

PERFORMANCES

EVENTS

INFORMATION

19. Juni, Brucknerhaus, Wired Cafe

WELCOME PARTY

18.00 Uhr Preview

19.00 Uhr Bürgermeisterempfang / Reception by the Mayor of Linz

20. - 23. Juni, Linzer Hauptbahnhof/Brucknerhaus, Wired Cafe

SAM AUINGER / BRUCE ODLAND MAX RES

Interaktive Soundinstallation zwischen Linzer Hauptbahnhof und Brucknerhaus.

Interactive sound installation between the main railway station and the Brucknerhaus.

19. - 23. JUNI, Ramada Hotel, Linz

KUNSTLABOR ELEKTRONISCHE GALERIE

Die Elektronische Galerie steht für einen Galeriebetrieb im elektronischen Netz. Präsentiert von: Franz Xaver, F.E. Rakushan, Ossi Obereder

Präsentation: Montag, 19. Juni, 15.00 Uhr

The electronic gallery stands for a gallery in the electronic network. Presented by Franz Xaver, F.E. Rakushan, Ossi Obereder.

22. Juni 12.00 Uhr bis 23. Juni 12 Uhr (MEZ), ORF Landesstudio OÖ
HORIZONTAL RADIO

Horizontal Radio ist ein telematisches-Radio-Netzwerkprojekt und findet simultan an verschiedenen Orten, in verschiedenen Medien und auf unterschiedlichen Bandbreiten statt. 24 Stunden live auf über 20 Sendefrequenzen von Radiostationen in West- und Osteuropa, USA, Kanada, Australien und im Internet. Eine Koproduktion von: EBU (Gruppe der Ars Acustica Experten), TRANSIT, ORF Landesstudio Tirol, ORF KUNSTRADIO, ORF Landesstudio OÖ., Ars Electronica.

Horizontal radio is a telematic radio-network project and takes place simultaneously in different places, in different media and on various bandwidths. 24 hours live on more than 20 frequencies of radio broadcasting stations in Western and Eastern Europe, the US, Canada, Australia and in the internet. A coproduction by EBU (Ars Acustica Experts), TRANSIT, ORF Landesstudio Tirol, ORF KUNSTRADIO, ORF Landesstudio OÖ., Ars Electronica.



SYMPOSIUM

EXHIBITION

PERFORMANCES

EVENTS

INFORMATION

12. Mai, 20.00 Uhr, HFG-Linz, Reindlstraße 16, 4010 Linz/Urfahr
DIALOG 1 THE MEDIA IS THE MESSAGE

Gesprächspartner: Heidi Grundmann (ORF Kunstradio) und Wolfgang FADI Dorninger (SKUG)

23. Juni, 18.00 Uhr

DIALOG 2 DIE INTERNET SURFER

Gesprächspartner: Heath Bunting (Cybercafe London) und Paul Fischnaller (UNI Linz)

17. November, 20.00 Uhr

DIALOG 3 DIE ZUKUNFT DER KOMMUNIKATION

20. - 24. Juni, 9-20 Uhr, Aula der HFG-Linz, Hauptplatz 8, 4010 Linz
Sonderveranstaltung zu DIALOG 2: ALCHEMIE DER NETZE
Präsentation des kultur- und bildungspolitischen Netzwerkes der Kunsthochschul-Hochschülerschaften

Konzept: © 1995 DIE FABRIKANTEN

Veranstalter: Hochschülerschaft der HFG-Linz

23. Juni, 23.00 Uhr Tabakwerke, Untere Donaulände
TRONIC ARTCORE EVENT

von Martin Retschitzegger, Leo Schatzl, Konrad Becker

Eine Veranstaltung der Hochschule für Gestaltung Linz (MKL Visuelle Gestaltung, MKL Bildhauerei, MKL Experimentelle visuelle Gestaltung) in Kooperation mit Digital Native Sound, mit Unterstützung von Ars Electronica

23. Juni, Brucknerhaus, Stiftersaal

Log In

Team: S. Gründler, E. Strasser, M. Reuter, G. Loibl, S. Amann
Der Österreichische Kulturservice bietet SchülerInnen aus ganz Österreich und Bayern die Möglichkeit, eine World Wide Web Seite unter dem Motto "Speed" zu gestalten.

Hauptstation: Ars Electronica

Außenstationen: ORF Landesstudio Dornbirn, Eisenstadt, Salzburg, Klagenfurt, Autobahnraststätten Rosenberger in St. Pölten und Arnsfelden Süd, ÖBB HBF Innsbruck, Flughafen Wien Schwechat
Information/Anmeldung: Sirikit Amann, ÖKS Stiftgasse 6, 1070 Wien
Tel.: +43/1/523 57 81, E-mail: sirikit@blackbox.ping.at oder E-mail: sego@iem.mhsg.ac.at



PRIX ARS ELECTRONICA 95

Mit den Kategorien Animation, Musik, Interaktive Kunst und -1995 erstmals - World Wide Web ist der 1987 vom Österreichischen Rundfunk (ORF) gestartete Prix Ars Electronica weltweit der einzige interdisziplinäre Wettbewerb für kreative Computergestaltung. 1995 beteiligten sich insgesamt 524 Einreicher aus 30 Nationen. Der Prix Ars Electronica ist mit 1,25 Mio. Schilling dotiert.

