



MEMESIS



Die Zukunft der Evolution
The Future of Evolution



Veranstalter/Organisation
ARS ELECTRONICA CENTER
ORF OBERÖSTERREICH



ARS ELECTRONICA



FESTIVAL 96



2. - 6. 9. 1996
Linz - Austria



Das Ars Electronica Center

– eine Einrichtung der Stadt Linz – wurde mit wesentlicher Unterstützung des Landes Oberösterreich und des Bundes errichtet und durch die Kooperation mit folgenden Unternehmen ermöglicht:

The Ars Electronica Center

is an institution of the municipality of Linz. It has been made possible with considerable support from the state of Upper Austria and the Federal Government, and co-operation with the following corporations:

The Ars Electronica Festival 96

wird unterstützt von/is sponsored by
Stadt Linz, Land Oberösterreich
BM für Wissenschaft, Verkehr & Kunst

weitere von/and further supported by:



CREDITANSTALT
Die Bank zum Erfolg

digital

**hp HEWLETT
PACKARD**

Microsoft
WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

BRAU  AG

ORF
OBER
ÖSTERREICH

ORACLE
Enabling the Information Age™

Quelle

ERICSSON 

**SIEMENS
NIXDORF**

Silicon Graphics
Computer Systems



CREDITANSTALT

Digital Equipment Österreich AG

Hewlett-Packard

Microsoft Austria

Österreichische Brau AG

Österreichischer Rundfunk

Oracle GmbH

Quelle Versand

Ericsson Austria

Siemens Nixdorf

Silicon Graphics Österreich

S plus S



Lufthansa

E P O S
Handelsunternehmen 

DENZEL

KAPSCH

**RAMADA® HOTEL
LINZ**

Mailfast 

EDV-Zentrum der Johannes Kepler-Universität Linz

GCA – Linz

Gerhard Andlinger Foundation

Post und Telekom Austria

Siemens AG

Siemens Nixdorf

VOEST-ALPINE STAHL

MEMESIS – DIE ZUKUNFT DER EVOLUTION

Ars Electronica Symposium

- 4 [Ars Electronica Symposium](#)
- 6 [Symposiumsreferenten/Speakers](#)
- 7 [Zeitplan/Timetable](#)
- 7 [Perks](#) *Jon Rose*

Ars Electronica Center

- 8 [Ars Electronica Center](#)
- 11 [Sky – Ein Fest für Linz/A Feast for Linz](#) *Els Comediants*
- 10 [Ars Electronica Workshops](#)

ARS ELECTRONICA ART & EVENTS

Installationen/Installations

- 12 [No Man's Land](#) *Louis-Philippe Demers, Bill Vorn*
- 13 [NAPOLI](#) *Giardini Pensili, R. Paci Dalò, I. Bordon*
- 13 [Intersection](#) *Don Ritter*
- 14 [The TeleGarden](#) *Ken Goldberg, Joseph Santarromana*
- 14 [GENMA](#) *Christa Sommerer, Laurent Mignonneau*
- 15 [Digital Hijack](#) *etoy*
- 16 [Inter Dis-communication Machine](#) *Kazuhiko Hachiya*
- 16 [Cross-active System](#) *Hiroo Iwata*
- 17 [Deep Blue](#) *Sam Auinger, Robert Adrian X*
- 18 [RAYS \(work in progress\)](#) *Gudrun Bielz*
- 19 [Variable Objekte](#) *H. Gsöllpointner, C. Möller*
- 19 [Vernissagen/Openings](#)

Events

- 20 [Brain Opera](#) *Tod Machover/MIT Media Lab*
- 22 [Liquid Cities](#) *Michel Redolfi*
- 24 [Glasfieber](#) *Stadtwerkstatt*
- 25 [Rückspiegel zur Realität](#) *CONTAINED*
- 28 [Sub'tronic – Das musikalische Nachtprogramm](#)
The Musical Night Programme
- 31 [Telecommunication Breakdown](#) *EBN*

Netzwerkprojekte/Network projects

- 32 [Rivers & Bridges](#)
- 34 [Kunst&Politik](#) *Robert Adrian X*
- 35 [SOS RADIO TNC](#) *Beusch/Cassani*

THE FUTURE OF EVOLUTION

- 36 [The Egg of the Internet](#) *Netband*
- 36 [SoundLives – The House of Sound](#) *Winfried Ritsch*
- 37 [Worlds Within](#) *Karel Dudesek, Van Gogh TV*
- 38 [WWW On line Report](#) *NL.Design*
- 38 [HotWired On line Publishing](#) *HotWired*

PRIX ARS ELECTRONICA 96

- 39 [Prix Ars Electronica Gala](#)
- 39 [Prix Ars Electronica Preisträgerkonzert](#)
Le Renard et la Rose *Robert Normandeau*
Media Survival Kit *James Dashow*
Futaie *Régis Renouard Larivière*
- 40 [Prix Ars Electronica Forum](#)
- 41 [Electronic Theatre – 10 Jahre Computeranimation](#)
10 Years of Computer Animation

Ausstellung/Exhibition

- 42 [Interaktiv –](#)
Prix Ars Electronica Ausstellung/Exhibition
- 42 [Voice Boxes](#) *Natalie Jeremijenko*
- 43 [Salon des Ombres – Hall of Shadows](#) *Luc Courchesne*
- 43 [Global Interior Project](#) *Masaki Fujihata*
- 44 [Three Men, Three Legs](#) *Nobuya Suzuki*
- 44 [Parallel Mesmerization of Eleven Blondes and Eleven Brunettes by Two Computers](#) *Erwin Redl*
- 45 [Rehearsal of Memory](#) *Harwood*
- 45 [Motion Phone](#) *Scott Sona Snibbe*
- 46 [Ruhe – RAUM – Bewegung](#) *Gerhard Funk*
- 46 [Bodymaps: artifacts of touch](#) *Thecla Schiphorst*
- 47 [Sympathetic Sentience](#) *S. Penny, J. Schulte*
- 47 [The Machine in the Garden](#) *Nancy Paterson*

SERVICE

- 48 [Hotelreservierung/Hotel Booking](#)
- 48 [Ars Electronica 96 – Organisation](#)
- 49 [Tickets & Information](#)
- 49 [Stadtplan/City map](#)
- 50 [Programmübersicht/Programme Overview](#)

Memesis – Die Zukunft der Evolution

lautet das Thema der diesjährigen Ars Electronica.

Das Symposium, Performances, Workshops, Installationen, Netzwerkprojekte und Events werden jenen aktuellen Moment der "digitalen Evolution" beleuchten, in dem die Existenz der Apparate selbstverständlich wird, und der Umgang mit digitalen Technologien den Schritt von der Kulturtechnik zur neuen "Natur" macht. Memesis steht als Synonym für die gegenwärtige Beschleunigung und Verdichtung kultureller und technologischer Entwicklungsvektoren hin zu einem noch nicht näher beschreibbaren Aggregatzustand unserer massenmedialen Lebensräume.

MEMESIS – DIE ZUKUNFT DER EVOLUTION

Symposium

3. + 4. 9. Design Center Linz

10.00 – 13.00, 15.00 – 18.00

Netzwerk-Symposium

<http://www.aec.at/meme/symp/>

Der von Richard Dawkins geprägte Begriff "meme" beschreibt in Analogie zu den biologischen Grundelementen, den Genen, kulturelle Informationseinheiten, kognitive Verhaltensmuster, die sich durch Kommunikation verbreiten und replizieren als Denkmodell einer "kulturbestimmten Entwicklungsgeschichte". Vor diesem Hintergrund soll ein Diskussionsprozeß initiiert werden, der unterschiedliche Denkrichtungen des Themas vorantreibt und Meinungen polarisiert. Nicht um neue Utopien vorzudenken, sondern zur Kritik und Reflexion des aktuellen Szenarios, das einmal mehr die Einlösung oft prophezeiter Zukunftsvisionen verspricht.

Das Zusammenfallen des organischen Körpers mit seinem mechanischen und nun auch informationellen Clone, neurobionische, robotische Prothetik stellen unser Verständnis von Individuum, Körper und Geschlecht in Frage, Cyborgtheory und Cyber-Body-Fetish formulieren erste Reaktionen.

Memesis – The Future of Evolution

is the theme of this year's Ars Electronica. The symposium, performances, installations, network projects and events will illuminate that fast-approaching moment in "digital evolution" at which the existence of the hardware becomes self-evident, and working with digital technologies makes the transition from "cultural technique" to second nature, a simple fact of life. Memesis is a synonym for the current acceleration and compression of vectors of development in culture and technology, culminating in a state of aggregation of our mass-media environment which cannot as yet be reliably described.

MEMESIS – THE FUTURE OF EVOLUTION

Symposium

3. + 4. 9. Design Center Linz

10 a.m. – 1 p.m., 3 p.m. – 6 p.m.

Network Symposium

<http://www.aec.at/meme/symp/>

By analogy with "genes", the building-blocks of biology, Richard Dawkins' term "memes" denotes cultural information units, cognitive behavioural patterns that propagate themselves and replicate through communication, a paradigm of a "culture-based history of development".

Against this backdrop a discussion process will be initiated, stimulating different lines of approach to the topic, and polarising opinions. The aim is not to dream up new utopias, but to develop a critical and reflective approach to the current situation, with its renewed promise that much-vaunted visions of the future will finally become reality.

As the biological body is paralleled first by its mechanical, and now also by its informational clone, our conceptions of individual, body and gender are being undermined by neurobionic and robotic prosthetics; cyborg theory and cyberbody fetishism constitute one initial response.

Media Memory: Gedächtnis, das durch Medien geformt wird oder kollektive Erinnerung und Erfahrung der Menschheit externalisiert in weltweiten Netzwerken. Welche Geschichte wird sich auf der anderen Seite des Medienfilters, im Cyberspace verewigen?

