

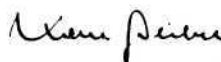
Ars Electronica 92

"Die Welt von Innen" - Thema des diesjährigen Festivals für Kunst, Technologie und Gesellschaft Ars Electronica - bezeichnet den Ausgangspunkt von unserer möglichen Sicht der Welt.

Im Bereich der Wissenschaft will Ars Electronica dies anhand eines dreitägigen Symposions abhandeln, das sich mit Endophysik und Nanotechnologie beschäftigt und die neuesten Theorien und Modelle zu diesen Themen vorstellt.

Die Kunst, und hier vor allem jener Bereich, der die elektronischen Medien nicht nur als Werkzeug einsetzt, sondern die Medien selbst zum Inhalt von Projekten macht, präsentiert Ars Electronica in zwei großen Ausstellungen: erstmals im Landesmuseum Francisco Carolinum eine Schau über die Pioniere der elektronischen Kunst. Im Brucknerhaus gibt es diesmal eine besonders umfangreiche Ausstellung interaktiver Kunst, in der alle herzlich eingeladen sind, durch ihre Teilnahme erst die Kunstwerke zu kreieren. Im Posthof und Brucknerhaus sind Multimedia-Shows und Performances zu sehen. Ars Electronica bindet erstmals auch das Wahrzeichen der Stadt, die Kirche am Pöstlingberg, mit ein, in der die Preisträger-Konzerte des Prix Ars Electronica aufgeführt werden.

Insgesamt will Ars Electronica 92 die Wirklichkeiten, in denen wir uns bewegen, in Frage stellen und versuchen, gesellschaftliche, wissenschaftliche und künstlerische Antworten und Perspektiven für unsere Zukunft aufzuzeigen.



Karl Gerbel
LIVA Vorstandsdirektor



Dr. Hannes Leopoldseder
Intendant ORF Landesstudio O.Ö.

"The World From Within" - the theme of this year's Ars Electronica festival of art, technology and society and marks the point of our possible view of the world. In the field of science, Ars Electronica intends to discuss this on the basis of a three day symposium which will deal with endophysics and nano-technology and will be presenting the latest theories and models of these themes. Art, and especially the sector which does not merely utilize electronic media as a tool, but which makes the media themselves the subject of projects, is presented by Ars Electronica in two large exhibitions: for the first time there will be an exhibition in the "Francisco Carolinum Museum" about the pioneers of electronic art. This year, there will be a particularly wide-ranging exhibition of interactive art in "Brucknerhaus", where everyone is readily invited to create the works of art through their participation. In "Posthof" and "Brucknerhaus" there will be multi-media shows and performances. Ars Electronica for the first time ever involves the landmark of the city - the church on the "Pöstlingberg" - where the prize winning concerts of the Prix Ars Electronica are performed. Altogether, Ars Electronica 92 intends to question the realities we move in and to try to draw attention to the social, scientific and artistic answers and perspectives for our future.

Die Welt von Innen - Endo und Nano

Mehrmals im 20. Jahrhundert ist sowohl unser Realitäts- wie auch unser Selbst-Verständnis radikal in Frage gestellt worden. Relativitäts- und Quantentheorie haben den objektiven Charakter der Welt relativiert. Die Psychoanalyse hat das Selbst-Bewußtsein des Subjekts relativiert. Die elektronischen Medien haben eine Techno-Transformation der Welt bewirkt, die einem Verschwinden der vertrauten Wirklichkeit gleichkommt.

Ars Electronica 92 versucht, zwei neue radikale Veränderungen des Weltbildes und die damit verbundenen neuen Bildwelten thematisch in den Mittelpunkt zu stellen: Endophysik und Nanotechnologie.

Die elektronische Welt mit ihren Modellwelten und Computersimulationen, mit ihren Interfaces und virtuellen Wirklichkeiten legt die Vermutung nahe, daß die Welt ein Schnittstellen-Problem ist. Endophysik und Nanotechnologie sind zwei verschiedene Vorgangsweisen, mit denen die Schnittstelle genauer als bisher studiert werden kann, einmal detaillierter als je (nano) und einmal sogar von innen (endo).

Von der Ausstellung "Die Eigenwelt der Apparate-Welt" bis zu den interaktiven Computer-Installationen in Echtzeit wird ein Endo-Zugang zur Elektronik vorgeschlagen, der nur möglich ist, weil die Elektronik selbst der Endo-Zugang zur Welt ist.

Peter Weibel

Peter Weibel, Künstlerischer Leiter

The World from Within - Endo and Nano

Very often during the course of the 20th century, our understanding of reality and self has been radically doubted. Relativity and quantum theories have relativized the objective nature of the world. Psychoanalysis has relativized the self-consciousness of the subject. Electronic media have produced a techno-transformation of the world which compares with the disappearance of familiar reality.

Ars Electronica 92 aims at thematically focussing on two new radical changes to the world image and the associated new image worlds: endophysics and nanotechnology. The electronic world and its model worlds and computer simulations with their interface and virtual realities imply that the world is an interface problem. Endophysics and nanotechnology are two different ways of studying interfaces more exactly than has been done until now: once, more detailed than ever (nano) and once, even from within (endo).

Endo access to electronics is proposed right from the exhibition "The Own World of the Apparatus World", to the interactive computer installations in real time, and this is only possible because electronics itself is the endo access to the world.

KRISTI ALLIK / ROBERT MULDER (CAN)

Electronic Purgatory

Donnerstag, 25. 6., 21.30

BRUCKNERHAUS, Brucknersaal

Inhaltlich angesiedelt zwischen Dante Alighieri und Stephen Hawking führt dieses Medientheater den Zuschauer vom Fegefeuer über das Inferno ins Paradies. Parallelen der Gedankenwelten des Dichtergenies und des zeitgenössischen Physikers sind Grundlage für dieses multimediale Bühnenspektakel, das Akteure und Medien in EINE (virtuelle) Welt zusammenführt.

"Im wüsten Inferno trennt sich der menschliche Geist vom Körper, gequält vom eigenen Bewußtsein, der Leib bleibt angeschmiedet in einer zerrissenen chaotischen Landschaft. Erst das Paradies ermöglicht die Balance zwischen metaphysischen und quantenphysikalischen Kräften." (Allik/Mulder)

Kristi Allik und Robert Mulder haben ihre Multimediashow mit Computermusik, -bildern und -projektionen, die live durch ein interaktives Computersystem gesteuert werden, entwickelt. Bereits 1990 erhielten sie dafür eine Anerkennung des Prix Ars Electronica in der Kategorie "Interaktive Kunst".



Electronic Purgatory, Foto: R. Mulder

Electronic Purgatory

In terms of content this media theatre is set between Dante Alighieri and Stephen Hawking, and promises to guide the audience away from purgatory, through the inferno and into paradise.

"In the wildness of the inferno the human spirit detaches itself from the body, tortured by its own awareness. The body remains chained up in a torn, chaotic landscape. It is only paradise which makes the balance between metaphysics and quanta-physical forces possible". (Allik/Mulder)

Kristi Allik and Robert Mulder have compiled their multi-media show with computer music, pictures and projections which are controlled live by means of an interactive computer system. Already in 1990 they were awarded with an honorable mention at Prix Ars Electronica.



Nikola Tesla

HENRY JESIONKA (CAN/USA)

The Man who Invented the 20th Century

Medienperformance über Nikola Tesla

Samstag, 27. 6., 21.00

POSTHOF, großer Saal

Henry Jesionka setzt in seiner multimedialen Aufführung sowohl dem Erfindergenie als auch dem Menschen Tesla ein Denkmal und versucht den Charakteristika seiner Zeit nachzuspüren. Durch den Einsatz verschiedenster Medien wird er das zu erreichen versuchen, was Tesla bereits in den 90er Jahren des 19. Jahrhunderts gelang: "Mit Explosionen, Blitzgewittern und Schwefeldämpfen beschwor er den Mythos des Dämonisch-Genialen und versetzte sein Publikum in Entzücken und rasende Begeisterung." (Der Standard)

The Man who Invented the 20th Century

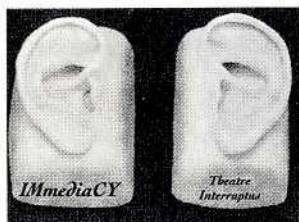
Media Performance on Nikola Tesla

With the multi-media presentation, Henry Jesionka wants to investigate both Tesla the genius inventor and Tesla the person, as well as the features of his day and age. Using a wide range of media he will attempt to achieve what Tesla succeeded in doing in the last decade of the 19th century: "by means of explosions, lightning storms and sulphur vapour he conjured the myth of the demonic genius captivating his audience in a raving enthusiasm" (Der Standard).

PoMo CoMo (CAN)

IMmediaCY

Dienstag, 23. 6., 21.00, BRUCKNERHAUS, Brucknersaal



IMmediaCY

IMmediaCY ist ein technologisches Theater, bei dem die Bühne zu einem imaginären Computer und die Zuschauer zu Benutzern werden. Eine Mischung aus Technologie mit Drama, Musik und Tanz versucht das Stück eine kollektive virtuelle Realität zu schaffen. Das Thema der Erzählung

dreht sich um Bereiche wie Geschwindigkeit, Selbstmord, Verstärkung und Gedächtnis, die alle unter Verwendung fiktiver und historischer Charaktere und von Mythen dargestellt werden.