With the categories animation, music, interactive art and - for the first time in 1995 - World Wide Web the Prix Ars Electronica, commenced by the Austrian Broadcasting Station (ORF) in 1987, is the only interdisciplinary competition for creative computer design. In 1995 a total of 524 participants from 30 countries took part. The Prix Ars Electronica awards ATS 1.25 million.

21. Juni, 20.30 Uhr ORF Landesstudio OÖ, Studio 3

PRIX ARS ELECTRONICA GALA

Verleihung der Goldenen Nica '95

TV Übertragung: 21.00 Uhr live auf 3 Sat, 22.30 Uhr ORF 2

22. Juni, ORF Landesstudio OÖ, Studio 3

PRIX ARS ELECTRONICA KÜNSTLERFORUM

10.00 - 13.00 Uhr: World Wide Web: TIM BERNERS-LEE (USA), ROBIN HANSON (USA), PATTIE MAES (USA), KONRAD BECKER (A)
14.30 - 17.30 Uhr: Computeranimation: BOB SABISTON (USA), THOMAS BAYRLE (D)

20.00 - 21.00 Preisträgerkonzert (siehe Seite Performances)

23. Juni, ORF Landesstudio OÖ, Studio 3

PRIX ARS ELECTRONICA KÜNSTLERFORUM

10.00 - 13.00 Uhr: Interaktive Kunst: MICHAEL SAUP (D), BILL SEAMAN (AUS), MICHAEL TOLSON (USA)
14.30 - 17.30 Uhr: Computermusik und Multimedia: TREVOR WISHART (USA) u.a.

20. - 25. Juni, Ars Electronica Center (AEC)

PRIX ARS ELECTRONICA AUSSTELLUNG

INTERAKTIVE INSTALLATIONEN - VIRTUELLE WELTEN
Ausstellung der Prix Ars Electronica Preisträger

PRIX ARS ELECTRONICA ON DEMAND

Computeranimation / Interaktive Projekte / Computermusik / World Wide Web Sites zur freien Wahl!

Leitung: Dr. Christine Schöpf

Organisation: Gabriele Strutzenberger



WELCOME TO THE WIRED WORLD



@rs electronica 95

20. - 23. JUNI

BRUCKNERHAUS LINZ

MYTHOS INFORMATION WELCOME TO THE WIRED WORLD

SYMPOSIUM EXHIBITION PERFORMANCES EVENTS INFORMATION

Presenter: Brucknerhaus Linz / LIVA
Untere Donaulände 7, A - 4010 Linz, Tel.: +43/(0)732/7612.
Fax: +43/(0)732/7612-350, E-mail: arsliva@ping.at
ORF Landesstudio OÖ Europaplatz 3, A - 4010 Linz
Tel.: +43/(0)732/6900-267, Fax: +43/(0)732/6900-270

E-mail: schoeber@jk.uni-linz.ac.at
Board of directors: Dir. Karl Gerbel (LIVA),
Prof. Dr. Hannes Leopoldseder (ORF),
Prof. Peter Weibel (artistic director)

Artistic advisory board: Dr. Katharina Gsöllpointner, Dr. Christine Schöpf
Management: Dr. Katharina Gsöllpointner, Office: Maria Ganser,
Production assistant: Dr. Claudia Kapsamer,
Technical advisor: Edmund Humenberger, Press: Sabine Dreher

Interactive language and faxservice by
<zapf dingbats "&" = Telefon als @> PUBLIC VOICE (+43/1) 589 30 80
(+43/1) 581 33 22 Programm Overview and Press Information
(Fax on Demand)

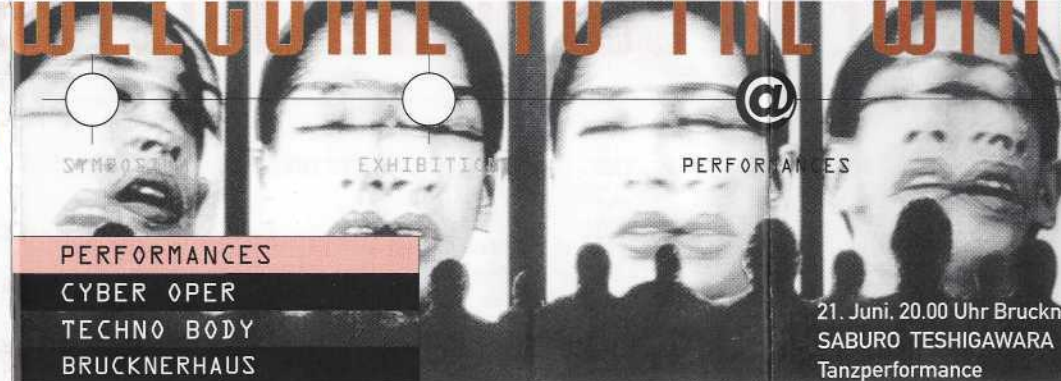
Ars-Infopage: <http://www.ars.co.at/ars/>