Drei Arbeitskreise widmen sich am 3. 9. den Themen:

- *Memetix* – der aktuelle Moment der technokulturellen Entwicklung und Transformation von Kulturleistungen in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung.
- *Robotix* – der Übergang zur informationellen Identität im Hinblick auf den transitorischen Begriff des menschlichen Körpers.
- *Mnemonix* – Fragen der kollektiven Ver-/Bearbeitung von Welterfahrung und -erinnerung angesichts des medial Machbaren.

Netzwerk-Symposium

Die zumindest in unserem Kulturkreis zur Selbstverständlichkeit gewordene Realität der digitalen Vernetzung ist 1996 der eigentliche Schauplatz des Symposiums. Seit März läuft in Vorbereitung der Grundlagen zum Festival das Ars Electronica Netzwerk-Symposium. Damit soll nicht nur ein neues Format der Veranstaltung erprobt werden, sondern eine permanente Plattform entstehen, von der aus Diskussionen immer wieder in spezifische Segmente des technokulturellen Umbruchs vorstoßen.

Der aktuelle Stand der Diskussion ist unter <http://www.aec.at/meme/symp/> zu verfolgen.

Beiträge können an open-memesis@aec.at gesendet werden.

Netzwerk-Moderation:

Geert Lovink/NL

Media memory: a memory which is shaped by media, or the collective memory and experience of humanity externalised in worldwide networks. What history will be perpetuated on the other side of the media filter, in cyberspace?

On 3 September three working groups will be addressing on the following topics:

- *Memetix* – the state of the art in techno-cultural developments and the transformation of works of art at the scientific interface.
- *Robotix* – the transition to the information identity in the context of the transitory concept of the human body.
- *Mnemonix* – questions relating to the collective processing of human experience and memory in the light of modern media potential.

Network Symposium

The reality of digital networking, now a fact of life at least in our own cultural environment, is the real venue of the 1996 symposium. The Ars Electronica Network Symposium has been running since March, laying the groundwork for the Festival. The idea is not simply to try out a novel format for the event, but to erect a permanent platform, from which the debate will constantly reach out to engage specific segments of the techno-cultural revolution.

The current progress of the debate can be followed on <http://www.aec.at/meme/symp/>

Contributions can be sent to open-memesis@aec.at

Network moderation

Geert Lovink/NL

Veranstalter/Organisation

Ars Electronica Center
ORF - Landesstudio Oberösterreich



ars electronica
symposium

Robert Adrian X/A

artist, lives in Vienna. Since 1979, he has been a leading figure, in both theory and practice, with art in and by means of the new communications technologies

Roy Ascott/GB

academic, Reader in Interactive Art, director of the Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts, Gwent College of Higher Education, Wales, and – among other duties – specialist in Audio-Visual Arts, Task Force of the Arts, Education and Training Initiative, Commission of European Communities, Brussels

Richard Barbrook/GB

Hypermedia Research Center at the University of Westminster, is working on the theoretical and practical consequences of the emergence of hypermedia.

Konrad Becker/A

hyperreality researcher/developer and interdisciplinary event designer.

Tim Boykett/Aus

Lives currently in Linz. Musician part-time "um*-gineer. Studied Mathematics and Computer Science. Involved in CONTAINED.

John L. Casti/USA

researcher, Resident Member of the Santa Fe Institute, Santa Fe, New Mexico, Professor of Operations Research and System Theory at the Technical University, Vienna.

Richard Dawkins/GB

Reader in Zoology and Fellow of New College in Oxford. He broke new ground in the theory of evolution with his book "The Selfish Gene" (1976/1989).

Mark Dery/USA

is a cultural critic and author of "Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century" (1996).

Joe Engelberger/USA

usually honored as the Father of Robotics, is the chairman of HelpMate Robotics Inc.

Matt Heckert/USA

sound artist, his San Francisco based "Mechanical Sound Orchestra" is an ensemble of kinetic machines.

Francis Heylighen/B

Free University of Brussels, co-editor of the Principia Cybernetica Project, which attempts to consensually develop a cybernetic philosophical system.

Perry Hoberman/USA

installation and performance artist, teaches at the Computer Art Department at the School of Visual Arts in New York.

Herbert Hrachovec/A

Professor for Philosophy at the University of Vienna.

Albert Lichtblau/A

researcher at the Institute for History of the Jews in Austria and docent in the Department of History, University of Salzburg.

Geert Lovink/NL

media theoretician, member of Adilkno, the Foundation for the Advancement of Illegal Knowledge.

Tod Machover/USA

designer of new technology for music. Professor of Music & Media, and Director of the Music Group at the MIT Media Lab, Boston.

Marvin Minsky/USA

researcher and teacher at the Massachusetts Institute for Technology/MIT. His career has revolved around a variety of projects, mainly in the field of Artificial Intelligence.

Sadie Plant/GB

is the director of the Cybernetic Culture Unit of the University of Warwick. Author of "The Most Radical Gesture", forthcoming: "Zeros and Ones".

Jon Rose/Aus,NL

musician, composer. He is realising the project "The Relative Violin", which is the development of a Total Art Form based around this instrument.

Douglas Rushkoff/USA

author of pop-culture and media theory books including "The GenX Reader", "MediaVirus! Hidden Agendas in Popular Culture" and "Playing the Future". He currently works at Adobe Systems in Seattle.

Tom Sherman/USA

artist and theorist, Director of Syracuse (NY) University's School of Art &

Design. Best known for his video art and writing about person/machine relationships.

Christa Sommerer/A, J

artist, studied botany and sculpture. Collaborates with Laurent Mignonneau. Since 1995, invited researchers and artists-in-residence at ATR Lab Kyoto, J.

Karin Spaink/NL

author of books about the transitory object which we call "body": on sexuality, health, therapies, cyborgs.

Gefried Stocker/A

artist, founder of x-space, currently managing and artistic director of the Ars Electronica Center Linz.

Allucquère Rosanne Stone/USA

Assistant Professor in the Radio-TV-Film Department of the University of Texas at Austin, cultural theorist, artist. Research interest: the traffic in the boundaries between art and technology.

Tjebbe van Tijen/NL

is currently working as advisor for new media at the International Institute of Social History in Amsterdam and as a multimedia artist and producer.

VNS Matrix/Aus

are Josephine Starrs, Francesca da Rimini, Julianne Pierce. Their impetus is to investigate and decipher the narrative of domination and control which surround high technological culture, and explore the construction of social space, identity and sexuality in cyberspace.

PERKS

Symposiumsbeitrag

4.9. Design Center Linz 16.30*Ein Projekt von Jon Rose/Aus, NL*Künstler/Ausführende: Simon Biggs, Rainer Linz,
Stevie Wishart, Konstanze Binder

Die Ideen und Obsessionen des exzentrischen australischen Komponisten und Pianisten Percy Grainger, auch "Perks" genannt, liegen dem um ein interaktives Badminton Match arrangierten Musik- und Video-projekt von Jon Rose zu Grunde. *Perks* zelebriert die Körperlichkeit und Technologie der Musik. Geschwindigkeit und Bewegung wirken als bestimmende Elemente.

PERKS

Contribution to the Symposium

4.9. Design Center Linz 4.30 p.m.*A Project by Jon Rose/Aus, NL*Artists/Performers: Simon Biggs, Rainer Linz,
Stevie Wishart, Konstanze Binder

Jon Rose's music and video project arranged around an interactive Badminton match, is based on the ideas and obsessions of the Australian eccentric composer and pianist Percy Grainger, also called "Perks". *Perks* celebrates the technology and physicality of music – speed and movement are the controlling forces.

DI tues 3 9	10.00	Gerfried Stocker
	10.15	Richard Dawkins
	10.45	<u>Diskussion/Discussion</u>
	11.00	Richard Barbrook
	11.30	<u>Pause/Break</u>
	11.45	Francis Heylighen
	12.15	<u>Diskussion/Discussion</u>
	12.30	Mark Dery
	13.00	<u>Pause/Break</u>
	15.00	<u>Split meeting</u> Memetix
	15.00	John L. Casti
	15.30	Christa Sommerer
	16.00	<u>Panel</u> Chair: Roy Ascott; Richard Barbrook, John L. Casti, Richard Dawkins, Francis Heylighen, Tod Machover, Marvin Minsky, Douglas Rushkoff, Christa Sommerer
	17.00	<u>Pause/Break</u>
	17.15	Allucquère R. Stone

ZEITPLAN/TIMETABLE

15.00	<u>Split meeting</u> Robotix
15.00	Karin Spaink
15.30	Matt Heckert
16.00	<u>Panel</u> Chair: Sadie Plant; Konrad Becker, Tim Boykett, Mark Dery, Joe Engelberger, Allucquère Rosanne Stone, Karin Spaink, VNS Matrix, Matt Heckert

15.00	<u>Split meeting</u> Mnemonix
15.00	Tom Sherman
15.30	Perry Hoberman
16.00	<u>Panel</u> Chair: Geert Lovink; Robert Adrian X, Perry Hoberman, Herbert Hrachovec, Albert Lichtblau, Jon Rose, Tom Sherman, Tjebbe van Tijen

MI wed 4 9	10.00	Douglas Rushkoff
	10.30	Sadie Plant
	11.00	<u>Diskussion/Discussion</u>
	11.15	<u>Pause/Break</u>
	11.30	Joe Engelberger
	12.00	VNS Matrix
	12.30	<u>Diskussion/Discussion</u>
	13.00	<u>Pause/Break</u>
	15.00	Marvin Minsky
	15.30	Tjebbe van Tijen
	16.15	<u>Diskussion/Discussion</u>
	16.30	Jon Rose
	17.15	<u>Pause/Break</u>
	17.30	<u>Abschlußplenum/ Plenary Discussion</u>
		Moderation: Gert Lovink

ars electronica
symposium


ARS ELECTRONICA CENTER
<http://www.aec.at>

e-mail: info@aec.at

Tel. +43 732 71 21 21

Fax +43 732 71 21 21 2

**ARS ELECTRONICA CENTER
– Museum der Zukunft**

Mit dem diesjährigen Festival wird auch das neu errichtete Ars Electronica Center eröffnet. Die Ars Electronica Aktivitäten erhalten mit diesem Museum der Zukunft eine weitere, wichtige Dimension neben dem seit 1979 bestehenden Festival und dem Prix Ars Electronica.