Die formalen Aspekte von IMmediaCY sind genauso wichtig wie sein Inhalt, wobei sich beide gegenseitig spiegeln. Auf riesige Leinwände werden Echtzeit-Computeranimationen, geschnittenes und Live-Videomaterial und Dias projiziert. Die Musik spannt einen Bogen von experimenteller elektronischer bis zu populärer Musik. Tanz und Texte sind fragmentarisch, gleichzeitig und dezentralisiert. Theater der Erinnerung, afrikanische Chamäleons, VR-Helme und eine Greyhound-Kuh sind Teil von IMmediaCY.

PoMo CoMo sind: Andreas Kitzmann: Schriftsteller, Schauspieler, Literaturwissenschaftler; Kelly Hargraves: Tänzerin; Will Bauer: Computertechniker und Musiker; Steve Gibson: Komponist; Mark Bell: "Technological Musician"; Bruce Foss: Elektrotechniker; Rafael Lonzano: Konzeptkünstler, Chemiker

IMmediaCY

IMmediaCY is a technological theatre where the stage is an imaginary computer and the audience its user. As a mixture of custom-made technology with drama, music, and dance, the piece attempts to create collective virtual reality. The theme of the narrative revolves around issues of speed, suicide, amplification, and memory, all of which are introduced by fictional and historical characters and through myth. The formal aspects of IMmediaCY are as important as its content, each mirroring the other. The scenography consists of large screens showing realtime computer animation, live and edited video footage and slides, the technology used includes 3D motion detectors, music processors, and image editors. The music is an eclectic blend of styles from experimental electronic to popular. Dance and text are fragmented, decentered and simultaneous. Expect memory theatres, African chameleons, virtual helmets, and a greyhound cow.

STELARC (AUS)

Third Hand

**Mittwoch, 24. 6., 21.00 und Freitag, 26. 6., 20.00
POSTHOF, mittlerer Saal**

Stelarc steuert mit seinen Körperfunktionen wie dem Blutdruck, Kreislauf, Herzschlag, den Gehirnströmen und Muskelbewegungen elektronisch Bilder und Töne: auf der mit Kabeln, Leitungen und Interfaces vernetzten Bühne wird sein Körper zur Maschine, die elektronischen Maschinen zu eigenständigen Körpern.

Schon auf der Erde nur von kurzer Lebensdauer, ist der Körper für das interplanetarische Leben vollkommen ungeeignet. Die einzige Chance ist, so Stelarc, auf die Technik zurückzugreifen und so zu versuchen, Mängel auszugleichen. Mit „Third Hand“ präsentiert Stelarc mit seinen Performances eine solche Erfindung: eine dritte (Computer-Roboter-) Hand für den menschlichen Körper, die diesem zusätzliche Möglichkeiten des Handelns (und Denkens) einräumt. Darüberhinaus arbeitet er mit modernsten medizinischen Geräten aus dem Bereich der Mikroelektronik und setzt diese als Interfaces für seine Körperfunktionen ein.

Stelarc hält im Rahmen des Symposiums über Nanotechnologie am **Samstag, 27. Juni** einen Vortrag zu seiner Arbeit.



Third Hand Project, Foto: S. Hunter

Third Hand

By means of his body functions like blood pressure, circulation, heart beat, brain waves, muscle movements Stelarc controls electronic pictures and sounds. On the stage, Stelarc presents his body as a machine. Interlinked with cables, leads and interfaces, his electronic equipment becomes illustrative of his body functions. Once on the earth and with a very short life span, the body is completely unsuited to interplanetary life. According to Stelarc, the only chance is to resort to technology and to try and compensate deficiencies. Stelarc has already taken the first step in this direction with the invention of his computer hand. When attached to his arm this assumes and expands the functions of the human hand. Beyond this he works with the most modern medical equipment and uses it as an interface for his physical functions.

Konzertabend visueller Musik**Dienstag, 23. 6., 22.30, BRUCKNERHAUS, Brucknersaal**

KLAUS OBERMAIER (A), Gitarre

ROBERT SPOUR (A), Keyboard

Immateriaux II

Laser: Friedrich Förster (D)

MICHAEL SAUP (D), Gitarre

STEINA VASULKA (USA), Violine

Hyena Days

MIDI-gesteuerte und kontrollierte Bilderzeugung

Electronic images: Michael Saup / Steina Vasulka

Media Codesigners: Woody Vasulka, David Mueller, Bob O'Kane

Konzertabend elektronischer Musik

Kurator: Dietmar Wiesner (D)

Freitag, 26. 6., 21.00, BRUCKNERHAUS, Brucknersaal

James Tenney: FOR ANN (rising) - Bandkonzert

Johannes Fritsch: VIOLEKTRA - für Viola d'Amore und Elektronik

Benedict Mason: QUANTIZED QUANT (UE) - für Flöte und Elektronik

Duncan Youngerman: IKREK - für fünfsaitige Elektrobässe und Elektronik

John Chowning: STRIA - Bandkonzert

Simon Stockhausen: IN SICH - AUSSER SICH - für Posaune, Schlagzeug und Elektronik

Ausführende: Johannes Fritsch (Viola d'Amore), Dietmar Wiesner (Flöte), Kasper Töplitz (E-Bass), Zoltan Farkas (E-Bass), Michael Svoboda (Posaune), Andreas Böttger (Schlagzeug)

Konzertabend**Prix Ars Electronica Preisträger****Donnerstag, 25. 6., 19.30, PÖSTLINGBERGKIRCHE**

Francis Dhomont (CAN): CHIAROSCURO

Wolfgang Mitterer (A): RELUCTANT GAMES

Alejandro Vinaso (ARG/GB): CHANT D'AILLEURS, BORGES

(Solistin: Francis Lynch, Sopran)

Ausstellung / Exhibition
Landesmuseum
23.6.-5.7.

Handsight

Die Intention dieser Installation ist es, einige Aspekte von "Virtueller Realität", wie die Telepräsenz oder die Entkörperlichung der Sinne, in den Vordergrund zu stellen. Eine weitere Absicht der Arbeit besteht darin, eine achsiale Beziehung zwischen dem virtuellen Raum und dem Realen herzustellen.

Die Installation besteht aus einem Monitor, auf dessen nach oben gerichtetem Bildschirm ein gläsernes kugelförmiges Interface liegt, sowie einer großen, runden Leinwand. Die Verwendung dieses gläsernen "Auges" steuert die Bilder auf der Leinwand. Gleichzeitig nimmt das Auge die virtuelle Position des Auges des Benutzers ein.

Handsight

The intention behind this installation is to focus on several aspects of "virtual reality" such as telepresence or the debodding of the senses. A further intention behind this work is to create an axial relationship between virtual space and the real one.

This installation consists of a monitor with a glass globeshaped interface resting on the monitor screen that is directed upwards, and a large concave screen. The use of the glass "eye" controls the pictures on the screen. At the same time, the "eye" assumes the virtual position of the user's eye.



Handsight

The Virtual Museum

Das Virtuelle Museum ist ein dreidimensionales, computergeneriertes Museum, das sich aus einer immateriellen Konstellation von Räumen und Ausstellungen zusammensetzt. Seine Bestandteile sind eine sich im Kreis drehende Plattform, auf der ein großer Monitor für Videoprojektionen angebracht ist, ein Computer und ein Sessel, auf dem der Betrachter sitzen kann. Von diesem Sessel aus steuert der Besucher seine Bewegungen durch das Virtuelle Museum.

Vor- und Rückwärtsbewegungen des Sessels lösen Vor- und Rückwärtsbewegungen des Besuchers im Virtuellen Museum auf dem Bildschirm aus. Beim Drehen des Sessels wird eine Drehung im virtuellen Bildraum vollzogen und auch eine synchrone physische Drehung auf der Plattform. Der Betrachter bewegt sich (und wird bewegt) also gleichzeitig im virtuellen und realen Umfeld.

"Um uns herum sehen wir eine Welt, die immer mehr musealisiert wird. Diese Tendenz in Richtung frühzeitiger Konservierung kann durch eine virtuelle Museumsarchitektur, die so provisorisch ist wie die Kultur, in der sie eingebettet ist, aufgelöst werden. Das Virtuelle Museum bestimmt den Ort des virtuellen Raumes in einer engen Beziehung zum realen Raum, und ermöglicht einen Diskurs in der feinen Zone, die zwischen dem Realen und Virtuellen - l'infra-mince - existiert." (Jeffrey Shaw, 1992)

The Virtual Museum

"The Virtual Museum" is a three dimensional computer generated museum constituted by an immaterial constellation of rooms and exhibits. Its apparatuses are a round rotating platform on which is located a large video projection monitor, a computer, and a chair on which the viewer can sit. From this chair the viewer interactively controls his/her movement through "The Virtual Museum". Forwards and backwards movement of the chair causes forwards and backwards movement of the viewer in the museum space represented on the screen. Turning the chair causes a rotation of this virtual image space, and also a synchronous physical rotation of the platform. Thus the viewer moves (and is moved) simultaneously in both the virtual and real environments.

"We see around us a world that is becoming increasingly museified. This tendency forwards premature conservation may be relieved by a virtual museum architecture that is as provisional as the culture that it embodies. "The Virtual Museum" locates the virtual space in a contiguous relationship with the real space, and establishes a discourse in that fine zone that exists between the real and the virtual - l'infra-mince." (Jeffrey Shaw, 1992)



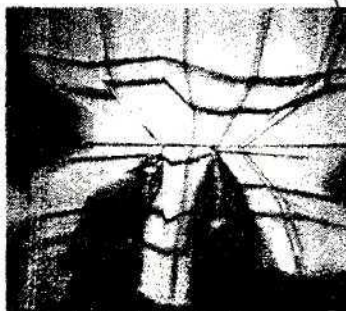
The Virtual Museum

Peter Weibel / Bob O' Kane (D)

Cartesian Chaos

"Cartesian Chaos" zeigt die Unmöglichkeit auf, sich selbst und die umgebende Welt unverzerrt zu sehen, da man sich inmitten eines Systems befindet und so keinen Außenstandpunkt einnehmen kann.