Tickets Symposium :
1 Tag AS 150,- / 80,- 2 Tage AS 280,- / 150,-
Wagners Wahn: AS 150,- / Saburo Teshigahara: AS 200,-
Prix Konzert / Motion Control: AS 150,- / Laurie Anderson: AS 300,-
Reduced Admission:
2 Performances - 10% / 3 Performances - 20% / 4 Performances - 30%
Tickets Tel.: +43/(0)732/775230
Hotel Information: +43/(0)732/2393-1777

A festival catalogue will be published by Springer-Verlag Wien New York
Festivalprice: öS 350,- / Retail: öS 580,-

Sponsoring:
HEWLETT PACKARD, SILICON GRAPHICS WIEN, APPLE COMPUTERS WIEN,
COMPAQ, KAPSCH AG, CASABLANCA STUDIO, ENEL, UNI LINZ

Responsible for content: Peter Weibel
Logodesing & Layout: Loys Egg / Graphic: Daniel Egg / Translation: Martina Stenech



PERFORMANCES
CYBER OPER
TECHNO BODY
BRUCKNERHAUS

Als Antidot zu den immateriellen Netzwerkprojekten betont das Abendprogramm die technologische Transformation des Körpers im Zeitalter von Cyberspace. Desgleichen werden auch Cyber Musik und Cyber Opern präsentiert, welche die Möglichkeiten natürlicher Klangkörper (im doppelten Sinne) mit Hilfe digitaler Technologien und telematischer Netzwerke überschreiten.

As an antidote to the immaterial network projects the evening program focuses on the technological transformation of the body in the age of cyberspace. Cyber music and cyber operas, which make it possible to transcend the possibilities of natural orchestras and resonance, are presented with the help of digital technologies and telematic networks.

20. Juni, 20.00 Uhr Brucknersaal

PETER WEIBEL
WAGNERS WAHN ODER DAS HEILIGE LAND DES KAPITALS
Cyber Oper
Technische Realisation: Orhan Kipcak, Redaktion: Florian Gessler,
Gerhard Niehaus, Sängerin: Elisabeth Bronfen
Ausgehend von Bernard Shaws gleichzeitiger Lektüre von Wagners Opern und Karl Marxens Kapital wird in dieser Hypertext Oper eine ideologiekritische Analyse von Wagners Gesamtkunstwerk angestrebt. Seine Verwandlung vom anarchistischen Rebellen zum antisemitischen Erlöser wird über eine multiprozessuale digitale Datenverarbeitung durch direkte Eingriffe des Publikums darstellbar. Interessenten können sich über
<http://ars.uni-linz.ac.at/wagner/> einloggen.
An attempt to do a critical analysis of Wagner's works on the basis of Bernard Shaw's simultaneous reading of Wagner's operas and Karl Marx' Kapital. Wagner's metamorphosis from an anarchist rebel to an anti-Semitic saviour becomes representable via multi-process digital data processing through direct intervention by the audience. If you are interested you can log in via <http://ars.uni-linz.ac.at/wagner/>.



Abb.: HENTSCHLÄGER / LANGHEINRICH : Modell 5

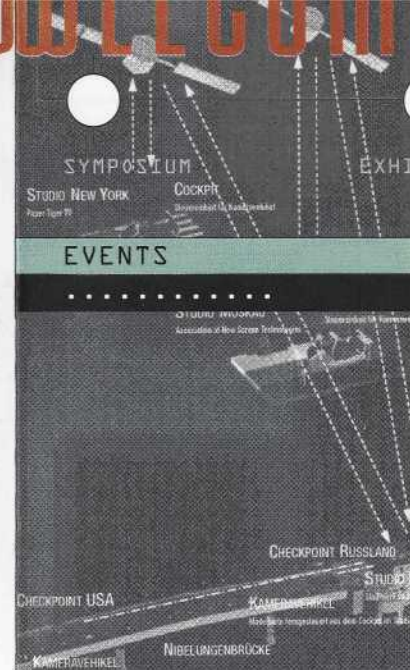
21. Juni, 20.00 Uhr Brucknersaal
SABURO TESHIGAWARA HERE TO HERE
Tanzperformance

Einer der avanciertesten Tanzperformer der Welt setzt sich in seiner neuesten Arbeit mit den zum Teil erschreckenden Visionen der Technowelt, dem digitalen Double der Realwelt, auseinander. In his latest work one of the most outstanding dance performers of the world examines the sometimes terrifying visions of a techno-world, the digital double of the real world.