Die permanente Verfügbarkeit von erstklassiger geräte-technischer und personeller Infrastruktur, Artist-in-Residence-Programme und eine leistungsfähige, breitbandige Vernetzung stellen die Arbeit des Festivals auf eine neue Basis. Die markante Position des Ars Electronica Centers im Zentrum von Linz verdichtet aber auch den lokalen Impuls des Festivals. Schon heuer zeigen sich erste Auswirkungen. Das Areal rund um das Center – das Ars Electronica Quarter – wird Anfang September zu einem Brennpunkt in der Stadt.

Die Einrichtung des Hauses stellt vor allem auch eine Öffnung der Ars Electronica Aktivitäten hin zur Bevölkerung der Region dar. Das Haus ist als museum-in-progress auf ständige Veränderung hin konzipiert. Benutzerfreundlich ausgerichtet, besteht nach einer technischen Testphase während der ersten Betriebswochen für ein breites Publikum die Möglichkeit, neue Technologien anschaulich kennenzulernen und anzuwenden. Es positioniert sich als interdisziplinäre, integrative Schnittstelle zwischen Wissenschaft, Wirtschaft, Kultur, Unterhaltung und elektronischen Medien.

Das *Ars Electronica Center* setzt sich auf fünf Ebenen mit folgenden thematischen Schwerpunkten auseinander:

- ➔ 1 Das erste Untergeschoß steht dem *Virtual Reality Bereich* zur Verfügung. Der CAVE, Cave Automatic Virtual Environment, eine dreidimensionale Virtual Reality Installation, bietet die einmalige Chance in Europa, virtuelle Welten tatsächlich zu betreten.
- ➔ 1 Im ersten Obergeschoß erhalten die Besucher in der *Cyber City* einen Überblick über die aktuell verfügbaren VR-Werkzeuge zur städtischen und architektonischen Planung. Gearbeitet wird mit Linzer Realdaten, die von den Besuchern modifiziert werden können.
- ➔ 2 Das zweite Obergeschoß – *Knowledge Net* – ist ein Multimediaprojekt, mit dem Ziel, neue Strukturen des Lernens und der Zusammenarbeit zu entwickeln. In einem Lernraum können Klassen ihren Unterricht abhalten, Video-conferencing ermöglicht dabei den direkten Informationsaustausch mit anderen Schulen und Einrichtungen weltweit.
- ➔ 3 In der *SKY-Media Loft* im dritten Obergeschoß befindet sich ein Erlebnis-Café mit Blick über Linz. Die Verbindung zwischen innerstädtischer Szene und modernster Kommunikationstechnik findet hier ihren Ausdruck.

Zudem steht das Ars Electronica Center auch als Veranstaltungs- und Lernzentrum zur Verfügung. Der Seminarraum ist mit modernster Kommunikationstechnologie ausgestattet und stellt ein intelligentes Ambiente für Seminare, Konferenzen etc. dar.

Internet-Besuchern bietet das Ars Electronica Center am WWW Server auf über 2000 Seiten Informationen über das Center und die Ars Electronica Festivals – mit einer umfangreichen Datenbank für Medienkunst. Für Netzprojekte von Künstlern steht ein offener Web-Bereich zur Verfügung.

ARS ELECTRONICA CENTER – Museum of the Future

The 1996 Festival also marks the opening of the new Ars Electronica Center. This museum of the future adds a further facet to Ars Electronica activities in addition to Prix Ars Electronica and the Festival itself, which was founded in 1979.



The permanent availability of a first-class infrastructure in terms of hardware and personnel, plus artist-in-residence programmes and powerful highspeed networking will put the work of the Festival on a new basis. The prominent location of the Ars Electronica Center at the heart of the city of Linz will also enhance the Festival's local impact, and the first effects will be apparent at the beginning of September already, when the precincts of the Center – the Ars Electronica Quarter – is transformed into a focal point for the city as a whole.

The new facility also represents a form of democratisation of Ars Electronica activities to cater for the needs of the people of the region. As a museum in progress, the center is based on a concept of continual change. The facilities are designed to be user-friendly, and following a technical test phase during the first weeks they will permit the general public to come and get a practical introduction to new technologies and gather hands-on experience. The Center is positioned as an interdisciplinary, integrative interface between science and research, trade and industry, the arts, entertainment and the electronic media.

The five storeys of the Ars Electronica Center are devoted to the following main themes:

- 1 The basement is the virtual reality zone: CAVE, which is short for Cave Automatic Virtual Environment, is a three-dimensional virtual reality installation which offers the public a unique opportunity in Europe to enter virtual worlds.
- +1 The first floor is Cyber City, where visitors are given an overview of the VR tools available for urban planning and architecture. The system operates with real data for the city of Linz, and visitors can modify them to test their own concepts.
- +2 The second floor is devoted to the Knowledge Net, a multimedia project targeted at developing new structures for learning and co-operation. The facility includes a classroom where school classes can be taught, with video-conferencing available for direct communication and debate with other schools and institutions worldwide.
- +3 SKY Media Loft on the third floor is a coffee bar with panoramic views of Linz. It provides the link between the urban scene and state-of-the-art communications technologies.

In addition, the Ars Electronica Center can be used for a variety of events and learning activities. The seminar room incorporates an advanced communications infrastructure and represents an intelligent environment for seminars, conferences, etc.

ars electronica
center

Ars Electronica Workshops**3.-6.9. Ars Electronica Center**

jeweils 10.00 - 13.00 Uhr

<http://www.aec.at/tVR/>

walking in cyberspace – neue Arbeitsmethoden in Virtual Reality und Computersimulation.

CAVE, eine Entwicklung des Electronic Visualisation Lab der University of Illinois, Chicago wird am Ars Electronica Center zum ersten Mal außerhalb Amerikas gezeigt. CAVE ist ein permanentes, auch öffentlich zugängliches Produktions- und Entwicklungslabor für avancierte VR-Anwendungen. Besucher wandern durch fiktive Bauwerke und künstlerische Visionen, erkunden den Weltraum oder die Welt der Moleküle und erleben dadurch eine Erweiterung des Sehens.

Dan Sandin/ USA

Wissenschaftler, Künstler und Erfinder des CAVEs, präsentiert gemeinsam mit Horst Hörtnner, dem CAVE-Spezialisten des Ars Electronica Centers, eigene Projekte und Virtual Reality Anwendungen. Dieser Workshop ist Teil einer langfristigen Zusammenarbeit von Ars Electronica Center und EVL, University of Illinois, Chicago.

*Beschränkte Teilnehmerzahl,
25 Personen pro Workshop.*

textbased VR – Scenarios for virtual communities.

Der von den Netzwerkexperten des Ars Electronica Centers, Oliver Frommel und Thomas Weber, gestaltete Workshop wird Hintergründe und Theorie der für viele noch exotischen Internetanwendungen IRC, MOO, MUD erläutern. Im Mittelpunkt steht vor allem der ausführliche praktische Umgang mit diesen textbasierten Virtual Reality Systemen.

*Beschränkte Teilnehmerzahl,
16 Personen pro Workshop*

Anmeldungen per e-mail

workshop@aec.at

oder Fax +43 732 71 21 21 77

Teilnahmegebühr

ATS 750,-/500,- (reduziert für Schüler, Studenten etc.)
pro Workshop (= 1 Vormittag zu 3 Stunden)

Ars Electronica Workshops**3.-6.9. Ars Electronica Center**

each workshop 10 a.m. - 1 p.m.

<http://www.aec.at/tVR/>

walking in cyberspace – new working methods in virtual reality und computer simulation.

CAVE, a development of the Electronic Visualisation Laboratory of the University of Illinois, Chicago, on show for the first time outside of America. A permanent production and development laboratory for advanced VR applications which is also accessible to the public. Visitors proceed through imaginary constructions and artistic visions, exploring space or the world of molecules and experiencing the expansion of vision.

Dan Sandin/USA

academic, artist, and inventor of the CAVE, together with Horst Hörtnner, the CAVE specialist at the Ars Electronica Center, present their own projects and virtual reality applications. This workshop is a part of the long-term collaboration between the Ars Electronica Center and the EVL of the University of Illinois, Chicago.

Numbers restricted to 25 persons per workshop.

textbased VR – Scenarios for virtual communities.

This workshop, set up by the network experts of the Ars Electronica Center, Oliver Frommel and Thomas Weber, will throw light on the background and theory of the Internet applications IRC, MOO and MUD, which for many people are still a mystery. However the central emphasis here is on a wide-ranging practical approach to these text-based virtual reality systems.

Numbers restricted to 16 persons per workshop.

Registrations via e-mail

workshop@aec.at

or Fax +43 732 71 21 21 77.

Workshop Fee

ATS 750,-/500,- per session (3 hours in the morning, reduction for students, etc.)