Der Besucher betritt einen Raum, in dem er das Bild des Raumes an die Wand projiziert vorfindet. In dem Augenblick, in dem er den Fußboden berührt, löst er mittels Sensoren die Verzerrung des Bildes aus. Durch die Wahl des Standortes kann er die Verzerrung des Bildes steuern. Er kann jedoch, solange er sich im Raum befindet, das Bild dieses Raumes niemals unverzerrt sehen.



Das tangible Bild

Cartesian Chaos

"Cartesian Chaos" illustrates the impossibility of seeing oneself and the world surrounding us in an undistorted manner, as we find ourselves in the middle of a system and consequently cannot register any external point of view.

The visitor enters a room where the picture of the room is projected onto the wall. The moment he comes into contact with the floor he triggers off the distortion of this picture by means of sensors. By selecting the location, he can control the distortion of the picture. However, as long as he is in this room he can never see the undistorted picture.

Unterstützt von:

INTERLUX Hirsch GesmbH
SILICON GRAPHICS
COMESA GesmbH
EBG COMPUTER CORNER
Kulturamt der Stadt Salzburg
SCHWEIZER & PILGER
Böhler Ybbstalwerke
Electro City
VOEST-ALPINE STAHL AG
Siemens Kulturprogramm
Siemens AG Österreich
EMCO, Hallein
Silhouette, Linz
Australian Council
The Canada Council, Explorations Programme
The Canada Council, Computer Integrated Media
The Ontario Arts Council, Multidisciplinary Arts
Commodore Canada, Toronto, Ontario
Very Vivid, Toronto, Canada
Intelligent Music, Albany, N.Y.
3M Canada, London, Ontario, Canada
Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe
Bergischen Universität, Gesamthochschule Wuppertal, Fachbereich V, Design
Video- und Computerdesign (A-6074 Rinn)
Galerie KNOLL, Budapest
Städelschule, Institut für neue Medien, Ffm.
Fonds voor Beeldene Kunsten, Vormgeving & Bouwkunst, Amsterdam
Akademie Schloß Solitude, Stuttgart
Centre d'Art Contemporain, Ministre de la Culture, Paris
F.N.A.C., Paris
Galerie Isy Brachot, Brüssel
Galerie du Tugny Lamarre, Paris

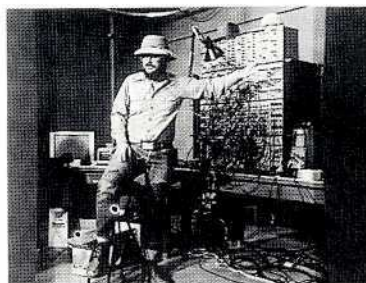
Bob O'Kane
Gidion May
Martine Bour, Délégation aux Arts Plastiques, Ministère Culture, Paris

Gefördert von:

Bundesministerium für Unterricht und Kunst
Kulturabteilung der Oberösterreichischen Landesregierung

Die Eigenwelt der Apparate-Welt

Pioniere der elektronischen Kunst



Dan Sandin with the IP (Image Processor)
1972, Chicago

Kuratoren / Curators: Woody & Steina Vasulka (USA)

Mitarbeiter / Cooperators: Malin Wilson, David Dunn, David Mueller

Vortrag und Performance von / Lecture and Performance by Woody & Steina Vasulka: **Dienstag, 23. 6. und Mittwoch, 24. 6., jeweils 18.30**

Die Ausstellung zeigt erstmals eine historische Zusammenstellung frühester elektronischer Geräte, die von Künstlern für Video, Fernsehen und elektronische Musik eingesetzt und entwickelt wurden. Unter anderen sind Nam June Paiks "Wobulator" (1971) und sein in Zusammenarbeit mit Shua Abe konstruierter "Colorizer" (1971) ausgestellt, Robert Moogs "MOOG Audio Synthesizer" (1968), Bill Hearn's "Vidium" (1969) oder Don Buchla's "Sound Synthesizer" von 1964.

Die insgesamt zwanzig Maschinen-Stationen sind mit Lautsprechern und Videomonitoren und -kameras versehen und können - und sollen - von den Besuchern ausprobiert und benutzt werden. Zur allgemeinen und detaillierten Information stehen Bar-Code-Computerstationen zur Verfügung, an denen jede Besucherin Wissen und Informationen zur Geschichte der elektronischen Kunst und der ausgestellten Geräte abfragen kann.

Videoprogramme mit Videos von Künstlern, die mit den ausgestellten Maschinen erarbeitet wurden, runden das Programm ab.

"Wichtig ist es zu bemerken, daß neben diesen Experimenten mit Video in weiten Kreisen mit verschiedenen Medien, einschließlich Fernsehen, als Closed-Circuit-Installationen gearbeitet wurde. Und natürlich war es das goldene Zeitalter des elektronischen Sounds. Noch wichtiger ist es zu verstehen, daß alle diese Formen der Medienarbeit gegen einen blühenden kulturellen Background geführt

wurden: Malerei, Bildhauerei, Literatur, Musik und Film, um nur einige zu nennen. Die Perspektive, die wir als Insider anzubieten haben, mag grob übertrieben sein; sie ist jedoch das, was den Besucher erwartet... Es herrscht eine noch nie dagewesene Affinität zwischen elektronischer Bild- und Tonerzeugung. Jede Künstlergeneration scheint mit einem verlockenden Vorschlag für die Vereinigung des Akustischen mit dem Visuellen und umgekehrt anzutreten, in der Hoffnung, ein für allemal das Geheimnis der audiovisuellen Ästhetik zu lüften. Die Generation, die Gegenstand unserer Ausstellung ist, ist dem etwas näher gekommen ..." (Woody Vasulka)

Über die Beginnzeiten von Führungen und weitere Details informieren Sie sich bitte im Informationsbüro im Brucknerhaus und im Landesmuseum Francisco Carolinum, wo Sie überall Informationsprogramme finden.

Pioneers of Electronic Arts

The exhibition for the first time shows a historical survey of very early electronic devices which have been used and developed by artists for working with video, TV and electronic music. Amongst others Nam June Paik's "Wobulator" (1971) and his and Shua Abe's "Colorizer" (1971) are presented, as well as Robert Moog's "MOOG Synthesizer" (1968), Bill Hearn's "Vidium" (1969) or Don Buchla's "Sound Synthesizer" from 1964.

Altogether 20 device-stations are provided with loudspeakers, video monitors and cameras to be tried and used by the visitors.

As a general and detailed information service there are also bar code computer stations available where every visitor can interrogate knowledge and informations on the history of electronic arts and the exhibited devices.

Video programs showing video tapes done by artists with the help of the exhibited machines complete the exhibition's program.

"It is important to note that besides these experiments with video, there was a widespread practice of mixed media including television as closed circuit installations. And, of course, electronic sound making was in its golden era. It is even more important to understand that all of these forms of media work were being conducted against a full blown cultural background: Painting, sculpture, poetry, music and film, to mention only a few. As insiders, the perspective we can offer may be grossly exaggerated; nevertheless, that's what you, the viewer, will be getting. ...

There is an unprecedented affinity between electronic sound and image making. Each generation of artists seems to come up with a tempting proposition of uniting the acoustic and the visual and vice versa - hoping once and for all to solve the mystery of audio-visual aesthetics. The generation that is the subject of our exhibition has gotten somewhat closer..." (Woody Vasulka)

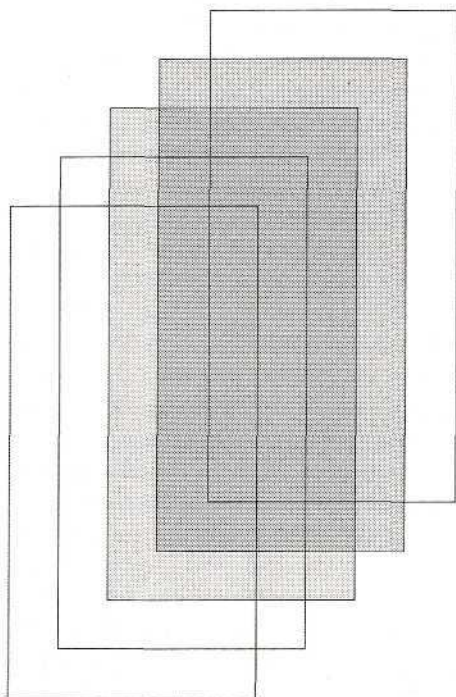
Informations on guided tours and more details on the program please find at the information office at Brucknerhaus and at Landesmuseum Francisco Carolinum.

Eichinger oder Knechtl (A)

Ausstellungsarchitektur

innenwelt - acrylglasplatten - aussenwelt.

Brucknerhaus und Landesmuseum



eichinger oder knechtl für ars electronica 92

PRIX ARS ELECTRONICA 92 / INTERAKTIVE KUNST INSTALLATIONEN DER PREISTRÄGER

Monika Fleischmann und Wolfgang Strauß, ART + COM (D):

Home of the Brain - Haus des Seins

Der Geist geht in einer virtuellen Welt auf Reisen - das reale Museum, in dem üblicherweise Gemälde hängen, wird zum virtuellen Haus des Philosophen. Die 4 Häuser von "Home of the Brain" sind Medienphilosophen und Computerwissenschaftlern gewidmet, die sich mit der technologischen Entwicklung und deren Auswirkungen auseinandergesetzt haben, nämlich Paul Virilio, Joseph Weizenbaum, Marvin Minsky und der kürzlich verstorbene Vilém Flusser.