22. Juni, 20.00 - 21.00 Uhr Stiftersaal
PRIX ARS ELECTRONICA PREISTRÄGERKONZERT
mit Werken von TREVOR WISHART (GB), GILLES GOBEIL (CAN) und FLO MENEZES (BR)

22. Juni, 21.00 - 22.00 Uhr Brucknersaal
MOTION CONTROL präsentiert von GRANULAR SYNTHESIS
Ein faszinierendes audio-visuelles Event, das die Künstler (Hentschläger, Langheinrich) während der Performance live von ihren Geräten aus steuern. Die Performance zeigt auf vier Großbildprojektionen das Gesicht der Performerin Akemi Takeya. A fascinating audio-visual event. The artists (Hentschläger, Langheinrich) will control the performance live from their machines. The event shows the face of the performer Akemi Takeya on four big screen projections.

23. Juni, 20.00 - 22.00 Uhr Brucknersaal
LAURIE ANDERSON STORIES FROM THE NERVE BIBLE
In einer neuen aktuellen Fassung von "Stories of the Nerve Bible" wird Laurie Anderson in ihrer typischen hyper- und multimedialen Präsentationsweise von einer komplettierten Technowelt erzählen, in der sogar der Krieg zu einer Form der modernen Kunst werden kann. Ihre Escape Buttons aus den Paradoxien des Informationszeitalters bilden eine neue Form medialer Poesie. In an updated version of the "Stories of the Nerve Bible" Laurie Anderson uses her characteristic hyper- and multimedia presentation style to talk about a completed techno-world, where even war can become a form of modern art. Her escape buttons from the paradoxes of the information age constitute a new form of media poetry.



20. Juni, 22.30 - 24.00 Uhr, Nibelungenbrücke Linz

DATABRIDGE CHECKPOINT 95
Live TV Sendung ausgestrahlt in Europa, Asien und USA, via 3 Sat, Kanal 2 des Russischen Staatsfernsehens, Deep Dish Satellite TV Network und Manhattan Cable. Multimedia Satellitenlink Moskau - Linz - New York präsentiert von Association of New Screen Technologies (Moskau), Stadtwerkstatt-TV (Linz) und Paper Tiger TV (New York)
Locations: LINZ: Nibelungenbrücke, Moskau: Studio RTR, New York: BMCC Media Center
The interlinked live TV-programs are simultaneously broadcast in Europe, Asia and North America via 3Sat, Channel 2 of the Russian State Television, Deep Dish Satellite TV Network and Manhattan Cable. Multi Media Satellite Link Moscow - Linz - New York with live TV coverage, presented by the Association of New Screen Technologies (Moscow), Stadtwerkstatt-TV (Linz) and Paper Tiger TV (New York)

14. Juni, Museum des 20. Jahrhunderts - Wien
PROMOTIONPARTY
19.00 - 20.00 Uhr Katalogpräsentation
20.00 - 21.30 Uhr AURAL SCREENSHOTS 95
von Dorninger/Linschinger, produziert von Sonic Sound
21.30 - 03.00 Uhr Techno Party



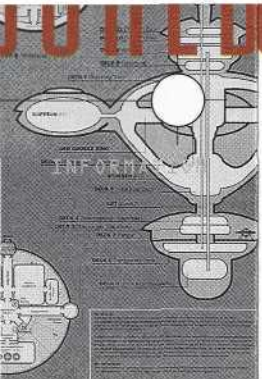
Abb.: STADTWERKSTATT : Checkpoint 95

19. Juni, Brucknerhaus
WELCOME PARTY
18.00 Uhr Preview
19.00 Uhr Bürgermeister
Mayor of Linz

20. - 23. Juni, Linz
SAM AUINGER / BRUCKNERHAUS
Interaktive Soundings
Brucknerhaus.
Interactive sound installations
the Brucknerhaus.

19. - 23. JUNI, Ramad
KUNSTLABOR ELEKTRONISCHES NETZ
Die Elektronische Kunst
elektronischen Netz.
Ossi Obereder
Präsentation: Montag
The electronic gallery
Presented by Franz Xaver

22. Juni 12.00 Uhr bis
HORIZONTAL RADIO
Horizontal Radio ist
findet simultan an v
und auf unterschiedl
über 20 Sendefreq
Osteuropa, USA, K
Koproduktion von:
TRANSIT, ORF Land
Landesstudio OÖ., Ar
Horizontal radio is a t
simultaneously in diff
bandwidths. 24 hour
broadcasting stations
Australia and in the
Experts), TRANSIT, O
Landesstudio OÖ., Ars



MISCHA BIELICKY EXHODUS
 Der Künstler plant, sich mit Hilfe von GPS-Technologie einige Tage in der Negev Wüste auf den Spuren von Moses zu bewegen. Diese Aktion vergleicht den Auszug aus der Versklavung von damals mit dem Auszug des Individuums in die Netzwerke heute.
 With the help of GPS technology the artist attempts to follow the traces of Moses through the Negev desert for some days. This action compares the ancient exodus from slavery to today's exodus of the individual into networks.