SKY – EIN FEST FÜR LINZ

2. 9. Ars Electronica Quarter, 21.00
Nibelungenbrücke, Ars Electronica
Center, Rathausplatz, Hauptstraße

Els Comediants

Konzeption: Els Comediants/La Fura dels Baus/E

Ein exklusiv konzipiertes, poetisches Feuer-Skulpturen-Werk der katalanischen Künstlergruppe Els Comediants markiert den Neubeginn – Linz eröffnet das Ars Electronica Center.

Els Comediants, seit 24 Jahren gefeiert für ihre in mediterraner Tradition stehenden Feste, ihre im besten Sinne als Spektakel konzipierten, großräumigen Choreographien mit Kostümen voller Phantasie, verwandeln den Himmel und das Areal rund um das neu errichtete Museum der Zukunft in den Schauplatz einer fulminanten Erzählung der *Alchimie des Lebens*:

Da brodelt die Ursuppe, verbreiten die Geister des Feuers das Licht, ziehen hell erstrahlende Planeten ihre Bahnen, vollführen die Elemente ihre Tänze. Die Erde entsteht, es beginnt die Kette der Evolution, das Feuer wird zum Licht. Menschen gehen ihrer Zukunft entgegen. Doch die Gestaltung der Zukunft erfordert Ideen ...

SKY – A FEAST FOR LINZ

2. 9. Ars Electronica Quarter, 9 p.m.
Nibelungenbrücke, Ars Electronica
Center, Rathausplatz, Hauptstrasse

Els Comediants

Konzeption: Els Comediants/La Fura dels Baus/E

An exclusively-conceived, poetic pyrotechnic sculpture of the Catalan artist group, Els Comediants, marks the new beginning – Linz inaugurates the Ars Electronica Center.

Els Comediants, acclaimed for 24 years of successful festivals in the Mediterranean tradition, for spatial choreographies targeted at spectacle in the true sense of the word and with costumes that are literally fantastic, will transform the sky and the grounds around the new Museum of the Future into a setting for a furioso performance of the *Alchemy of Life*:

See the primeval broth bubble, the spirits of fire illuminate the night, the radiant planets hurtle through space, the elements dance. Witness the creation of Earth, the beginning of the chain of evolution, the transformation of fire into light, and the beginning of the march into the future. And shaping the future takes ideas ...

ars electronica
center

ARS ELECTRONICA ART & EVENTS

Installationen, Ausstellungen, Performances, Events,
Netzwerkprojekte

Das Festival- und Symposiumsthema "Mimesis – Die Zukunft der Evolution" wird durch die Programmierung des Kunst- und Projekt-Schwerpunkts der Ars Electronica – die Installationen und Ausstellungen, Performances, Events und Netzwerkarbeiten – vertieft. Präsentiert werden durchwegs Projekte, die unterschiedliche künstlerische Herangehensweisen an die in der theoretischen Diskussion angerissenen Fragestellungen sichtbar machen und damit eine weitere Ebene der Konfrontation bieten.

Installations, Exhibitions, Performances, Events, Network Projects

This year's festival and symposium theme – "Mimesis – the Future of Evolution" – will be further developed through the focus selected for the art and project programme, with its installations and exhibitions, performances, events and network projects. Care has been taken to present works that embody a wide range of different artistic approaches to the questions raised in the theoretical discussions and thus offer a further platform for involvement.

Ars Electronica Quarter

Interventionen im öffentlichen Raum

3. - 6. 9. täglich 10.00 – 22.00
2. 9. Opening 14.00 – 18.00

Die Neuverbauung am nördlichen Donauufer, die Zone um das Ars Electronica Center, ist der Rahmen für Installationen, die während der Festivalwoche frei zugänglich sind. Im Ars Electronica Center sind ebenfalls Installationen des Festivals zu sehen.

Ars Electronica Quarter

Interventions in the public space

3. - 6. 9. daily 10 a.m. – 10 p.m.
2. 9. Opening 2 p.m. – 6 p.m.

The area of new building on the northern bank of the Danube and the zone around the Ars Electronica Center are the setting for installations that are freely accessible to the public during the festival. Installations can also be seen in the Ars Electronica Center.

NO MAN'S LAND

3. - 6. 9. Ars Electronica Quarter 10.00 – 22.00

Louis-Philippe Demers, Bill Vorn/Can

Robotic Installation

Eine der vordringlichsten ästhetischen Absichten von *No Man's Land* ist es, den Eindruck von Leben durch abstrakte, nackte, anorganische Skelette hervorzurufen, wobei die Idee der Replikation, d. h. einer großen Anzahl von Maschinenorganismen, wesentlich ist. Demers/Vorn laden die Besucher ein, in eine simulierte Welt einzutauchen und sich mit einem "Roboterökosystem" auseinanderzusetzen. Die Spezies der Roboter ist ihrem Verhalten in ihrem "Lebensraum" angepaßt und zugleich eine Metapher für natürliche Sozietäten: Es gibt Parasiten, Aasfresser, Kolonien, Rudel etc. Die "Körperfunktionen", der fiktive Stoffwechsel der Roboter, äußern sich in Form von Bewegung, Licht und Tönen.

No Man's Land wurde mit Hilfe des Conseil des arts et des lettres du Québec realisiert und wird mit Unterstützung des Department of Foreign Affairs and International Trade of Canada präsentiert. Ein Auftragswerk des Ars Electronica Centers.

NO MAN'S LAND

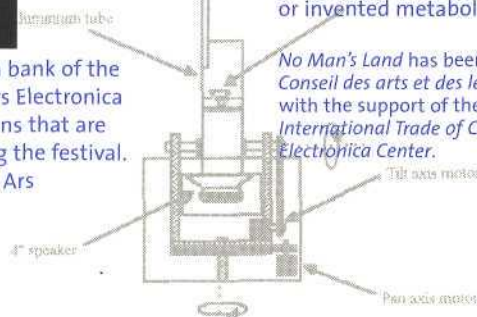
3. - 6. 9. Ars Electronica Quarter 10 a.m. – 10 p.m.

Louis-Philippe Demers, Bill Vorn/Can

Robotische Installation

One of the forefront aesthetic choices of this work is the evocation of life through abstract, even displaced, bare inorganic skeletons. The concept of replication, therefore a large number of machine-organisms, is fundamental. Demers/Vorn invite the viewers to immerse in this simulated world and to consider a robotic ecosystem. The robotic species are designed following their behaviors in the habitat and they are metaphors of natural societies: parasites, scavengers, coloniers, herds, etc. The robot-organisms produce movement, light and sound as their "living" functions or invented metabolisms.

No Man's Land has been realized in part with the help of the Conseil des arts et des lettres du Québec and is presented with the support of the Department of Foreign Affairs and International Trade of Canada. Commissioned by the Ars Electronica Center.



NAPOLI

3. - 6. 9. Ars Electronica Quarter 10.00 - 22.00

Giardini Pensili, Roberto Paci Dalò, Isabella Bordonì/I
Soundinstallation

NAPOLI ist ein Theater des Hörens und der Erinnerung, in dem das Klanggeschehen die Besucher einhüllt und sie mitten auf die Bühne einer sich pausenlos zur Schau stellenden Stadt trägt: Die akustischen Geheimnisse Neapels zu verschiedenen Tages- und Nachtzeiten, eine Reise in das Gedächtnis der Stadt, wie in einem akustischen Film ohne Bilder. Schritte, Schreie, Lieder und Beschwörungen, Druckmaschinen, Musikinstrumente, Feiern am Vesuv. Das Mikrofon als Lupe zur Vergrößerung von Details, von sonst unhörbaren akustischen Fragmenten. Nicht ein Bild Neapels, sondern die Abwesenheit eines solchen erzeugt das ersehnte Staunen.

NAPOLI

3. - 6. 9. Ars Electronica Quarter 10 a.m. - 10 p.m.

Giardini Pensili, Roberto Paci Dalò, Isabella Bordonì/I
Soundinstallation

NAPOLI is a theatre of hearing in which the acoustic action envelops the visitor and carries him to centre stage of a city exhibiting itself without ceasing: The acoustic secrets of the city at various times of day and night, a journey into the memory of the city, as in a sound movie without pictures. Footsteps, shouts, songs and entreaties, printing presses, musical instruments, parties on Vesuvius. The microphone as a magnifying glass for enlarging details of otherwise inaudible acoustic fragments. Not a picture of Naples but the absence of a picture generates the desired astonishment.

INTERSECTION

3. - 6. 9. Ars Electronica Quarter 10.00 - 22.00

Don Ritter/Can
Soundinstallation

Intersection ist eine Installation aus der Reihe *"Captured Moments"*, einer Serie von Video- und Audioinstallationen, die Interaktionsmöglichkeiten mit Menschen, Natur, Maschinen und Massenmedien bieten. Die Installation ist ein Beispiel für die Vermittlung künstlerischer Erfahrungen, die den ganzen Körper und alle Sinne der Betrachter miteinbeziehen. *Intersection* wird im Rahmen der Ars Electronica erstmals als Installation im öffentlichen Raum gezeigt. Über dem Radweg vor dem Ars Electronica Center installiert, wird *Intersection* von Radfahrern und Fußgängern aktiviert und konfrontiert diese mit den Geräuschen vorbeifahrender, anhaltender, beschleunigender und zusammenstoßender Autos. Diese Illusion von Straßenverkehr ängstigt oder belustigt, indem sie eine unbekannte, höchst ungewisse Situation schafft.

INTERSECTION

3. - 6. 9. Ars Electronica Quarter 10 a.m. - 10 p.m.

Don Ritter/Can
Soundinstallation

Intersection is an installation within the *"Captured Moments"* series of video and sound installations which provide interactions with people, nature, machines and mass media. It is an example for the creation of artistic experience which involve a viewer's entire body and all senses. The exhibition of *Intersection* at Ars Electronica will be the first time the work has been presented out of doors. Positioned over the bicycle path just outside of the Ars Electronica Center, *Intersection* will be activated by bicyclists and pedestrians who will encounter the sounds of cars passing by, stopping, accelerating and smashing into each other. This illusion of traffic induces a sense of fear or amusement in a visitor by creating an unknown and uncertain situation.