Mit dem EyePhone erfährt der Benutzer das Phänomen eines zeitlosen Raumes.

Joachim Sauter und Dirk Lüsebrink, ART + COM:

Zerseher

Der Betrachter befindet sich in einer musealen Situation, ein Tafelbild hängt an der Wand. Beim genaueren Hinsehen stellt er fest, daß sich genau die Stelle des Bildes, auf die er blickt, durch seinen Blick verändert. Er hat die Möglichkeit Abstand zu nehmen, um die von ihm verursachte Zerstörung zu beenden oder von der Möglichkeit des Zersehens Gebrauch zu machen. Der Rezipient wird so in einer traditionell-passiven Situation zum (Inter)akteur.

William Seaman:

The Exquisite Mechanism of Shivers

(Der ausgezeichnete Mechanismus des Schauderns)

Diese interaktive Videodisk-Installation kombiniert poetische Textfragmente, modulare Musiksegmente und Bildfolgen. Der Betrachter wählt aus einem mit HyperCard generierten Macintosh-Menü "Wörter" aus einem poetischen Text. Diese Wörter dienen als modulare linguistische Satzfragmente innerhalb einer vordefinierten Satzschablone, die dann je nach Auswahl zugehörige Bilder und Klänge von der Bildplatte abrufen. Der Computer ermöglicht den sofortigen Wechsel von Wort, Bild und Klang innerhalb der Satzschablonenstruktur, die aus der Benutzerauswahl entsteht.

Ausstellung / Exhibition Landesmuseum

PRIX ARS ELECTRONICA 92 / INTERACTIVE ART PRIZE WINNING INSTALLATIONS

Monika Fleischmann and Wolfgang Strauß, ART + COM (D):

Home of the Brain - Haus des Seins

In a virtual world, the mind goes on journeys - the real museum where normally pictures are hung, becomes a virtual house of the philosopher. The 4 houses in "Home of the Brain" are dedicated to media philosophers and computer scientists who have been involved in the technological development and its implications i.e. Paul Virilio, Joseph Weizenbaum, Marvin Minsky and the recently deceased Vilém Flusser.

The user experiences the phenomenon of a timeless room by means of the eyephone.

Joachim Sauter and Dirk Lüsebrink, ART + COM:

Zerseher (Destructive Vision)

The observer is in a museum situation and there is a wood panel painting on the wall. When he moves closer he discovers that the very point in the picture that he is focussing on, changes as a result of his looking. He has the possibility to distance himself to terminate the destruction he has caused, or he has the possibility of making use of this destructive vision. Consequently, the recipient in a traditional-passive situation becomes an (inter)actor.

William Seaman:

The Exquisite Mechanism of Shivers

This interactive videodisc-installation combines poetic text fragments, modular music segments and picture sequences. The observer selects "words" out of a poetic text from a Macintosh menu generated by HyperCard. These words serve as modular linguistic sentence fragments within an pre-defined sentence pattern which then recalls relevant pictures and sounds from the picture plate, depending on the selection. The computer permits the immediate change of word, picture and sound within the sentence pattern structure arising from the user's selection.

Symposion ENDOPHYSIK

Dienstag, 23. 6. und Mittwoch, 24. 6.
jeweils 10.00 bis 12.00 und 14.00 bis 18.00
BRUCKNERHAUS, Stifftersaal

Endophysik (endo = innen) beschäftigt sich mit den jüngsten Theorien und Modellen über die Sicht der Welt, die Konstruktion von Wirklichkeiten und den Stellenwert bzw. Einfluß von uns Beobachtern innerhalb ihr. Ein international besetztes Gremium aus Wissenschaftlern der Naturwissenschaften, Philosophie und Kunst- und Medientheorien versucht, unsere Welt als die "Welt des Inneren Beobachters" zu analysieren. Vortragende sind:

Kuratoren / Curators: **George Kampis**, Lehrstuhl für theoretische Chemie, Universität Tübingen, D

Peter Weibel, Städelschule, Institut für neue Medien, Ffm., D

Vorsitzender / Chairman: **Otto E. Rössler**, Lehrstuhl für theoretische Chemie, Universität Tübingen, D

Ralph Abraham, Mathematics Department, University of Santa Cruz, CA, USA

Harald Atmanspacher, MPI für extraterrestische Physik, Garching, D

John L. Casti, Institute for Econometrics, OR & System Theory; TU Wien; Santa Fe Institute, Santa Fe, NM, USA

Michael Conrad, Department of Computer Science, Wayne State University, Detroit, USA

David Finkelstein, Georgia Institute of Technology, School of Physics, Atlanta, GA, USA

Donald D. Hoffman, Department of Cognitive Science, School of Social Sciences, Irvine, USA

Lars Löfgren, Department of Information Theory, University of Lund, Schweden

Humberto Maturana, Departamento de Biología, Facultad Ciencias Universidad de Chile, Santiago de Chile

Jürgen Parisi, Institut für Physik, Universität Zürich, CH

Gordon Pask, OOC/CICT/ Universität Amsterdam; Architectural Association, London; Brunel University, GB

Robert Rosen, Department of Physiology and Biophysics, Dalhousie University Halifax, Nova Scotia, CAN

Rob Shaw

Karl Svozil, Institut für theoretische Physik, TU Wien, A

Ichiro Tsuda, Department of Artificial Intelligence, Kyushu Institute of Technology, Iizuka, Japan

Symposion NANOTECHNOLOGIE

Samstag, 27. 6., 10.00 - 12.00 und 14.00 - 18.00
BRUCKNERHAUS, Stifftersaal

Nanotechnologie als neuester Forschungszweig in allen wichtigen Laboratorien der Welt beschäftigt sich mit der Konstruktion von mechanischen Maschinen, Robotern, Computerchips, neuen Materialien und Stoffen etc. im Nanobereich, der sich in Atom- und Molekulargrößen bewegt.

Teilnehmer dieser Vortragsreihe sind:

Armin Wieder, Siemens AG, München, D

Jane Frommer, Universität Basel, CH

Richard Dawkins, University of Oxford, GB

Stelarc, CITRI-Collaborative Information Technology Research Institute, Victoria, AUS

ENDOPHYSICS

Endophysics deals with the very latest theories and models of the world, the constructions of realities and the position of ourselves as observers within it. An international board of natural scientists, philosophers, art- and media theoretists tries to find answers to the "World from Within".

NANOTECHNOLOGY

Nanotechnology is the very latest branch of research to be found in the most significant laboratories around the world. It is concerned with the structure of machines, robots, computer chips, new materials etc. in the nano sector which occurs in the atom and molecular sectors.

	MONTAG, 22. 6. 1992	DIENTAG, 23. 6. 1992	MITTWOCH, 24. 6. 1992	DONNERSTAG, 25. 6. 1992	FREITAG, 26. 6. 1992	SAMSTAG, 27. 6. 1992
10						
10.30		Symposion Endophysik	Symposion Endophysik	Künstlerforum ORF	Künstlerforum ORF	Symposion Nanotechnologie
11		Brucknerhaus,	Brucknerhaus,			Brucknerhaus,
11.30		Stiftersaal	Stiftersaal			Stiftersaal
12						
12.30						
13						
13.30						
14						
14.30		Symposion Endophysik	Symposion Endophysik			Symposion Nanotechnologie
15		Brucknerhaus,	Brucknerhaus,			Brucknerhaus,
15.30		Stiftersaal	Stiftersaal			Stiftersaal
16						
16.30						
17						
17.30						
18	Eröffnung Landesmuseum					
18.30		Vortrag & Performance	Vortrag & Performance			
19		Woody & Steina Vasulka	Woody & Steina Vasulka			
19.30		Landesmuseum	Landesmuseum			
20	Eröffnung Ars Electronica			Prix AE Preisträgerkonzert		Vortrag Günter Held
20.30				Pöstlingbergkirche		BH, Stiftersaal
21					Stelarc: Third Hand	
21.30		PoMo CoMo: IMmediaCY	Stelarc:		Posthof, mittl. Saal	
22		BH, Brucknersaal	Third Hand	Prix AE		Henry Jesionka: The Man
22.30			Posthof	Gala	Konzertabend	Who Invented the 20th Cty.
23		Konzertabend		ORF	elektronischer Musik	Posthof, gr. Saal
23.30		visueller Musik		Allik/Mulder:	BH, Brucknersaal	
24		BH, Brucknersaal		Electronic Purgatory	Stadtwerkstatt TV live	
				BH, Brucknersaal	BH, Keplersaal	

laufende Veranstaltungen/ permanent events:

Brucknerhaus: Interaktive Installationen: Bielicky, Binkley, Boissier, Graham, Held/
Hauser, Huemer/Jelinek., Macher, Möller, Roudenko-Bertin, Steffner, Szelezcki, Wagenaar;
„Kreative Software - Menschen und Meilensteine“

Stadtwerkstatt TV, „Im Teilchenschwung der Wahrscheinlichkeit“, Studio im Keplersaal
live Sendung und Übertragung auf FS 2 und 3 SAT am Freitag, 26.Juni, 22.30 - 23.30

Radiolabor, Studio im Brucknerhaus-Foyer wird täglich gesendet von 21.05 - 21.50 auf
Ö3 Regional (UKW 88,8 Mhz) / daily broadcast from 9.05 thru 9.55 p.m. on UKW 88,8 Mhz

Landesmuseum Francisco Carolinum, Museumstraße 14
„Eigenwelt der Apparate-Welt“; Fleischmann, Hegedus, Sauter, Seaman, Shaw, Weibel/
O’Kane: 23.Juni - 5.Juli, Dienstag - Freitag 9.00 - 18.00 Uhr, Samstag, Sonn- und Feiertag
10.00 - 18.00 Uhr



INTERLUX HIRSCH GMBH



SIEMENS



**SCHWEIZER
PILGER**
GESELLSCHAFT M.B.H.
Communication Systems



emco SCHAFFT TECHNIK UND FÖRDERT KULTUR



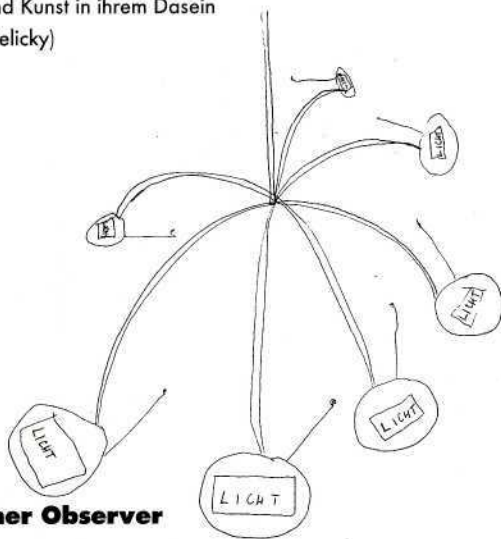
Installationen Brucknerhaus 23.-27.6.

