Text: Fabian Kranzl
Beat: Pixabay.com / Praz Khanal

u19–create your world / Young Professionals 14 – 19

Awards of Distinction

Gan Eden

Anatol Grandits, Tomas Perkovic

Die Zukunft als Dystopie – in ihrem spielbaren Kunstwerk *Gan Eden* (hebräisch für „Garten Eden“) inszenieren Anatol Grandits und Tomas Perkovic eine postapokalyptische, unbewohnte Erde, die das Resultat eines dramatischen Klimawandels ist. Ein Boot, eine Fabrik, eine Autobahnbrücke und ein Wald – Spieler*innen können verschiedene Stationen und Handlungsräume erkunden. Was überall bleibt, ist die bedrückende Atmosphäre der Zerstörung und der Ungewissheit. Auf eindrückliche Weise zeigen Anatol Grandits und Tomas Perkovic, was uns droht, wenn wir mit der Zerstörung unseres Lebensraumes weitermachen wie bislang: die Verbannung aus dem Paradies.

https://www.instagram.com/_tomas_perkovic_/

Dank an Manuel Steinböck, Maik Perfahl, Höhere Graphische Bundes-Lehr- und Versuchsanstalt

Meditações

Linda Michelitsch, Konstantin Redl, Emma Gruber

Wut, Aufbegehren, Regelbruch, die Frage nach der Wahrheit und der Zukunft – der Kurzfilm *Meditações* bringt jugendliche Emotionen aufs Tableau. Der Film ist dabei so unruhig wie seine Charaktere, es gibt keine nahtlose Erzählung, stattdessen reiht sich ein Erlebnis an das andere. *Meditações* ist die fragmentarische Aufarbeitung von Sinnsuche, Destruktion und Resignation in der aber stets ein Funken Hoffnung aufblitzt. Ein Coming-of-Age-Film der unüblichen Art.

<https://h12.at>

Schauspieler*innen: Ena Bernt, Emma Gruber, Samia Knaus, Viktoria Kraber, Lily-Marie Köck, Karl Kühberger

u19–create your world / Young Professionals 14 – 19

Goldene Nica

Verblässende Stimmen

Sonja Höglinger

„Es ist nicht einfach, diese Arbeit zu kommentieren, weil sie durch ihre visuelle Präsenz eigentlich alles auf den Punkt bringt. Sie spricht, ohne zu sprechen. Ihre Tonalität ist für alle Zeit mit Nadel und Faden in die Stoffhaut tätowiert. [...] ‚Verblässende Stimmen‘ ist eine analoge Arbeit, der es trotz allem gelingt, Digitales einzufangen und das Beste aus beiden Welten auf eine wundervolle Weise miteinander zu verweben.“ (Statement der Jury)

Wenn geliebte Menschen sterben, verstummen auch ihre Stimmen für immer. Mit *Verblässende Stimmen* versucht Sonja Höglinger den Verlust eines ihr nahestehenden Menschen zu verarbeiten und dessen Stimme und Klangfarbe auf ganz spezielle Weise zu bewahren. Indem sie eine Tonspur auf ein Laken näht, zeigt sie, was nie wieder zu hören sein wird und bewahrt gleichzeitig die Erinnerung daran. Uns wiederum fordert sie auf, darüber nachzudenken, wie wir uns an die Stimmen jener verstorbenen Menschen erinnern, die uns einst sehr nahestanden. Für *Verblässende Stimmen* wird Sonja Höglinger mit der Goldenen Nica des Prix Ars Electronica 2023 in der Kategorie *u19– create your world* ausgezeichnet.



ARS ELECTRONICA

Award for Digital Humanity 2023

Ars Electronica Award for Digital Humanity des Bundesministeriums
für Europäische und Internationale Angelegenheiten

Ars Electronica Award for Digital Humanity – Honorary Mention

konS≡PARK—Academy for Contemporary Investigative Art

Artists: Nastja Ambrožič, Lavoslava Benčič, Dr. Julian Chollet, Eva Debevc, Leon Dolničar, Tadej Droljč, Andrej Fon, Miha Godec, Jakob Grčman, Ida Hiršfenfelder, Sanja Hrvačanin, Stella Ivšek, Luka Jare, Bor Jarh, Lovrenc Košenina, Martin Krauser, Vesna Krebs, Gregor Krpič, Borut Kumperščak, Denis Lederhas, Lea Lipnik, Junoš Lukan, Taja Oblišar, Tara Pattenden, Jurij Podgoršek, Eva Pondrk, Katarina Radaljic, Anja Romih, Uršek Slivšek, Celeste Sanja Smareglia, Ana Smerdu, Saša Spačal, Kristijan Tkalec, Staš Vrenko, Jaka Waldhütter, Veljko Zejak

Robotik, Biotechnologie, KI-Anwendungen – der rasante wissenschaftlich-technologische Fortschritt prägt unseren persönlichen Alltag, unsere Gesellschaft und das globale Ökosystem. *konS≡PARK – Academy for Contemporary Investigative Art* rückt diese Dynamiken in den Mittelpunkt und bringt Ingenieur*innen, Wissenschaftler*innen und Kunstschaffende zusammen, um gemeinsame Perspektiven auf die Gegenwart und eine mögliche Zukunft zu entwickeln.