THE TELEGARDEN

3. - 6. 9. Ars Electronica Center 10.00 - 20.00
2. 9. Opening 14.00 - 15.00

Ken Goldberg, Joseph Santarromana/USA

Tele-Robotic Installation

<http://telegarden.aec.at>

Der *TeleGarden* ist eine Installation, mit deren Hilfe Benutzer des WWW einen Garten mit echten Pflanzen besichtigen und mit ihm in Beziehung treten können. Das Web stellt die Verbindung zwischen dem Cyberspace auf der einen und einer höchst realen Umgebung – dem im Ars Electronic Center installierten Garten – auf der anderen Seite zur Verfügung. Seit er im Juni 1995 ins Netz ging, hat sich der *TeleGarden* ständig weiterentwickelt und wird während des Festivals in einer neuen Form präsentiert. Jene, die bereit sind, ihre e-mail Adresse mit den anderen Mitgliedern der Kooperative zu teilen, bekommen das Recht zum Pflanzen und Gießen – durch die feinen Bewegungen eines Industrieroboterarms. *TeleGarden* wurde mit teilweiser Unterstützung der University of Southern California und mit Equipment von Adept Technology realisiert. USC Project Team: George Bekey, Erich Berger (Ars Electronica Center), Steven Gentner, Rosemary Morris, Carl Sutter, Jeff Wiegley

THE TELEGARDEN

3. - 6. 9. Ars Electronica Center 10 a.m. - 8 p.m.
2. 9. Opening 2 p.m. - 3 p.m.

Ken Goldberg, Joseph Santarromana/USA

Tele-Robotic Installation

<http://telegarden.aec.at>

The *TeleGarden* is an art installation that allows WWW users to view and interact with a remote garden filled with living plants. It's connected across the Web, one side in cyberspace, the other in a very physical environment – the garden installed in the Ars Electronica Center. The *TeleGarden* went on line in June of 1995 and continues to evolve. Those who agree to share their e-mail addresses with other members of the co-operative are granted the rights to plant and water – via the tender movements of an industrial robot arm.

The *TeleGarden* is supported in part by the University of Southern California and an equipment loan from Adept Technology. USC Project Team: George Bekey, Erich Berger (Ars Electronica Center) Steven Gentner, Rosemary Morris, Carl Sutter, Jeff Wiegley

GENMA

3. - 6. 9. Ars Electronica Center 10.00 - 20.00
2. 9. Opening 14.00 - 15.00

Christa Sommerer/A, J, Laurent Mignonneau/F, J

Der *GENMA* – Genetic Manipulator – ist eine Art Traummaschine, mit deren Hilfe wir "Wissenschaftler spielen" und die Natur manipulieren können, und während wir uns selbst dabei beobachten, führt er uns gleichzeitig die Absurdität unseres Tuns vor Augen. Die Natur wird im *GENMA* als künstliche Welt in verkleinertem Maßstab dargestellt. Die "Geschöpfe" verkörpern die Grundsätze des Künstlichen Lebens und der genetischen Programmierung und bieten dem Besucher die Möglichkeit, ihre virtuellen Gene in Echtzeit zu manipulieren. Die Besucher der Installation selbst fungieren als Zufallsfaktoren, die sowohl Form als auch Entwicklung des Kunstwerks prägen. Ihre Bewegungsfrequenz, die körperliche Anspannung oder der Puls werden über den Computer mit den visuellen Abläufen auf dem Bildschirm verbunden, wodurch eine enorme Vielfalt unvorhersehbarer Bilder entsteht.

Der *GENMA* wurde mit Unterstützung der ATR Media Integration and Communication Research, Kyoto/J für das Ars Electronica Center entwickelt.

GENMA

3. - 6. 9. Ars Electronica Center 10 a.m. - 8 p.m.
2. 9. Opening 2 p.m. - 3 p.m.

Christa Sommerer/A, J, Laurent Mignonneau/F, J

GENMA is a kind of dream machine that allows us to "play scientist" and enables us to manipulate nature. Nature exemplary is represented as artificial nature on a micro scale. Principles of artificial life and genetic programming are implemented in "creatures", allowing the visitor to manipulate their virtual genes in real time. The visitors to the installation themselves function as randomising factors, giving the artwork a particular form and development. Their frequency of movement, body tension or pulse are linked to image events on the screen and guarantee a great variety of non-predictable image generation.

GENMA has been developed for Ars Electronica Center supported by ATR Media Integration and Communications Research, Kyoto/J.

DIGITAL HIJACK

3. - 6. 9. Design Center Linz 10.00 - 20.00

etoy

Goldene Nica 96 - World Wide Web

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

Der Technologietourist gerät in den gestylten Hinterhalt der etoy.GANG. In diesem Labyrinth wird die Faszination des Manipulierens und der Hack der Suchsysteme zur Story.

etoy inszenierte mit der vier Monate dauernden Aktion *digital hijack* den *Raum* hinter der populären Oberfläche des World Wide Web. System-Schwachstellen und Grauzonen des Mediums bildeten den Handlungsrahmen. Suchserver-Datenbanken wurden zur Selbstdarstellungsbühne. etoy.SOFTWARE-AGENTS steuerten die systematische Täuschung und Entführung von ahnungslosen Netzreisenden: 250.000 Art-Hostages im März 1996.

Das Projekt *digital hijack* wurde nach der 600.000sten Entführung eingestellt, da die etoy.486-WEBSEVER dem enormen Druck (bis zu 17.000 User pro Tag) nicht mehr gewachsen waren. Die Softwareagenten wurden Ende Juli 1996 offiziell aus den Search-engines abgezogen ... einige von ihnen konnten nicht mehr geborgen werden ...

Der Tatort ist begehbar und wird nach wie vor von vielen schaulustigen Usern besucht:

<http://www.hijack.org/>

Soundtrack on Flexi-Disc Record!

10.000 units distributed worldwide!

*smashing the boring style of established
electronic traffic channels, changing
directions ...*

DIGITAL HIJACK

3. - 6. 9. Design Center Linz 10 a.m. - 8 p.m.

etoy

Golden Nica 96 - World Wide Web

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

The technology-tourist is evasively assimilated into a trap configured by the etoy.GANG. In this labyrinth, the fascination of manipulating and hacking the search systems becomes The Story.

With an action lasting four months, etoy demonstrated the *space* behind the popular interfaces of the World Wide Web. The weak points in the system and the twilight zone of the medium formed the place of action. Search-server databases became a stage for self-presentation. etoy.SOFTWARE AGENTS controlled the systematic illusion and hijack of hapless net-travellers: 250.000 art-hostages in March 1996.

The *digital hijack* project was terminated after the 600.000th hijacking, because the etoy.486-WEB-SERVERS could no longer cope with the extreme amount of traffic (as many as 17.000 users every day). The software agents were officially withdrawn from the search engines at the end of July 1996 ... some of them could not be rescued ...

The scene of crime is open to the public and is still frequently visited by many inquisitive users:

<http://www.hijack.org/>

design center linz
installations

INTER DIS-COMMUNICATION MACHINE

3. - 6. 9. Design Center Linz 10.00 - 20.00

Kazuhiko Hachiya/J

Mit der *Inter Dis-communication Machine* können zwei Teilnehmer ihre jeweiligen visuellen Perspektiven tauschen, wodurch sie gezwungen werden, alles aus dem Blickwinkel des anderen zu betrachten. Die Maschine ist so konzipiert, daß sie von zwei Menschen benutzt wird. Hachiya versucht, die Situation einer *doppelten Identität des Selbst* und einer *gegenseitigen Identität* herzustellen. Die kann man mit dem Phänomen vergleichen, daß man den eigenen *Doppelgänger* sieht.

Ich bin nicht du, und du bist nicht ich. Doch oft werden wir verwirrt und glauben dann, der andere denke ähnlich. In Wirklichkeit existiert diese reale Welt nur im Gehirn eines einzelnen Menschen. *Hier bin ich.* In diesem Fall ist *hier* der Ort, wo meine Augen sind; es ist der Mittelpunkt der Welt. Nun, was passiert dann, wenn ich meine Augen dir gebe? Und wenn ich deine Augen bekomme? Dann werden wir miteinander zu einer Person verschmelzen.

INTER DIS-COMMUNICATION MACHINE

3. - 6. 9. Design Center Linz 10 a.m. - 8 p.m.

Kazuhiko Hachiya/J

Through the device of the *Inter Dis-communication Machine* two participants exchange their visual perspectives, which forces them to see things the other person's way. The machine is designed to be used by two people. The situation Hachiya has tried to create is that of a *double identity self* and *mutual identity*. It may be compared to the phenomenon of seeing one's own doppelgänger.

I'm not you, and you are not me. Yet we are often confused and think that the other person thinks in a similar way. This real world actually only exists in the brain of any one person. *Here I am.* In this case, *here* is the place where *my* eyes exist, it is the center of the world. Well then, what happens if I give my eyes to you? And if I receive your eyes? Then we will fuse to become one person.

CROSS-ACTIVE SYSTEM

3. - 6. 9. Design Center Linz 10.00 - 20.00

Hiroo Iwata/J

Cross-active System ist ein modifiziertes Virtual-Reality-System, das es ermöglicht, die Bewegungseingabe eines anderen Teilnehmers als Sinnesfeedback wahrzunehmen. In einem normalen interaktiven System erhält ein Teilnehmer Sinnesfeedback als Rückantwort auf eigene Bewegungseingabe. Die Kommunikation zwischen zwei Teilnehmern wird bei *Cross-active System* jedoch anders erlebt, da das Sinnesfeedback auf die Bewegungseingabe zwischen den beiden aufgeteilt wird.