MICHAEL BIELICKY (EU)

Der innere Beobachter

Michael Bielicky zeigt vielleicht am deutlichsten das Thema der "Welt von Innen" auf: wie und durch welche Kanäle sehen wir die (innere) Welt. Seine Installation besteht aus einer am Boden befindlichen Kugel, auf deren Innenwand das Wort "Licht" geschrieben steht. Über eine Infrarotkamera im Bauch der Kugel wird die Schrift abgetastet und zu einem darüberhängenden "Luster" gesendet, an dessen Armen Monitore in kugelförmigen Behältern befestigt sind. Auf allen Bildschirmen erscheint das Wort "Licht".

"Es ist das innere Licht, das das Wesen unseres Lebens ausmacht. Es ist das innere Licht, das die Philosophie, Religion, Physik und Kunst in ihrem Dasein begründet." (M. Bielicky)



The Inner Observer

Michael Bielicky may be said to provide the clearest portrayal of the theme "The World from Within": how and through which channels do we see the (inner) world. His installation consists of a globe placed on the floor with the word "light" written on its inside wall. By means of an infra-red camera situated in the belly of the globe, the writing is scanned and transmitted to a "chandelier" hanging above it. Monitors in globe-shaped containers are attached to the arms of this. The word "light" appears on all monitor displays.

"It is the inner light, that constitutes the essence of our life. It is the inner light that substantiates philosophy, religion, physics and art in their being" (M. Bielicky)

TIMOTHY BINKLEY (USA)

Watch Yourself

Bei dieser Installation betritt der Besucher/die Besucherin einen Raum, in dem über einen Monitor ein klassisches Gemälde abgebildet ist. Während er/sie das Bild betrachtet, wird er/sie von einer Kamera aufgenommen, und findet sein eigenes/ihr eigenes Bild plötzlich innerhalb des Gemäldes. Als Erinnerung kann sich jeder Besucher/jede Besucherin einen Computer-Ausdruck dieses Bildes mitnehmen.

Watch Yourself

In this installation, the visitor enters a room where a classical painting is depicted by a monitor. While he/she is contemplating the picture, the visitor is filmed by a camera and suddenly finds his/her own picture in the painting. As a reminder, the visitor can take a computer print-out of the picture home with him/her.



Watch Yourself



Globus oculi

JEAN-LOUIS
BOISSIER (F)

Globus oculi

Interaktive Videoinstallation

Globus oculi arbeitet mit der logischen und ambigen Beziehung, die sich zwischen einem Bild und etwas Berührbarem abspielt, zwischen Sehen und Berühren, dem Auge und der Hand.

Die Installation arbeitet mit einem Interface in Form einer Kugel, die der

Benutzer/die Benutzerin wie einen Globus rollen kann und damit den Cursor auf dem Bildschirm steuert.

Das voyeuristische Moment jeder Kunstbetrachtung wird bei Boissiers Installation simuliert. Der Verzicht auf das echte voyeuristische Erlebnis wird durch das Vergnügen kompensiert, durch bestimmte Handlungen Zugang zum Bildschirm zu finden. Die sich immer wiederholende Annäherung an das Bild, der Akt der "Inbesitznahme" und des Sammelns von Bildern ist bei Boissier auch Thema des Programms. Es nimmt Bezug auf die Erkenntnisse Sigmund Freuds und setzt sich mit dem kindlichen Erfahren von Welt auseinander.

Globus oculi

Interactive Video Installation

Globus oculi deals with the logical and ambiguous relationship which takes place between a picture and something that can be touched, between seeing and feeling, the eye and the hand.

This installation works with an interface in the form of a globe which the user can roll just like a globe and by doing so controls the cursor on the monitor display.

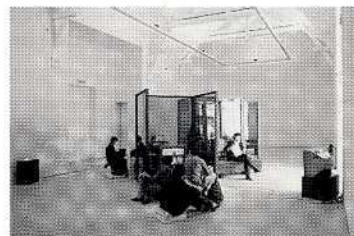
Boissier's installation simulates the voyeuristic element present in every consideration of a work of art. Having to do without the real voyeuristic experience is compensated for by pleasure, by certain actions in finding access to the monitor display. A further theme in Boissier's program is the ever repetitive reconciliation to the picture, the act of "possessing", and the collecting of pictures. It also relates to Sigmund Freud's findings and is pre-occupied with the childlike experiencing of the world.

DAN GRAHAM (USA)

Three Linked Cubes

Interior Design for Space Showing Video Tapes

Dan Graham hat mit "Three Linked Cubes" einen Ort konzipiert, in dem der Besucher in Ruhe Videos betrachten kann. Dieser Raum stammt aus einer Reihe von Arbeiten, die der Künstler "Pavilions" nennt. Wie bei allen seinen Pavillions spielt Graham mit der menschlichen Lust am Beobachten und Beobachtet - werden. Durch Verwenden von gewöhnlichem Glas und Spiegeln verwirrt er den Betrachter, der sich gleichzeitig drinnen und draußen sieht, im selben Moment Voyeur und Objekt ist, ein Zuschauer und ein Beobachteter. "Was man sieht: nur sich oder mehrere, allein oder zusammen, in einem gegebenen Kontext - inszeniert von Dan Graham - in dem unsere Bewegungen so wahrgenommen werden, daß sie sich nur verändern können." (Jean-Hubert Martin)



Interior Design for Space Showing Videotapes

Video Programme:

Irit BATSRY (YUG):

A Simple Case of Vision,
1991

Shelly SILVER (USA):

We, 1990

Jason WHITE / Richard WRIGHT (GB): *Superanimism*, 1990

Dan GRAHAM / Dara BIRNBAUM (USA): *Rock my Religion*

Kathleen ROGERS (USA): *The Art of Losing Memory*, 1991

Three Linked Cubes

Interior Design for Space Showing Video Tapes

With "Three Linked Cubes", Dan Graham has designed a place where the visitor can watch videos in piece and quiet. This room originates from a series of works which the artist calls "Pavilions". As in all his Pavilions, Graham toys with the human desire to observe and be observed. By using everyday glass and mirrors he confuses the observer who sees himself from the inside and outside simultaneously and in that same moment is both the voyeur and his object, a looker-on and an object being observed. "What you see: only oneself or several others, alone or together in a given context - staged by Dan Graham - in which our movements are perceived in such a way that they can only change". (Jean-Hubert Martin)

Tesla-Maschinen

Günter Held baut elektrische Maschinen des Physikers und Erfinder des Wechselstroms, Nikola Tesla nach, mit denen er riesige Blitze erzeugt. Held installiert seine Tesla-Maschinen im Brucknerhaus. An verschiedenen Tagen veranstaltet er damit Performances mit paradoxen Hochfrequenzphänomenen, in die er das Publikum unmittelbar mit einbezieht.

Günter Held hält einen Vortrag zu Nikola Tesla und die Veränderung der Welt durch die Entdeckung des Wechselstroms. (Sa. 27. 6., 19.30, Brucknerhaus, Stiffersaal)

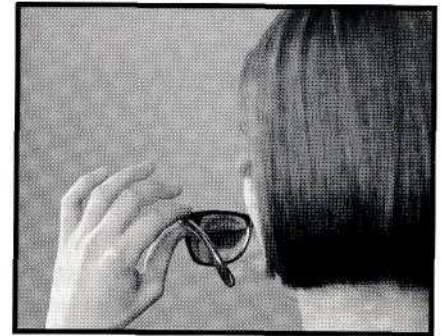
"Am Anfang unserer Forschungsarbeit war unser Ziel die Rekonstruktion einer originalen Teslaanlage. Dabei zeigte sich, daß in der Literatur nur sehr wenig Hinweise für einen praktischen Aufbau vorhanden waren. So waren wir auf eigene Experimente angewiesen, wobei wir verschiedene theoretische Varianten probten, um die optimale Anordnung zu finden." (G. Held)

Tesla-Coils

Günter Held re-constructs the electrical machines of the physicist and inventor of alternating current Nikola Tesla. With these machines they create immense flashes of light. Held will be installing his Tesla machines in the actual "Brucknerhaus": He will be staging performances with paradoxical high frequency phenomena on different days, in which he directly involves the public.