DAVID BLAIR WAXWEB
 Waxweb ist der erste interkommunikative Feature Film im World Wide Web und basiert auf Blairs elektronischem Film "WAX or the Discovery of the Television among the Bees."
 Waxweb is the first inter-communicative feature film in World Wide Web and is based on Blairs electronic film "WAX or the Discovery of the Television among the Bees".

JEAN LUC BOISSIER / LILIANE TERRIER ÜBERSICHT
 Hypermedia im Internet. Zwischen dem Foto einer Person, einem Text und einer Landschaft werden Ähnlichkeiten, Differenzen und unerwartete Beziehungen hergestellt (eine Wittgenstein'sche Methode).
 Hypermedia in internet. Between the picture of a person, a text and a landscape similarities, differences and unexpected relationships are set up (a Wittgenstein Method).

BIRGIT UND KONRAD BURGBACHER-KRUPKA
 translmagine the media pump
 translmagine zeigt die plastische Theorie von Joseph Beuys im Rahmen einer interaktiven Hypermedia Technologie.
 "translmagine" shows Beuys' plastic theory within the framework of an interactive hypermedia technology.

GERD DÖBEN-HENISCH BLIND'S WORLD
 Blind's World ist ein Spiel zwischen künstlichen Agenten (Knowbots) im Netz und realen SpielteilnehmerInnen (Pseudoknowbots). Nachdem sich die TeilnehmerInnen bei einer ausgewählten virtuellen Welt angemeldet haben, kommunizieren sie, ausgestattet mit einem virtuellen Körper, mit intelligenten Software Agenten, die das eigentliche Ziel der digitalen Netzwelten sind.
 Blind's World is a game between artificial agents (knowbots) in the net real participants (pseudo-knowbots). Having chosen and registered for

a virtual world participants find themselves equipped with a virtual body, communicating with intelligent software agents, who are the actual aim of digital net-worlds.

EVA GRUBINGER C@C
 C@C steht für Computer Aided Curating und ist ein System, das Produktion, Präsentation, Dokumentation und Diskussion von und über Kunst ins elektronische Datennetz verlegt.
 C@C stands for Computer Aided Curating. It is a system that transfers the production, presentation, documentation and discussion of and about art into the electronic data network.

MARKUS HUEMER LETZTE MELDUNG
 Für diese Arbeit sind auf einem Bildschirm vier Textfenster unentwegt geöffnet. In zwei der vier Fenster findet eine Kommunikation zwischen BenutzerInnen und Maschine statt. In einem dritten Fenster kann online eine Seite aus einem Teletextmenü gewählt werden. In einem vierten Fenster wird von einem Fernsehsender eine Teletextseite zur Verfügung gestellt.
 For this project four windows are permanently open on a screen. Two windows are used for dialogues between machine and user. In a third window a page can be selected online from a text menu. In a fourth window a TV-station provides a teletext page.

PIETER JONGELIER TAI-TENDO
 Tai-Tendo ist eine interaktive Toninstallation im Netz in Spielform.
 Tai-Tendo is an interactive sound-installation in the net in gameform.

ARSDOOM - art adventure
 Ein digitales Modell des Brucknerhauses als virtueller Ausstellungsort: auf der Grundlage des Action Adventure-Spieles DOOM werden Interaktionen zwischen virtuellen BesucherInnen und digitalen Kunstobjekten inszeniert. Bewaffnet mit Farbkanonen und Wassersschläuchen schlüpft der Besucher in die Stilfiguren eines Beuys, Rainer, Baselitz oder Koons. Das Spiel ist öffentlich zugänglich vor Ort auf den arsdoom-Rechnern und weltweit über das Internet. TeilnehmerInnen laden sich per ftp Clientprgm. und Level auf ihre Maschinen und können dann während der Ars direkt einloggen: ftp: ars.uni-linz.ac.at.
 Vorher ist über http://ars.uni-linz.ac.at/arsdoom/ mehr über das Projekt zu erfahren, oder wählen sie einfach die Ars-Infopage http://www.ars.co.at/ars/
 Produktion: Orhan Kipcak mit R. Urban, C. Duca, XRay, H. Blasch.

A digital model of the Brucknerhaus as a virtual exhibition space: on the basis of the action-adventure game DOOM interaction between virtual visitors and digital art objects is created. Equipped with paint canons and water hose the visitor assumes the artistic role of Beuys, Rainer, Baselitz or Koons. The game is open to the public and available on the arsdoom-computers on site, and in internet worldwide. Participants load the program onto their computers via ftp Clientprgm. and Level. During the Ars they can directly log in to the Ars Game: ftp: ars.uni-linz.ac.at.
 Before the opening information about the project is available under http://ars.uni-linz.ac.at/arsgame/or dial the Ars infopage http://www.ars.co.at/ars/.