Die Installation besteht aus einer beweglichen Plattform, einer großen Leinwand und aus einer Mikrovideokamera mit einem Positionssensor. Ein Teilnehmer sitzt auf der Plattform, der andere hält die Kamera. Das Bild der Kamera wird auf die Leinwand projiziert, während der Bewegungssensor die Bewegungen der Mikrovideokamera verfolgt. Da die bewegliche Plattform von Daten des Positionssensors gesteuert wird, bewirkt eine kleine Bewegung mit der Mikrovideokamera eine große Bewegung der Plattform.

CROSS-ACTIVE SYSTEM

3. - 6. 9. Design Center Linz 10 a.m. - 8 p.m.

Hiroo Iwata/J

Cross-active System is a modified virtual reality system, in which the motion input from one participant provides sensory feedback to the other participant. In an ordinary interactive system, a user obtains sensory feedback in response to his/her own motion input. In *Cross-active System*, two participants experience unusual communication by dividing the sensory feedback from their motion input.

The installation consists of a motion platform with a large screen in front of it, and a mikro-video camera with a position sensor. One participant sits on the platform, the other holds the camera. The image from the camera is displayed on the screen, while the motion from the camera is tracked by the position sensor. Since the data from the position sensor controls the motion platform, a slight motion of the camera results in a large motion on the part of the motion platform.

DEEP BLUE

2. - 21. 9. Offenes Kulturhaus

2. 9. Vernissage 15.30

16.00 bis 20.00, 22.00 bis 1.00 (2.-6. 9.)*Sam Auinger, Robert Adrian X/A*

Light-and-Sound-Installation

Deep Blue ist in Zusammenhang mit dem Netzwerkprojekt *Kunst&Politik* zu sehen.

Der Raum ist dunkel, manchmal mit einem schwachen blauen Licht in Bodennähe. Es sind Klänge im Raum. Die Klänge und das blaue Licht ändern sich mit Bewegung und Verhalten der Besucher. Sensoren in der Nähe des Ars Electronica Centers übertragen den Lärm der Straßenbahnen, die über die Nibelungenbrücke fahren. Dieser erzeugt einen Hintergrundrhythmus.

Deep Blue ist ein Kooperationsprojekt mit dem Offenen Kulturhaus, Linz.

DEEP BLUE

2. - 21. 9. Offenes Kulturhaus

2. 9. Opening 3.30 p.m.

4 p.m. to 8 p.m., 10 p.m. to 1 a.m. (2.-6. 9.)*Sam Auinger, Robert Adrian X/A*

Light-and-Sound-Installation

Deep Blue relates to the network project *Kunst&Politik*. The room is dark, sometimes with faint blue light near the floor. There is sound in the room. The sound and the blue light change and fluctuate in accordance with the movement and behaviour of the visitors. A background rhythm is provided by the sound of the trams crossing the Nibelungen Bridge, picked up by sensors located near the Ars Electronica Center.

Deep Blue is a project in co-operation with the Offenes Kulturhaus, Linz.

installations

stiftergalerie

WAYS (work in progress)

**3. - 21. 9. Stiftergalerie des OÖ
Landesmuseums Francisco Carolinum**
2. 9. Vernissage 16.30

Di, Do 14.00 - 18.00, Mi, Fr 10.00 - 17.00

Gudrun Bielz/A

Video-Licht-Objekt-Installationen

WAYS (work in progress) ist Teil eines umfangreichen Projektes mit "Strahlen" wie Licht, radioaktiver Strahlung, Kurzwellen, Mikrowellen etc.

Die Arbeiten KELOIDS of HEARTs und Protective Sculpture benötigen schwach radioaktives Material als Impulsgeber für die Videoinstallation, um die "Schutzskulptur" tatsächlich zur schützenden Skulptur zu machen. KELOIDS of HEARTs ist eine scheinbare Closed-Circuit-Installation, in der an die Wand projizierte Schatten der Vergangenheit zu Gefangenen und zu Tanzenden der Quelle werden.

WAYS (work in progress) kann nur mit Unterstützung von PhysikerInnen durchgeführt werden (Österreichisches Atominstitut der Universitäten in Wien; in Planung: Cambridge University).

WAYS (work in progress)

**3. - 21. 9. Stiftergalerie des OÖ
Landesmuseums Francisco Carolinum**
2. 9. Opening 4. 30 p.m.

Tues, Thurs 2 p.m. - 6 p.m.

Wed, Fri 10 a.m. - 5 p.m.

Gudrun Bielz/A

Video-Light-Object-Installations

WAYS (work in progress) is part of a large-scale project dealing with "rays" such as light, radioactivity, shortwaves, microwaves etc.

Works such as KELOIDS of HEARTs and Protective Sculpture require weakly radioactive material as a pulse generator for the video installation in order to actually make the Protective Sculpture into a protective sculpture. KELOIDS of HEARTs is a seemingly closed circuit installation, in which the shadows of the past, projected onto walls, become prisoners of the source and dancers around it.

WAYS (work in progress) can be carried out only with the support of physicists (Austrian Atomic Institute of the Universities in Vienna; in planning: Cambridge University).

ARCHIMEDIA Projekte 8/96

1. - 7. 9. ARCHIMEDIA 11.00 - 21.00

31. 8. Vernissage 20.00

Variable Objekte

Helmuth Gsöllpointner/A, Christian Möller/D

Realisation: Sabine Reschitzegger und Daniel Schmidt
Digitale Fahrten durch virtuelle Architekturen. Drei variablen Objekten aus Stahl von Helmuth Gsöllpointner werden dieselben in visualisierter Form gegenübergestellt. Die Möglichkeiten, Gsöllpointners Großplastiken als begehbare Architektur zu realisieren, sind aus technischen und finanziellen Gründen beschränkt – die Variabilität stößt an natürliche Grenzen. Durch die Virtualisierung eröffnen sich jedoch Möglichkeiten, räumliche Aspekte der Kleinplastik in jede gewünschte Dimension zu übertragen und sie so dem Rezipienten als plastische, begehbare Architektur erfahrbar zu machen.

Eine Kooperation mit ARCHIMEDIA Institute for Arts and Technologies, Hochschule für Gestaltung, Linz.

ARCHIMEDIA Projects 8/96

1. - 7. 9. ARCHIMEDIA 11 a.m. - 9 p.m.

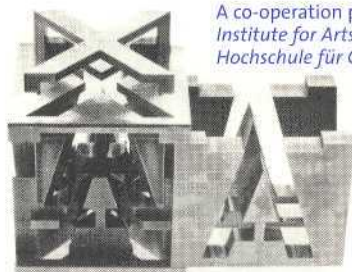
31. 8. Opening 8 p.m.

Variable Objekte

Helmuth Gsöllpointner/A, Christian Möller/D

Realisation by Sabine Reschitzegger and Daniel Schmidt
Digital flights through virtual architectures.

Three variable objects made of steel by Helmuth Gsöllpointner are presented to the viewer in visualised form. Due to technical and financial considerations, the feasibility of actually producing Gsöllpointner's large-scale sculptures as walk-through architecture is limited. The process of visualisation, however, opens up possibilities of rendering the spatial aspects of a small-scale work of sculpture in any desired dimension and thus enabling an observer to experience it as plastic, walk-in architecture.



A co-operation project with ARCHIMEDIA Institute for Arts and Technologies, Hochschule für Gestaltung, Linz.

MO
mon
2
9

VERNISSAGEN ÜBERSICHT

Am Eröffnungstag des Ars Electronica Festivals und des Ars Electronica Centers besteht ab dem frühen Nachmittag die Möglichkeit, die Installationen und Ausstellungen zu besuchen.

SCHEDULE OF OPENINGS

On the opening day of the Ars Electronica Festival and the Ars Electronica Center, the installations and exhibitions will be on show to visitors starting in the early afternoon.

14.00-18.00 Installationen im Ars Electronica Quarter

No Man's Land *L.-P. Demers, B. Vorn/Can*

Intersection *Don Ritter/Can*

NAPOLI *Giardini Pensili, R. Paci Dalò, I. Bordoni/I*

14.00-15.00 Installationen im Ars Electronica Center

GENMA *C. Sommerer/A, J. L. Mignonneau/F, J*

The TeleGarden *Ken Goldberg/USA*

15.30 Offenes Kulturhaus

Deep Blue *Sam Auinger, Robert Adrian X/A*

16.30 Stiftergalerie/OÖ Landesmuseums Franc.Carolinum

RAYS (work in progress) *Gudrun Bielz/A*

17.30 Landesgalerie/OÖ Landesmuseums Franc.Carolinum

Prix Ars Electronica Ausstellung

SA sat 31.8.

20.00 ARCHIMEDIA

ARCHIMEDIA Projekte 8/96 – Variable Objekte

hotSpot

Täglich: Projektpräsentationen durch die Festival-Künstler. Termine werden kurzfristig bekanntgegeben.

Daily: The Festival artists will be on hand to present their works. Times to be announced at short notice.

archimedia
installations



Ein beträchtlicher Teil der Musik der *Brain Opera* wird im voraus komponiert, die endgültige Form hängt jedoch von der Beteiligung des Publikums ab, das live oder via Internet die Komposition und die Aufführung mitgestaltet. Akteure in Echtzeit sind somit auch die Besucher der Ars Electronica. Ihnen kommt der genußvollste Part zu, wenn sie mit Hilfe von eigens zu diesem Zweck konstruierten, leicht zu bedienenden Hyperinstrumenten mit den verschiedenen Aspekten der Musik spielen und anschließend der Aufführung der endgültigen Version des Stücks beiwohnen.