konS≡PARK, ein Netzwerk aus „kreativen Hubs“ in Slowenien (Ljubljana, Velenje, Nova Gorica, Novo mesto, Maribor) richtet sich an eine breite, interessierte Öffentlichkeit – allen voran an die junge Generation – und sucht nach neuen Ideen für eine inklusive und nachhaltige Nutzung technischer Tools. Es geht dabei nicht darum, die perfekte Lösung zu entwickeln, sondern vielmehr um das Ausprobieren und Experimentieren selbst. Komplexen Aufgabenstellungen wird mit spielerischer Neugierde begegnet, um im nächsten Schritt zu innovativen Ansätzen zu gelangen.

Production hubs:
Ljubljana: Kersnikova, Projekt Atol, Ljudmila, Cona
Novo mesto: Sonar
Maribor: Inkubator
Velenje: Nukleus
Nova Gorica: Xcenter

Producers: Kristijan Tkalec, Petra Vanič, Tina Dolinšek, Rea Vogrinčič, Tine Vrabič, Anže Zorman, Irena Pivka, Gašper Beg, Marko Lük, Eva Nađ, Monika Pocrnjič, Maruša Skornišek, Mojca Stubelj Ars, Jernej Čuček Gerbec, Mija Lorbek

Video testimonials: Maja Andlović, Domen Ožbot



ARS ELECTRONICA

Award for Digital Humanity 2023

Ars Electronica Award for Digital Humanity

Masakhane—pioneering participatory approaches to building African language technologies, for Africans, by Africans

Masakhane (INT)

Am afrikanischen Kontinent werden mehr als 2.000 Sprachen gesprochen, in maschinellen Übersetzungs- und Kommunikationsprogrammen sind sie allerdings kaum repräsentiert. Die Nachwirkungen der kolonialen Vergangenheit zeigen sich hier in der mangelnden Berücksichtigung afrikanischer Sprachen. Dieser Entwicklung wirkt die Organisation *Masakhane* (isiZulu für „We build together“) entgegen, die zur NLP (Natural Language Processing)-Forschung beitragen will.

Das Ziel ist es, neue Sprachtechnologien dem afrikanischen Kontinent zugänglich zu machen und damit nachhaltig Inklusion in bedeutende technologische Diskurse zu erwirken. Ausgangspunkte dafür sind Community-Building, partizipative Forschung und multidisziplinäre Ansätze – dem Projekttitel entsprechend “for Africans, by Africans”. *Masakhane* wird mit dem Ars Electronica Award for Digital Humanity des Bundesministeriums für Europäische und Internationale Angelegenheiten ausgezeichnet.

<https://www.masakhane.io>

Credit goes to the whole Masakhane community.

Some of the funds Masakhane has received for her various projects include:

Google: Funding to create dataset for cross-lingual question-answer models in 10 African languages and also funding for a joint Masakhane-Google internship.

Lacuna Fund: Funding grants to create several datasets in machine translation, named entity recognition, part-of-speech tagging, sentiment analysis, text-to-speech models for various African languages.

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ)
Google (in the form of compute credits)

Klaus Luger

Bürgermeister der Stadt Linz

„Da Unternehmen der IT-Branche den ökonomischen Gesetzmäßigkeiten der Wettbewerbsfähigkeit unterworfen sind, steht primär die Leistungs- und Konkurrenzfähigkeit ihrer Produkte an oberster Stelle ihrer Agenda. Künstler*innen haben darüber hinausgehend die Aufgabe zu fragen, wie wir diese Werkzeuge in den Dienst unserer Gesellschaft stellen können. Insbesondere die Medienkunst befindet sich längst in diesem Diskurs, den die Gesellschaft insgesamt stärker führen sollte. Wer abseits eines oberflächlichen Diskurses wissen will, welche zentralen Fragen dringend einer Beantwortung bedürfen und wie Lösungen aussehen könnten, sollte sich eingehend mit den beim Prix Ars Electronica 2023 prämierten Projekten befassen.“

Doris Lang-Mayerhofer

Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

„3.176 künstlerische Projekte aus 98 Ländern sind allein 2023 wieder im Archiv des Prix Ars Electronica eingegangen. Es ist eine wirklich riesige Sammlung an Perspektiven, Ideen, Visionen, Konzepten, Prototypen und Initiativen, die sich allesamt um jene Technologien drehen, deren Einsatz unsere Welt schneller ändert, als uns lieb ist. Alle diese Projekte stimmen uns optimistisch, dass es uns dank unserer Kreativität gelingen wird, die riesigen Herausforderungen unserer Zeit zu lösen. Sie erinnern uns aber auch daran, dass nicht automatisch ‚alles gut wird‘ und es in unserer Verantwortung liegt, die Dinge in eine positive Richtung zu bewegen.“