Günter Held will be holding a lecture on Nikola Tesla and the change made on the world by the discovery of alternating current. (Sa. 27. 6., 19.30, Brucknerhaus, Stiffersaal)

"At the beginning of our research work our aim was to reconstruct an original Tesla installation. As it turned out, there were very few indications in the literature as to how a practical construction could be made. This meant that we had to rely on a number of experiments and we tried out different theoretical alternatives to find the optimal arrangement." (G. Held)



Brille, Foto: J. Pausch

HUEMER/JELINEK. (A)

Brille

In der künstlerischen Arbeit "Brille" werden in schwarze klassische Sonnenbrillen mittels spezieller Dampftechnik nach innen verspiegelte Gläser eingearbeitet. Die Brillen können für eine Anprobe dem Brillenständer entnommen werden, auf dem sich weitere Spiegel zur Anprobe befinden.

"Der agierende Betrachter wird auf sich selbst und auf seine Erfahrungswerte zurückgeworfen (Der Blick nach innen - verinnerlichter, privater Raum). Krümmung und Beschaffenheit des Spiegels geben der Wahrnehmung aufgrund der Unschärfe Einhalt (meditativer verinnerlichter Forschungsakt). Durch die Spiegelung wird der Benutzer der Brille auf sich selbst, auf seinen Forschungsdrang zurückgeworfen." (Huemer/Jelinek.)

Glasses

In this work of art entitled "Glasses", glasses with mirror inwardly will be worked into classical black sun glasses using a special vapour technology. The glasses can be tried on by removing them from a stand. This also has other mirrors for trying-on.

"The recipient and/or the active observer will be reflected back to his/her self and to his/her empirical values (the view to the inside - the private area of the soul penetrated). The curvature and composition of the mirror illustrates the perception due to the inexact check (meditative act of researching the soul). By this opposite way of seeing, the user of the glasses is exposed to himself, or exposed to his will in the anxious urge of research." (Huemer/Jelinek.)

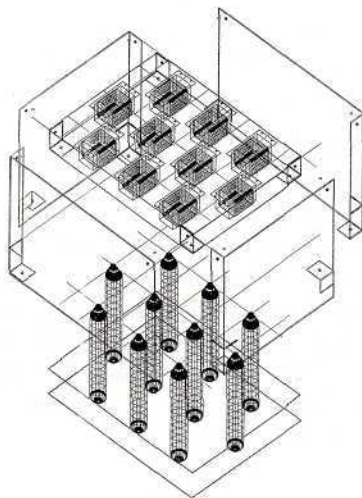
RUDOLF MACHER (A)

Flight Case

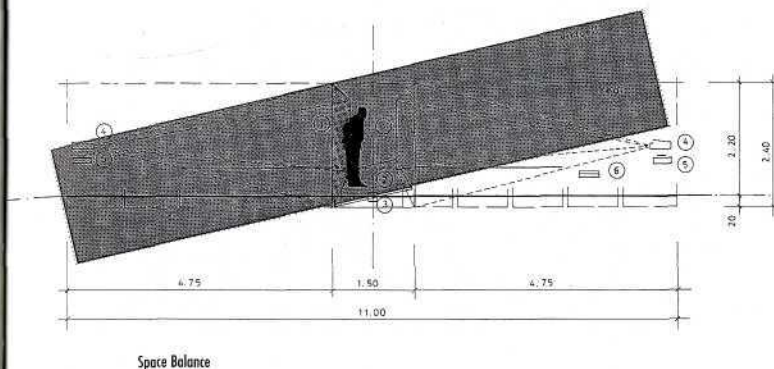
Installation aus 10 Lampen, die monochromatisch gelbes Licht aussenden ("Luster") und einer Stahlkiste ("Flight Case"). Das "Flight Case" stellt ein Simulakrum eines Schwarzen Loches dar, bereit, den "Luster" in seinem hypothetischen Gravitationskollaps aufzufangen und hermetisch abzuschirmen. Die Emissionen des Lusters verdeutlichen jene Ströme, die als Information dabei verlorengehen.

Flight Case

This installation is composed of 10 lamps which transmit monochromatic yellow light ("chandelier") and a steel case ("Flight Case"). The "Flight Case" represents a simulation of a black hole ready to catch the "chandelier" in its hypothetical collapse of gravitation and to seal it off hermetically. The emissions released from the chandelier illustrates all those currents go missing as information.



Flight Case



CHRISTIAN MÖLLER (D)

Space Balance

In "Space Balance" wird der Besucher in eine virtuelle Realität versetzt. Er betritt den mittleren Teil einer dreizehn Meter langen "Box" und bewegt sich nunmehr auf einer schwankenden Ebene, deren Krümmung er aufgrund seiner Bewegung verändert. Auf zwei Seiten befinden sich Projektionsflächen, auf die Bilder eines Raumes projiziert werden. Nach der jeweiligen Schräge der Ebene errechnet ein Computer die dazugehörige Perspektive des Raumes. Somit wird eine täuschend echte Wirklichkeit simuliert, die dem Besucher auch nach Verlassen der Installation, trotz "festem Boden unter den Füßen" noch einige Zeit um sein Gleichgewicht ringen läßt.

Space Balance

In "Space Balance", the visitor is transformed into a virtual reality. He enters the middle part of a thirteen-meter-long "box" and now proceeds to move on a swaying surface, the list of which is changed by his movements. On two sides there are projection surfaces onto which pictures of a room are projected. In line with the relevant inclination of the surface, a computer calculates the corresponding perspective of the room. In this way a delusive, real reality is simulated making the visitor struggle with his sense of balance for some time after leaving the installation despite the fact that he has "solid ground beneath his feet".

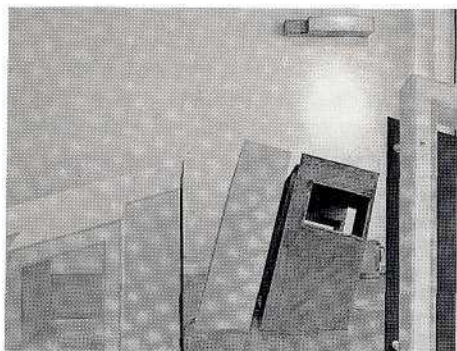
CLAIRE ROUDENKO-BERTIN (F)

Hauptklammer

2teilig: le (UMI) und Sacrifice Infinitesimal du Motif

Das Video stellt sich für Claire Roudenko-Bertin als eine moderne Version der byzantinischen Ikone dar, als eine Mauer von Bildern. Das Bild fungiert dabei gleichzeitig als Träger für den unsichtbaren Ort und ist als "leerer Ort" auch einer der Präsenz des Unsichtbaren.

Das Bild als Materie oder als molekulare Ganzheit ist Ausgangspunkt dieser mehrteiligen Videoinstallation. Das Projekt bewegt sich zwischen architektonischen und elektronischen Realitäten und stellt den Betrachter vor die Frage: wo befindet sich das Bild und wie verhält es sich zum Raum, in dem sich der Betrachter bewegt?



Hauptklammer, Foto: Galerie de Tugny Lamarre

Hauptklammer

two parts: le (UMI) and Sacrifice Infinitesimal du Motif

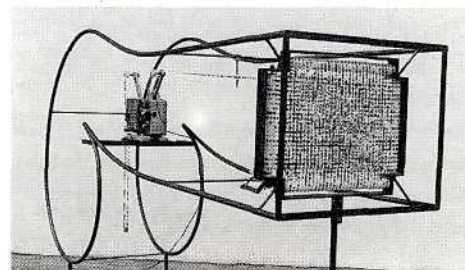
For Claire Roudenko-Bertin, the video is a modern version of the Byzantine icon, a wall of pictures. The picture acts, at one and the same time, as a representative for the invisible place and as an "empty place" is also one for the presence of the invisible.

The picture as material or as a molecular unit is the basis of this multi-part video installation. The project moves between architectonic and electronic realities and asks the observer the question: where is the picture and how does it react in relation to the space in which the observer moves?

CHRISTOPH STEFFNER (A/E)

Vorspiel

Christoph Steffner hat aus einer Reihe von Filmmaschinen die dritte entwickelt, mit der er die Bilder eines ganzen Filmes gleichzeitig zeigt. Über ein kompliziertes Rollensystem wird das gesamte Filmmaterial kreuz und quer gespult und mit einer Lichtquelle auf die Leinwand projiziert. Hier entsteht nun ein grafisches Muster aus übereinandergelagerten Bildern, das sich je nach Länge und Konstruktion des Films verändert.



Filmmaschine M2, Foto: C. Steffner

Vorspiel

Christoph Steffner has developed a third film machine from a series of film machines. With this, he shows the pictures from an entire film simultaneously. By means of a complicated roller system, the entire film material is reeled in all directions and is projected onto the screen by a light source. This gives rise to a graphic pattern of superimposed pictures which change depending on the length and construction of the film.

PETER SZELEZCKI (H)

Bull's Head or Revision of the Video Buddha

Die Installation geht von einem virtuell erweiterten "Video-Feedback" aus, in dem die Kamera sich dem Monitor so lange nähert, bis sie sozusagen durch ihn hindurchgeht und an der Rückseite wieder zum Vorschein kommt.

Die Arbeit bezieht sich weiters auf Nam June Paiks "Zen" Videoinstallationen, in denen Buddha vor dem Monitor und der auf ihn gerichteten Kamera sitzt und das Bild von sich selbst betrachtet.

Szelezckis Installation macht es für den Betrachter unmöglich, gleichzeitig das Bild auf dem Bildschirm zu betrachten und sich selbst im Bild zu sehen (die Kamera ist immer in die entgegengesetzte Richtung gerichtet).