Die lokalen, interaktiven Erlebnismöglichkeiten im *Mind Forest* – er repräsentiert ein musikalisches Gehirn – umfassen 12 *Speaking Trees* (Aufzeichnung von Textproben), 3 *Singing Trees* (Aufzeichnung von Singstimmen) und einen *Rhythm Tree*, an dem 10 bis 50 Spieler Rhythmen produzieren. Dazu kommt ein *Melody Easel*, an dem Melodien *gezeichnet* werden können, ein *Harmonic Driving*, mit dem ähnlich einem Videospiel Harmonien kontrolliert, *gelenkt*, werden und die *Gesture Wall*, an der sechs Spieler mittels Improvisationen das Timbre und das *Wortmalen* mit zentralen Worten aus Minskys Texten steuern.

Eine der größten Zielsetzungen der *Brain Opera* ist es, die Beteiligten zu ermutigen, sich sowohl von ihrem eigenen Geist faszinieren zu lassen als auch von dem Wunsch, *nach innen zu schauen und zu hören, was passiert* (Minsky). Es ist diese Form der Einbindung des Publikums – und nicht das bloße Spielen der Hyperinstrumente –, die die *Brain Opera* zu einer wirklichen *Oper* werden läßt. Noch bedeutsamer aber ist es, daß sich durch die *Brain Opera* eine dramatische Entwicklung zieht: die Reise eines jedes einzelnen Zuhörers durch das Labyrinth von Fragmenten, Gedanken und Erinnerungen hin zu einer kollektiven und kohärenten Erfahrung.

Das Ars Electronica Center ist Co-Produzent des am MIT Media Lab realisierten Projektes *Brain Opera*.

BRAIN OPERA

3. 9. Design Center Linz 19.00 – 21.30

4. – 6. 9. Installation 10.00 – 20.00

Die Live Performance findet dreimal statt. Zugang zwischen 19.00 und 21.30 jederzeit möglich.

Europa-Premiere

Tod Machover, MIT Media Lab/USA

<http://brainop.media.mit.edu/>

Basierend auf Texten und Ideen von Marvin Minsky und den technologischen Innovationen des MIT Media Lab Boston setzt dessen bisher größtes Projekt *Brain Opera* neue Maßstäbe für interaktive Kunst. In Zusammenarbeit von Künstlern, Wissenschaftlern, Musikern und Technikern entstand ein komplex vernetztes, adaptives Sound-, Image- und Netzwerkenvironment.

BRAIN OPERA

3. 9. Design Center Linz 7 p.m. – 9.30 p.m.
4. – 6. 9. Installation 10 a.m. – 8 p.m.

The Live Performance is held three times. Access any time between 7 p.m. and 9.30 p.m.
 European Première

Tod Machover, MIT Media Lab/USA

<http://brainop.media.mit.edu/>

Based on texts and ideas by Marvin Minsky and technological innovations at the MIT Media Lab Boston, the *Brain Opera*, one of its largest projects, sets new standards in interactive art. The collaboration and interaction of artists, academics, musicians and technologists has resulted in a complex, interlinked, adaptive sound/image/network environment.

There is actually quite a lot of precomposed music in the *Brain Opera*, but the final form depends on the audience, which is involved – live or via the Internet – in contributing to the composition and the performance. Visitors to the Ars Electronica Festival thus become protagonists in real time. They get to take over the most enjoyable part – using very easily operated, specially designed hyperinstruments and playing with different aspects of music, before attending a performance of the complete version of the piece.

The local interactive experiences in the "Mind Forest" representing a musical brain – are 12 "Speaking Trees" (voice recording), 3 "Singing Trees" (singing voices are recorded) and a "Rhythm Tree", on which 10 – 50 players can produce rhythms. There is also a "Melody Easel", where melodies can be "drawn", "Harmonic Driving", with which harmonies are controlled and "steered" as in a video driving game, the "Gesture Wall", on which six players control musical timbre, and "word painting" with core words taken from Minsky texts.

One of the *Brain Opera's* greatest aims is to encourage people to be excited by their own minds, and by the desire to "look inside and hear what is going on" (Minsky). It is this kind of audience involvement – not the mere manipulation of the hyperinstruments – that makes the *Brain Opera* truly an "opera". More significantly, the *Brain Opera* does have a significant dramatic progression, which is the voyage of each audience member through the maze of fragments, thoughts and memories, to collective and coherent experience.

The Ars Electronica Center is co-producer of the *Brain Opera* project from the MIT Media Lab.

LIQUID CITIES

3. - 6. 9. Parkbad/Hallenbad

täglich 13.00 - 17.00, mit Mittags-Buffer

Konzeption und Musik: Michel Redolfi/F

Lassen Sie Ihren Namen bei *Liquid Cities* unter Wasser
erklingen – Anmeldeöglichkeit als *Bewohner*
ab Mitte August:

<http://www.aec.at/liquidCT>

Liquid Cities ist eine Serie von Soundinstallationen, bei der der indoor pool des Parkbades in einen dreidimensionalen, flüssigen, interaktiven Raum verwandelt wird. Die Besucher erforschen eine transparente Stadt, die nur durch die von ihr erzeugten Töne besteht. Die Besucher nehmen – schwimmend oder tauchend – mit ihrem Körper direkt die Klänge unter Wasser auf. Sie steuern ihre akustische Umgebung, indem sie sich im Becken bewegen, das durch die den Bewegungen folgenden Kameras und digitalen Synthesizer interaktiv wird. Der so erzeugte harmonische Austausch, der nur unter Wasser zu vernehmen ist, ist nicht die einzige akustische Komponente: Am Boden des Beckens vernimmt man ständig die Geräusche der *Bewohner* des Parkbades, hervorgerufen durch die elektronische Verarbeitung der Namen aller Teilnehmer, die sich über Internet eingetragen haben und das Becken akustisch bevölkern. Die Webseite für die Anmeldung bietet den Teilnehmern die Möglichkeit, sich bereits ab Mitte August eines von fünf Klangarealen auszusuchen, in dem sie im Becken akustisch präsent sein wollen.

Die Installation wird als *City* bezeichnet, um einerseits das Gefühl der Zusammengehörigkeit zu wecken und andererseits die Nomaden des Netzes für einige Tage seßhaft werden zu lassen. Die akustisch wahrnehmbaren Bewegungen der im Parkbad schwimmenden Gäste und die Polyphonie der Bürger des Cyberspace haben sich sozusagen vokal im Becken niedergelassen. *Liquid Cities* sind Phantomstädte mit schiefer Geometrie, aus Molekülen und verschlungenen Vibrationen gebaut, in denen eine paradoxe Bevölkerung umherstreift. Die Bewohner des Internet sind unsichtbar, aber man kann sie hören. Die wirklichen Besucher sind zwar sichtbar, aber nicht hörbar.

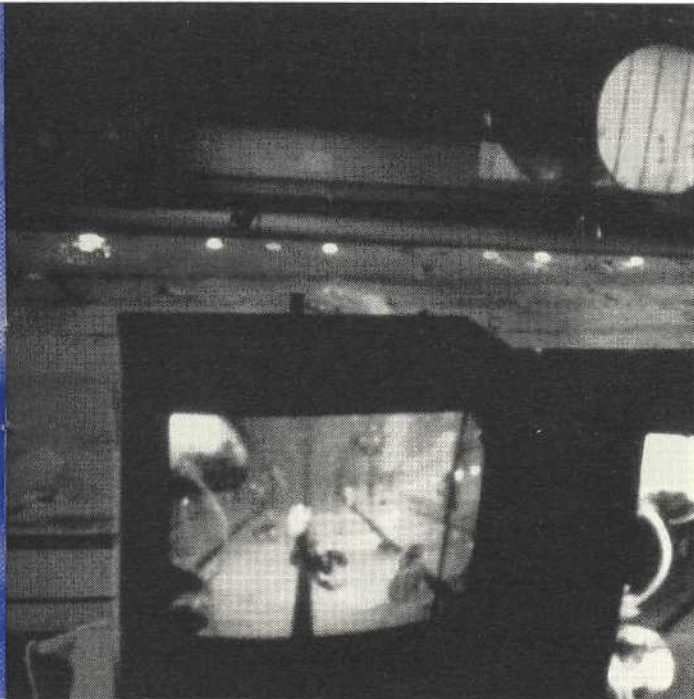


In dieser rätselhaften Stadt sind die physischen Parameter verschwommen, aber dennoch auf radikale Art sinnlich wahrnehmbar: Der Schall bewegt sich viermal so schnell wie in der Luft, die Raumtemperatur beträgt 33° und die schwimmenden Besucher nehmen den Schall direkt durch Knochenleitung in einem Frequenzbereich zwischen 400 und 9000 Hertz auf.

Nach mehr als 70 Konzerten in Schwimmbecken und im Meer stellt das Projekt in Linz den ersten Versuch einer Permanent-Installation dar.

Interactive Systems/Network Coordination: Luc Martinez,
Web Master: Gilles Grand, Set Design: Pascal Josse,
Underwater sound supervision: Dan Harris, Software for
visualisation: Eric Wenger, Programmers: Vincent Filiali,
Richard Dudas

Liquid Cities wird vom Conseil Régional Provence-Alpes-Côte d'Azur (CRECS) unterstützt.