KNOWBOTIC RESEARCH/SANDBICHLER/EICHINGER oder KNECHTL mobil-machung >co-realties<territories.
 Incorporation and the Matrix. Dialogue with the Knowbotic South
 Bezugnehmend auf die Modelle der Kunst- und Wunderkammern konzipiert KR+cf ein räumliches Wissensmodell der Antarktis mit Möglichkeiten der Virtual Reality und Computernetzwerktechnologie.
 21. Juni bis 15. Juli zusammen mit Kunstraum Wien
 Tel.: +43/1/522 76 13 Fax: +43/1/522 66 42
 In reference to models of the art- and wonder chambers KR+cf drafts a spatial model of knowledge of the Antarctica with virtual reality facilities and computer network technology.

GERT LOVINK DIGITAL CITY
 Digital City ist ein real funktionierendes Datennetz in Amsterdam als digitale Parallelwelt zu Amsterdam.
 Digital City is a practically functioning data network in Amsterdam as a digital parallel world to the city of Amsterdam.

ANTONIO MUNTADAS THE FILEROOM
 The Fileroom ist ein Archiv, das 1994 eingerichtet wurde. Die Geschichte der Zensur wird als digitale Bibliothek dokumentiert.
 The fileroom is an archive, established in 1994, documenting the history of censorship in the form of a digital library.

REUTERS Holding Plc.
 Als Pionier und Marktführer präsentiert die Nachrichtenagentur REUTERS die Vermittlung spezifischer Informationen in Echtzeit.
 As a pioneer and market leader the news agency REUTERS will have on-site demonstrations of providing specific real time information.

STACEY SPIEGEL CROSSINGS
 Crossings ist eine virtuelle Landschaft, die die Dynamik und das interaktive Potential von 3D-Visualisierungen im Internet erforscht.
 Crossings is a virtual landscape exploring the dynamics and interactive potential of 3D visualizations in internet.

LUC STEELS ÜRSPRÜNGE DER INTELLIGENZ BEI KÜNSTLICHEN AGENTEN
 Experimente darüber, wie Roboter in einem realen Ökosystem höhere Formen von Intelligenz entwickeln.
 Experiments are presented about how robotic agents, operating in real ecosystems, develop higher forms of intelligence.

THE THING
 1991 von Wolfgang Staehle in New York gegründet, ist sie die erste interaktive soziale Skulptur, von einem Kollektiv von KünstlerInnen im Internet installiert.
 Founded in 1992 by Wolfgang Staehle in New York, this is the first interactive social sculpture installed in internet by a group of artists.

AKKE WAGENAAR THE HIROSHIMA PROJECT
 The Hiroshima Project ist eine 3D-Datenbank mit vier Informationsebenen. Ausgehend vom Atombombenabwurf auf Hiroshima vor fünfzig Jahren werden Informationen im World Wide Web abrufbar und zugänglich gemacht. Hyperlinks und intelligente Agenten unterstützen die Informationssuche.
 The Hiroshima Project is a 3D database with four information levels. Information about the dropping of the atomic bomb on Hiroshima fifty years ago is made available and accessible via World Wide Web. Hyperlinks and intelligent agents support the information search.

STEFFEN WERNERY VILLA
 Villa ist eine akustische virtuelle Realität auf der Basis einer speziell entwickelten Software und für jeden via Telefon zu besuchen. Ausgestattet mit einem Grundriß des Gebäudes kann man sich über die Tastatur eines Telefons durch die Räume dieser Villa, eines virtuellen Sozialzentrums, bewegen.
 Villa is an acoustic virtual reality based on a special software. It is freely accessible via telephone. Equipped with a floor plan the user can move through the rooms of the villa, a virtual social centre, by pressing the right keys of the phone.

erstmalig umfassend elektronischen Netz d sich ein Festival zur logie des digitalen und künstlerische stischen Horizont der das Eichinger oder alten, werden die sten-Sherpas, in die ernetzten Welten rtuellen Gebilde und rken über Terminals en. Akustische und natürlichen Sinnen

tors a comprehensive tworks. The Ars 95 is dedicated to the new orks. Scientific and futuristic horizon of eated by Eichinger or ulation, visitors are up and down the new rld. They will be able rtual objects and data Acoustic and visual ur natural senses are



SYMPOSIUM
MYTHOS INFORMATION
 20. JUNI 10.00-13.00 UHR
 14.30-18.00 UHR
 BRUCKNERHAUS, STIFTERSAA

Die postmoderne Gesellschaft besteht aus sehr komplexen, dynamischen, sozialen Systemen, in denen die Idee der Information eine zentrale Rolle spielt. Der Datenaustausch im Netzwerk von Informationsmaschinen stützt, von der Ökonomie bis zur Freizeitgestaltung, von der Medizin bis zum Tourismus, das soziale Betriebssystem. Die Theorie der Information ist zu einer Leitwissenschaft geworden. Die massenmediale Verbreitung von Information kann aber auch zum Arsenal von Unterdrückungs- und Optimierungsstrategien der Macht gehören. Der Datenaustausch kann zu einem Datenkrieg entflammen. Ars Electronica 95 wird kritische Fragen an Dogmen und Mythen der postmodernen Informationsgesellschaft stellen.