Die Installation ist auf einem Sockel montiert, in dem sich ein Motor befindet, der Monitor und Kamera langsam drehen läßt. Der gesamte Raum rundherum wird somit stetig abgetastet und die Perspektive des Betrachters stetig verändert.

Bull's Head or Revision of the Video Buddha

This installation initiates from a virtually expanded "Video-Feedback" in which the camera approaches the monitor until it, so-to-speak, passes right through it and appears again at the back.

This further work relates to Nam June Paik's "Zen" video installations where Buddha is sitting in front of the monitor with the camera directed at him and he is contemplating the image of himself. Szelezcki's installation makes it impossible for the viewer to watch the picture on the monitor display and to see himself in the picture at the same time (the camera is always pointed in the opposite direction).

The installation is mounted on a pedestal which houses the motor that makes the monitor and the camera turn slowly. As a result, the area around the entire room is constantly being scanned and the viewer's perspective is constantly being changed.

AKKE WAGENAAR (NL)

7 Objects Meet

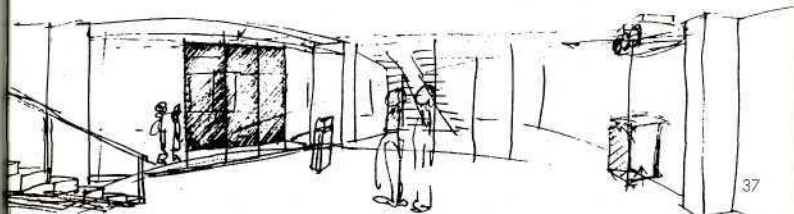
"7 Objects Meet" ist eine Computerinstallation in Echtzeit, die sich mit der Veränderung von Perspektive auseinandersetzt. In einer virtuellen Welt existieren sieben Objekte (Kugeln), die programmiert sind, einer bestimmten Auswahl von physikalischen Gesetzen zu folgen. Während der Installation werden diese Gesetze durch das Programm selbst immer wieder verändert. Diese Veränderungen werden durch die Annäherung der Betrachter ausgelöst.

Die Arbeit ist Resultat einer längeren Beschäftigung der Künstlerin mit den Möglichkeiten von bewegungsgesteuerten Programmieretechniken. Sie stellt den Versuch dar, diese Techniken als Werkzeug für den Künstler einzusetzen und sie für die automatische Herstellung von Bedeutung zu verwenden, in der die Künstlerin die Regeln definiert.

7 Objects Meet

"7 Objects Meet" is a computer installation in real time which deals with the changing of perspectives. Seven objects (globes) which exist in a virtual world are programmed to follow a certain selection of physical laws. During the installation, these laws will be constantly changed by the programme. These changes are initiated by the approach of the viewer.

This work is the result of the artist's long involvement with the possibilities of movement-controlled programming techniques. She presents the attempt to employ these techniques as a tool for the artist and to use them for the automatic production of meaning in which the artist defines the roles.



7 Objects Meet

Menschen und Meilensteine

Kurator / Curator: Benjamin Heidersberger

Mitarbeiter / Cooperators: Eva Weber, Bernd v. den Brincken

Innerhalb von zehn Jahren ist der Computer vom exklusiven Business-Werkzeug zum Bestandteil der Massenkultur geworden. In seiner wundersamen Entwicklung werden die Beschleunigungsprozesse unserer Zivilisation im Zeitraffertempo zelebriert.

Ziel der Ausstellung ist es, die ersten Ansätze einer neuen Kultur des Computerzeitalters aufzuspüren. Die Entwicklung des persönlichen Computers wird beleuchtet, mit besonderer Aufmerksamkeit für die historische Entwicklung der Software und für die Menschen, die an der Produktion dieser neuartigen Ware beteiligt waren.

Dazu werden ausgewählte Programme im realen Betrieb auf den historischen Geräten vorgeführt, die ausprobiert werden können. Ergänzend werden Hintergrundinformationen zu der historischen Situation und zu den Programmierern präsentiert.

Eine Auswahl der vorgestellten Programme und ihrer Schöpfer /

A selection of the programmes and their makers:

VisiCalc (Dan Bricklin und Bob Frankston)

Pascal (Niklaus Wirth)

PacMan (Toru Iwatani)

Xerox Star (PARC-Gruppe)

Collosal Cave (Donald Woods)

Eliza (Joseph Weizenbaum)

Deluxe Paint (Daniel Silva)

Virus 1701 (unbekannter Autor/unknown author)

Man and Milestones

Within the space of ten years, the computer has changed from being the exclusive business tool to become an integral part of mass culture. In the course of its wondrous development, the acceleration process of our civilisation is celebrated in time-lapse speed. The aim behind this exhibition is to trace the first signs of a new culture of the computer age. The development of the personal computer is illustrated and particular attention is paid to the historic development of software and to the people who were involved in the production of this new-kind of merchandise.

For that purpose, selected programmes will be presented in real operation on historic equipment which can be tried out. To round this off, background information will be presented regarding the historic situation and the programmers.

Künstlerforum ORF
Prix Ars Electronica Gala ORF
Stadtwerkstatt TV
Radiolabor

Prix Ars Electronica Künstlerforum

Donnerstag, 25. und Freitag, 26. 6., 10.00 - 18.00
ORF, Studio 3, Eintritt frei / free entry

Das Prix Ars Electronica Künstlerforum ist die theoretische Plattform zum jährlichen Wettbewerb von Ars Electronica.

Künstler, Wissenschaftler und Entertainer geben sich beim Künstlerforum ein Stelldichein und stellen jüngste Forschungsergebnisse in Computergraphik, Computeranimation, Computermusik und Interaktiver Kunst vor.

Referenten / Speakers:

Computergraphik / Computer graphics: Andrew Witkin, Carnegie Mellon University, (USA), / Michael Kass, Apple Computer (USA), Stewart McSherry (USA), Mark Wilson (USA)

Computeranimation / Computer animation: Karl Sims, Thinking Machines Corporation, (USA), Denis Muren, ILM (USA), Bériou, Agave S.A. (F), Charlie Gunn, The Geometry Center (USA), Cécile Babirole, Pandore (F)

Computermusik / Computer music: Alejandro Vínao (RA/GB), Francis Dhomont, (F/CAN), Wolfgang Mitterer (A)

Interaktive Kunst / Interactive art: Monika Fleischmann, ART + COM (D), Joachim Sauter ART + COM (D), Bill Seaman, University of New South Wales (AUS)

Die genaue Reihenfolge der Vorträge entnehmen Sie bitte den aktuellen Festivalunterlagen.

Der Prix Ars Electronica wird von der VOEST-ALPINE STAHL AG, dem Siemens Kulturprogramm und der Siemens AG Österreich gestiftet und von der Stadt Linz und dem Land OÖ. gefördert.

Prix Ars Electronica Artists' Forum

The Prix Ars Electronica Artists' Forum is the theoretical platform for the annual Ars Electronica contest. Artists, scientists, entertainers arrange to meet and present the latest research results in computer graphics, computer animation, computer music and interactive art.

See the current festival literature for the exact sequence of talks.

Prix Ars Electronica Gala

Verleihung der Goldenen Nica an die Preisträger des Prix Ars Electronica 92

Mittwoch, 24. 6., 21.00 - 22.00
ORF, Studio 3

Die Prix Ars Electronica Gala wird live in FS 2 und im Satellitenprogramm 3 SAT übertragen. Für die Teilnahme an der TV-Sendung ist eine gesonderte Eintrittskarte erforderlich.

750 Künstler aus 43 Nationen haben sich mit über 1500 Arbeiten am Prix Ars Electronica 92 beteiligt. 1992 wurde der mit 1,25 Mio. ÖS (US\$ 113.600 ca.) dotierte Wettbewerb in den Kategorien Graphik, Animation, Musik und Interaktive Kunst ausgeschrieben. Drei internationale Fachjuries haben in diesem Jahr 4 Goldene Nicas, 1 Ehrennica, 9 Auszeichnungen und 36 Anerkennungen vergeben.

Goldene Nicas / Golden Nicas: Karl Sims, USA (Animation), Andrew Witkin/Michael Kass, USA (Graphik), Alejandro Vínao, RA/GB (Musik) und Monika Fleischmann/Wolfgang Strauß, D (Interaktive Kunst).

Ehrennica / Honory Nica: Denis Muren / Mark Dippe / Steve Williams, ILM, USA.

Auszeichnungen / Awards: Charlie Gunn/Delle Maxwell, USA, Cécile Babirole und Bériou, beide F, Animation, Mark Wilson und Stewart McSherry, beide USA, Graphik, Francis Dhomont, CAN und Wolfgang Mitterer, A, Musik und Joachim Sauter / Dirk Lüsebrink, D, und Bill Seaman, AUS für Interaktive Kunst.

Präsentatoren: Mercedes Echerer und Dieter Moor

Prix Ars Electronica Gala

Award of the Golden Nicas to the Prize Winners of Prix Ars Electronica 92

The Prix Ars Electronica gala will be broadcast live on the Channel FS 2 and on the satellite programme 3 SAT. A separate ticket is required to take part in the TV-broadcast. 750 artists from 43 nations, with over 1500 works, took part in Prix Ars Electronica 92. In 1992, the contest offered prize money totalling AS 1.25 mill. (approx. US\$ 113.600) in the categories: Graphics, Animation, Music, and Interactive Art. This year, three international specialist juries awarded 4 Golden Nicas, 1 Honory Nica, 9 Awards and 36 Acknowledgements.

Presentators: Mercedes Echerer and Dieter Moor

STADTWERKSTATT TV (A)

Im Teilchenschwung der Wahrscheinlichkeit

**live Sendung und Übertragung im Brucknerhaus:
Freitag, 26. 6., 22.30 - 23.30**

Einerseits:

Das Denken in Möglichkeiten steht zur Debatte. Ein Leben zwischen Wirklichkeit und Wahrscheinlichkeit. Die Wissenschaft setzt im Konjunktiv an, denkt in Möglichkeiten - so auch der normalsterbliche Mensch. Seien es innovative Raumkrümmungen oder ein Sechser im Lotto. Science und Fiktion. Stadtwerkstatt TV arbeitet im Moment daran, den Konjunktiv in Leben und Forschung fürs Fernsehen aufzubereiten und dort darzustellen.

Das Wissen bleibt in kleinen Bereichen.

Das Publikum hat die Nase an der Scheibe.

Struktur der Sendung bildet eine Reihe von Miniaturen, montierten visuellen Kürzeln, die als gemachte Bilder und Töne aus den zu entdeckenden Überraschungen im Detail schöpfen: was macht eine Orange in einem Glas Wasser? Wie entkommt die Maus dem Hammer? Was macht eine Minute lang? Ist die Kamera ein Bestandteil dessen, was sie betrachtet? etc. etc.

Andererseits:

Den Wasserkessel gibt es jetzt im Sonderangebot. Aber dieser ist nicht echt. Es fehlt die dicke Bodenplatte und die Legierung ist auch nicht mehr so wie früher...

Konzipiert und realisiert von / Designed and realized by:

Lehner * Lehner * Jud * Donke * Hennrich * Ritter * Hauenschild * Schager * Avinger * Fischer

In the Particle Jungle of Probability

A live television performance in 60 minutes

A TV sensation generated in real time with cameras, computers, telephones, tapes, audience, guests, artists and actors. Live on "Kunststücke" (ORF channel 2 and satellite channel 3sat), from the Keplersaal of the Brucknerhaus in Linz.

Topic: thinking in possibilities. Life between reality and probability. Science is applied in the subjunctive thinking in possibilities - same with the normal mortal. Be it innovative space curvatures or a "6" in the lotto draw. Science and fiction.

Right now the Stadtwerkstatt TV work on presenting the subjunctive in life and science on television.

Knowledge remains on a small scale.

Pressing their noses against the glass the audience is eagerly waiting.



Radiolabor

Foto: R. Danielczyk

RADIOLABOR

Resonanzen

**22. - 27. 6. tägliche Sendung: 21.05 - 21.50
UKW 88,8 Mhz**

Wissen aus aller Welt fließt bei Ars Electronica, wie durch einen riesigen Trichter geschleust, an einem einzigen, winzigen Punkt zusammen, wird dort vermehrt/vermengt/ausgetauscht.

Dort aber staut sich der Informationsfluß. Nur gelegentlich und zeitverzögert kommt das Wissen an anderen Stellen wieder an die Oberfläche. Das Radio ist ein Mittel, diese jedem Festival inhärente örtliche Begrenzung zu durchbrechen, den symbolischen Trichter umzustülpen und ihn als Sprachrohr einzusetzen, um das tägliche Geschehen von Ars Electronica via Äther und Empfangsgerät dem Interessierten ins Haus/Auto zu liefern.

"Resonanzen" bietet sich als Schnittstelle zwischen Innen und Außen an.



Resonances

At Ars Electronica knowledge from all over the world is flowing, as though channelled through a huge funnel, to one single tiny point where it is increased/blended/exchanged.

But, the flow of information congests there. Only occasionally and with a delay does knowledge surface again at other points. Radio is a means of breaking through the spatial limitation inherent to this festival, of turning this symbolic funnel upside down and of using it as a mouthpiece to deliver the daily happenings at Ars Electronica through the air and receivers to interested parties at home, in their cars.

"Resonances" provides its services as an interface between the Inside and the Outside.

"Copy Bites" Kopigrafien der 70er, 80er und 90er Jahre/ Georg Mühleck (CAN/D) und Albrecht D. (D)

Galerie MAERZ, Landstraße 7

16. 6. - 4. 7., Montag - Freitag 10.00 - 12.00, Samstag 10.00 - 13.00

Franz Xaver (A), "Fraktale Geometrie, Kunst und Bionik"

Galerie im Stifterhaus, Untere Donaulände 6

23. 6. - 31. 7.

Dienstag und Donnerstag 14.00 - 18.30

Mittwoch, Freitag und Samstag 10.00 - 15.00

Filmprogramm zur "Welt von Innen"

Filmprogram on "The World from Within"

Kino MOVIMENTO, Dametzstraße 30

Beginnzeiten und Titel erfahren Sie direkt beim Kino unter der Telefonnummer 784 090

Starting times and titles please request at the cinema (Tel. 784 090)

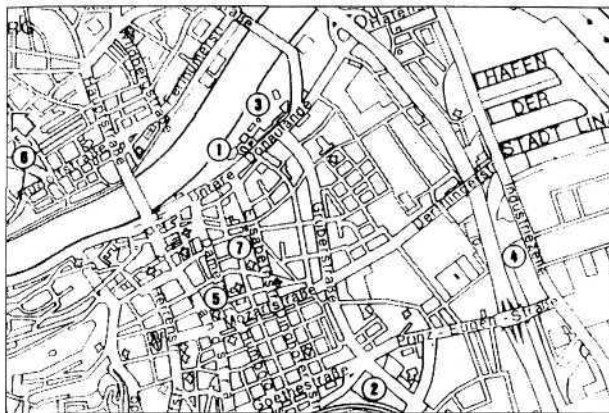
Prix Ars Electronica Videothek - Audiothek - Ausstellung

ORF, Donnerstag, 25. 6. - Samstag 27. 6., 10.00 - 18.00

Die ausgezeichneten Arbeiten des Prix Ars Electronica 92 aus den Bereichen Graphik und Animation sehen Sie in der Prix Ars Electronica Ausstellung im Foyer des ORF-Landesstudios und in der Prix Ars Electronica Videothek. In der Prix Ars Electronica Audiothek stehen Ihnen die ausgezeichneten Musikstücke zur Verfügung.

Prix Ars Electronica Videothek - Audiothek - Exhibition

The award winning works of the Prix Ars Electronica in the sectors: graphics and animation can be seen in the Prix Ars Electronica exhibition in the foyer of the ORF studio and in the Prix Ars Electronica Videothek. The prize-winning music will be available in the Prix Ars Electronica Audiothek.



- 1** Brucknerhaus, Untere Donaulände 7
- 2** ORF Landesstudio OÖ., Franckstraße 2a
- 3** Donaupark
- 4** POSTHOF, Posthofstraße 43
- 5** Kino MOVIMENTO, Dametzstraße 30
- 6** Pöstlingbergbahn Talstation (Auffahrt zur Pöstlingbergkirche)
- 7** Landesmuseum Francisco Carolinum, Museumstraße 14

Impressum:

Veranstalter:

BRUCKNERHAUS LINZ
Vorstandsdirektor Karl Gerbel
Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (LIVA)
Untere Donaulände 7, A-4020 Linz
Tel. *732/7612-0, FAX *732/783 745

ORF LANDESSSTUDIO OBERÖSTERREICH
Intendant Dr. Hannes Leopoldseder
Franckstraße 2a, A-4020 Linz
Tel. *732/53 481-0, FAX *732/53 481-250

DIREKTORIUM / management committee:
Vorstandsdirektor Karl Gerbel (LIVA)
Intendant Dr. Hannes Leopoldseder (ORF)
Künstlerischer Leiter o. Prof. Peter Weibel

STÄNDIGER KÜNSTLERISCHER BEIRAT / permanent artistic advisory board:
Dr. Katharina Gsöllpointner (LIVA)
Mag. Brigitte Vasicek (LIVA)
Dr. Christine Schöpf (ORF)

Sekretariat: Lisa Paur

Technik: Ing. Wolfgang Schützeneder, Wolfgang „Fadi“ Dorninger
Koordination Brucknerhaus: Roman Fettik, Günter Huemer
Public Relations: Susanne Jirkuff

MEDIENINHABER:

Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH, Vorstandsdirektor Karl Gerbel
Brucknerhaus, Untere Donaulände 7, A-4020 Linz

ÜBERSETZUNGEN:

Mag. Linda Altmisdörft
Mag. Silvia Zendron

GRAFISCHE GESTALTUNG:

Mag. Greta Hitz-Kühnel

DRUCK:

C & E. Grosser GmbH & Co. KG., Linz



Bitte Bestellkarte in Kuvert stecken und zurücksenden an:

ARS ELECTRONICA

Brucknerhaus, Untere Donaulände 7, A-4010 Linz

Tel. *732 / 7612

Please put ticket order into envelope and return to:

ARS ELECTRONICA, Brucknerhaus, Untere Donaulände 7, A-4010 Linz

Absender / Sender
Name, Adresse / Name, Address:

Ich bestelle / I want to order:



Stk. Festival-Paß (Pässe) für alle Veranstaltungen (mit Ausnahme "Prix Ars Electronica Gala") á ÖS 500,-
Festival Pass(es) for all events (except "Prix Ars Electronica Gala") at ÖS 500,- each



Stk. Einzelkarten für folgende Veranstaltungen á ÖS 150,- / Ticket(s) for the following events:

Symposion: 1-Tageskarte ÖS 80,-



3-Tageskarte ÖS 200,-



Datum, Unterschrift / Date, signature:

LB1 AE 1992 05

ENDO & NANO
The World from Within

Covergestaltung unter Verwendung eines Bildes von Stephan Meitzl

Die

Welt

von

Innen

Programm

ARS ELECTRONICA 1992
23. - 27. Juni