Eröffnung: BK DR. FRANZ VRANITZKY

FRED FOREST (F)	FRANK OGDEN (USA)
FRIEDRICH KITTLER (D)	LUCIEN SFEZ (F)
LES LEVIDOW (GB)	FLORIAN RÖTZER (D)
PIERRE LEVY (F)	McKENZIE WARK (AUS)
TOR NORRETRANDERS (DK)	SLAVOJ ZIZEK (SL) u.a.

Moderation: HELGA NOWOTNY (A)

Postmodern society is composed of very complex, dynamic, social systems where the idea of information plays a vital role. The exchange of data via networks of information machines supports social software in business as well as in our free time, in medicine as well as in tourism. Information theory has developed into a pilot science. Mass-media distribution of information can, however, also become part of oppressing and optimizing strategies of power. Data exchange can develop into a data war. Ars Electronica 95 asks critical questions about the dogmas and myths of postmodern information society.



Abb.: FRANK OGDEN : Brain Scan

SYMPOSIUM
WIRED WORLD
 21. JUNI 10.00-13.00 UHR
 14.30-18.00 UHR
 BRUCKNERHAUS, STIFTERSAA

Der Diskurs der Cyberkultur expandiert in die Datenautobahnen. Wir leben nicht mehr bloß in Straßen und Häusern, sondern auch in Kabelkanälen, Telegraphendrähten, E-mail-Boxen und in globalen digitalen Netzwelten. Wie werden die Netzbewohner in dieser Wired World leben? Was werden Information und Kommunikation in diesen Netzwelten kosten? Wer werden die Hitch-Hiker und Hi-Jacker der Information-Superhighways sein? Das Surfen in den digitalen Netzwelten wird neue Formen des Sozialen, von der telematischen Besetzung des Körpers bis zur individuellen Aneignung von Datenmonopolen, ermöglichen. Ars Electronica 95 läßt kritische und euphorische Experten diese neue vernetzte Welt beschreiben.

J. P. BARLOW (USA)	EDUARDO KAC (USA)
TIM BERNERS-LEE (USA)	GERT LOVINK (NL)
AMY BRUCKMAN (USA)	SASKIA SASSEN (USA)
CRITICAL ART ENSEMBLE (USA)	RICHARD SATAVA (USA)
TIM DRUCKREY (USA)	NICK WEST (USA) u.a.

Moderation: PETER WEIBEL (A)

Discourse about cyber culture is expanding into data highways. No longer do we live in streets and houses alone, but also in cabel channels, telegraph wires, e-mail boxes, and global digital net-worlds. How will the net-inhabitants live in this wired world? What will information and communication in these net-worlds cost? Who will be the hitch-hikers and hi-jackers of the information super highways? Surfing in digital data net-worlds will facilitate new forms of social interaction, from the telematic occupation of the body to the individual disclosure of data secrets. Ars Electronica 95 allows critical and enthusiastic experts to describe this new wired net world.



SYMPOSIUM
EXHIBITION
NET-PROJECTS
 20. - 23. JUNI
 BRUCKNERHAUS, WIRED CAFE

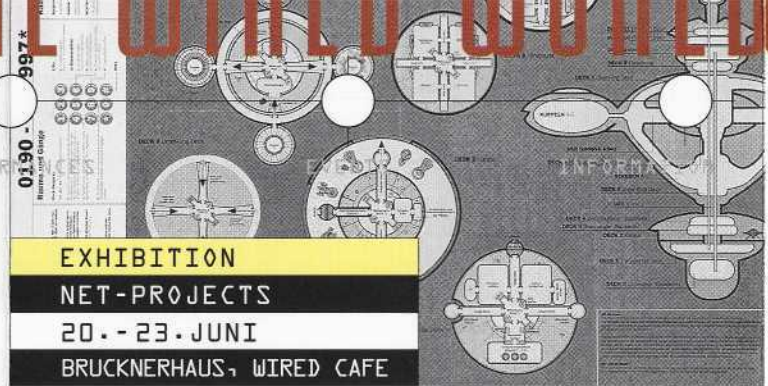
IRC - INTER RELAY CHAT
 20. - 21. Juni, 10.00 - 19.00 Uhr, Brucknerhaus, Brucknersaal

Während des Symposiums wird es möglich sein, mit den Referenten über Netz zu diskutieren. Nach jedem Vortrag stellt sich jeder Referent eine halbe Stunde für eine Online-Diskussion zur Verfügung. Ein Monat vor Beginn des Symposiums wird auf einen IRC-Server Material zum Symposium installiert, das über <http://ars.uni-linz.ac.at/ircdocu/> zugänglich ist oder wählen sie einfach die Ars-Infopage <http://www.ars.co.at/ars/>. Wer Interesse hat, zu bestimmten Zeiten mit bestimmten Teilnehmern online über Netz zu diskutieren, möge sich bitte unter ars.uni-linz.ac.at -> channel: "arssympos" für einen Chat anmelden. Die Chat-Termine mit den verschiedenen SymposiumsteilnehmerInnen können, aufgelistet nach Weltzeitonen, ebenfalls via <http://ars.uni-linz.ac.at/ircdocu/> abgefragt werden.

During the symposion the public will have the possibility to communicate with the participants via network. After each presentation the participants will be available for an online discussion for half an hour. One month before the opening of the symposion information material will be installed and can be accessed via <http://ars.uni-linz.ac.at/ircdocu/> or dial the Ars infopage <http://www.ars.co.at/ars/>. Those interested in having an online chat with a specific participant at a specific time can register under ars.uni-linz.ac.at -> channel: "arssympos". Chat appointments with the various participants are listed according to world time zones and can be accessed via <http://ars.uni-linz.ac.at/ircdocu/>.

KÜNSTLERGESPRÄCHE / WORKSHOPS
 22. Juni, 14.00 - 18.00 Uhr, Brucknerhaus, Stiftersaal

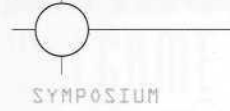
Die KünstlerInnen der Netzwerkprojekte informieren in Miniworkshops und informellen Gesprächen über ihre Projekte. The artists of the network projects hold mini-workshops and informal talks about their projects.



Ars Electronica 95 wird den BesucherInnen erstmals umfassend und intensiv einen praktischen Zugang zum elektronischen Netz ermöglichen. Zum ersten Mal auf der Welt wird sich ein Festival zur Gänze der neuen Kommunikationstechnologie des digitalen Datennetzes widmen. Wissenschaftliche und künstlerische Projekte bieten einen Überblick über den futuristischen Horizont der weltweiten Datennetze. In einem Wired Cafe, das Eichinger oder Knechtl als 3D-Echtzeit-Simulation gestalten, werden die BesucherInnen, begleitet von erfahrenen Daten-Sherpas, in die neuartigen Höhen- und Schattenreiche der vernetzten Welten hinauf- bzw. hinabsteigen. Sie werden die virtuellen Gebilde und Datensculpturen in den immateriellen Netzwerken über Terminals individuell mitgestalten und verändern können. Akustische und visuelle Erfahrungen jenseits der von den natürlichen Sinnen erfäßbaren Räume werden spielerisch erlebbar.

Ars Electronica 95 for the first time offers visitors a comprehensive and intensive practical approach to electronic networks. The Ars 95 is the first festival worldwide, which is entirely dedicated to the new communication technology of digital data networks. Scientific and artistic projects offer an overview of the futuristic horizon of international data networks. In a wired cafe, created by Eichinger or Knechtl in the form of a 3D-real time simulation, visitors are accompanied by expert data-sherpas to climb up and down the new and unfamiliar hights and shadows of a wired world. They will be able to participate in the creation and changes of virtual objects and data sculptures from individual workstations. Acoustic and visual sensations beyond what could be perceived by our natural senses are experienced in a playful way.

Abb.: STEFFEN WERNERY : Villa



SYMPOSIUM
EXHIBITION
NET-PROJECTS
 20. - 23. JUNI
 BRUCKNERHAUS, WIRED CAFE

MISCHA BIELICKY
 Der Künstler plant, s...
 der Negev Wüste a...
 Aktion vergleicht der...
 dem Auszug des Indi...
 With the help of GPS t...
 of Moses through the l...
 the ancient exodus fro...
 networks.

DAVID BLAIR WAX
 Waxweb ist der ers...
 Wide Web und basie...
 Discovery of the Telev...
 Waxweb is the first in...
 and is based on Blair...
 Television among the f...

JEAN LUC BOISSIER
 Hypermedia im Inter...
 Text und einer Land...
 unerwartete Bezieh...
 Methode).
 Hypermedia in interne...
 landscape similarities...
 up (a Wittgenstein Met...

BIRGIT UND KONRAD
 t r a n s l i m a g
 t r a n s l i m a g i n e
 im Rahmen einer inte...
 "t r a n s l i m a g
 framework of an intera...

GERD DÖBEN-HENIS
 Blind's World ist ein...
 im Netz und real...
 Nachdem sich die...
 virtuellen Welt anger...
 mit einem virtuellen...
 das eigentliche Ziel d...
 Blind's World is a gam...
 real participants (pse...