LIQUID CITIES

3. - 6. 9. Parkbad/Indoor Pool

daily **1 p.m. - 5 p.m.**, with buffet lunch

Concept and Music: Michel Redolfi/F

Let your name resound under the waters of *Liquid Cities* – registration as "resident" from mid-August on:

<http://www.aec.at/liquidCT>

Liquid Cities is a series of sound installations in which the indoor pool of the Parkbad is transformed into a three-dimensional, fluid and interactive space. The visitors explore a transparent city which exists only via the sounds they make. The visitors swim or dive in the water and in doing so directly receive the underwater sounds via their bodies. They control their acoustic environment by moving in the pool, which is made interactive by cameras – following the movement from a distance – and digital synthesizers. The harmonious exchange thus generated, which can only be perceived under water, is not the only acoustic component of the installation. On the floor of

the pool one can constantly discern the noises of the "citizens" of the Parkbad, generated through the constant electronic processing of the names of all participants who have registered via the Internet and thus acoustically populate the pool. The Web site for registration offers participants the opportunity, from mid-August onwards, of choosing one of the five sound areas in the pool where there wish to be acoustically present. By means of retro-coupling the sounds generated by the citizens and visitors can be transmitted back live to the World Wide Web. For the first time in cyberspace – in a real acoustic – something like a crowd of people can be heard.

The installation is called a "city" on the one hand to arouse a feeling of solidarity and on the other to let the nomads of the Net settle down for a few days at least. The acoustically perceivable movements of the guests swimming in the Parkbad, and the polyphony of the citizens of cyberspace, have so to speak taken up residence in the pool. *Liquid Cities* are phantom cities with crooked geometry, constructed of molecules and intricate vibrations, in which a paradoxical population wanders about. The Internet dwellers are invisible, but they can be heard. The real visitors, though they can be seen, are inaudible. In this mysterious city the physical parameters are blurred, and yet radically perceptible to the senses: Sound travels four times as fast as through the atmosphere, the ambient temperature is 33°C and the swimmers receive the sounds directly via their skeleton in a frequency range of between 400 and 9000 Hertz.

Over 70 concerts have been given in swimming pools in the sea, and the Linz project is the first time a permanent installation has been attempted.

Interactive Systems/Network Coordination: Luc Martinez, Web Master: Gilles Grand, Set Design: Pascal Josse, Underwater sound supervision: Dan Harris, Software for visualisation: Eric Wenger, Programmers: Vincent Filiali, Richard Dudas

Liquid Cities has been supported by a sponsorship of The Conseil Régional Provence-Alpes-Côte d'Azur (CRECS).

GLASFIEBER

2. - 6. 9. Stadtwerkstatt 23.00 - 02.00

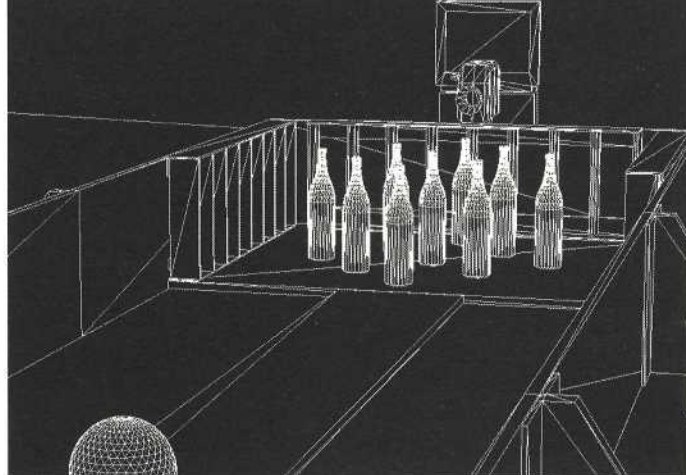
*Ein Projekt von Peter Donke, Peter Hauenschild,
Thomas Lehner und Georg Ritter.*

Ein interaktives Gästespiel. Ein realer Akt als geselliger Konterpart zur Unterhaltung in den Cyberwelten. Die Rolling Art™ Kegelbahn der Stadtwerkstatt ermuntert die Festivalgäste, an einem klirrenden Erlebnis am Abend – dem Rolling Art™ Turnier – teilzunehmen.

Auf der 12 m langen Indoor-Kegelbahn werden Glasflaschen dem Bruch ausgesetzt. Die Anlaufbahn sowie die splittersichere Kegelkammer sind mit Kontaktmikrophonen versehen, die Aufsetz-, Roll- und Kegelkugel-Kegeldesastergeräusche werden akustisch verstärkt. Eine Kamera über dem Kegelfeld filmt die Glaskegel und zeigt die entscheidenden Bilder des Aufpralls auf dem Monitor über der Kegelkammer und vermittelt ein klares Bild über die Auswirkungen. Wurfbilder und Ergebnisse werden via Computer in das Monitorbild und live ins Internet übertragen.

Die BestschützInnen des allabendlichen Turniers treten in der Finalnacht um den Gewinn des *Goldenen Glasfiebers* an. Neben dem Rolling Art™ Turnier steht die Bahn den Gästen selbstverständlich auch zur freien Benützung offen.

Glasfieber ist eine Kooperation mit der Stadtwerkstatt, Linz.



GLASFIEBER

2. - 6. 9. Stadtwerkstatt 11 p.m. - 2 a.m.

*A project by Peter Donke, Peter Hauenschild, Thomas Lehner
and Georg Ritter.*

An interactive game for visitors. Real-life action as a sociable counterpart to the time spent in cyber-worlds. The Rolling Art™ bowling alley incites the festival visitors to recharge with a shattering experience come the evening – the Rolling Art™ Tournament.

On the bowling alley which is twelve metres long, glass bottles are set up for the breaking. The alley and the splinter-proof pin chamber are equipped with contact microphones, the setting-up and rolling sounds, and the racket made by the ball demolishing the pins, are acoustically amplified. A camera located above the pinfield films the glass pins and shows the decisive images, of the ball striking the pins, on the monitor above the pin chamber. Pictures of the bowling action and the results are cut into the monitor via computer and transmitted live on the Internet.

The best bowlers of the tournament each evening meet each other on finals night to decide the winner of the *Golden Glass-Fever Knife*. Apart from the Rolling Art™ Tournament, the alley is naturally also freely available for the visitors use.

*Glasfieber is a project in co-operation with the
Stadtwerkstatt, Linz.*

RÜCKSPIEGEL ZUR REALITÄT

3. – 5. 9. CONTAINED Gelände, VOEST

19.00/21.00 – 24.00

Konzeption: Just Meritt/A

Ausstellungskuratorin: Claudia Hutterer/A

Programmdirektor: Todd Blair/USA

Objects may be closer than they appear.
In geradezu religiösem Übereifer hoffen wir, daß es tatsächlich ein neues Zeitalter sei, das auf uns zukommt. Das es uns ermöglicht, Nähe und Entfernung zu verbinden und Realität in einer nicht endenden Gleichzeitigkeit zu erfahren. Das Neue der Gleichzeitigkeit bleibt aber in unseren Köpfen wie in unseren Formeln schwammig, unausgegoren. Wir flüchten zu Definitionen und Metaphern des Übergangs – kreieren ein **liquides Zeitalter**. Wehmütig betrachten wir im Rückspiegel unsere eigene Konsistenz, unsere traditionellen, historischen Zusammenhänge und suchen orientierungslos unsere verloren geglaubte Wirklichkeit. Das Institut CONTAINED hat diesen Umstand in den letzten fünf Jahren untersucht. Ein Zyklus von drei abendlichen Feierlichkeiten auf dem Schrottplatz der VOEST zeigt das Verhältnis der Vorreiter der industrial culture zu mythologisierte Spätromantik und Alltagsrealitäten eines Stahlwerks. Freunde – Künstler und Industriearbeiter – werden auf das CONTAINED Gelände eingeladen, sich der Örtlichkeit auszusetzen und mit ihren Mitteln und Strategien auf das zu reagieren, was sie vorfinden.

Part I – 3. 9. 21.00

Quality of home technology in a liquid quiet village

Ein Tiki Abend in anderem Styling, von Kammerorchester bis Irritainmentküche als Auftakt mit leichtem Bröseln in der unteren Magenegend.

Part II – 4. 9. 21.00

Rogue mechanics facilitating the beauty of high fidelity

Die Wildcats der Maschinenstürmer in konzertantem Duett mit philharmonisch betrachteten mechanischen Hunden und anderen Säbelrasslern.

Part III – 5. 9. 21.00

Traditional ceremony on the day of the first bolt

Schrauben und Müttern, Sinngeber der Nation im Widerspiel der Kräfte der Blasmusik und der Kranparade.

RÜCKSPIEGEL ZUR REALITÄT

3. – 5. 9. CONTAINED Area, VOEST

7/9 p.m. – midnight

Concept: Just Meritt/A

Exhibition curator: Claudia Hutterer/A

Programme director: Todd Blair/USA

Objects may be closer than they appear.
In an over-zealousness approaching religious fervor, we hope that a new age has actually dawned. One that enables us to link proximity and distance and to experience reality in a never-ending simultaneity. But the newness of the simultaneity remains, in our heads as in our formulas, vague and immature. So we flee to definitions and metaphors of transition – creating a **liquid age**. Wistfully, we gaze into the rearview mirror at our own material make-up, our traditional, historically coherent context and search without any orientation for an actuality we believe we have lost.

The CONTAINED Institute has spent the last five years investigating this phenomenon. A cycle of three evening occasions shows the relationship between the pioneers of industrial culture and late Romanticism, and the day-to-day realities of a steel foundry. Friends – artists and industrial workers – are invited to the CONTAINED area and set out, unprotected, to expose themselves to the locality and to react with their various means and strategies to that which they find.

Part I – 3. 9. 9 p.m.

Quality of home technology in a liquid quiet village

A Tiki evening in a different style, from chamber musik to irritainment for starters with a faint crumbling in the nethermost regions of the stomach.

Part II – 4. 9. 9 p.m.

Rogue mechanics facilitating the beauty of high fidelity

The Wildcats of machine-wrecking fame in a concertante duet with philharmonically conceived mechanical dogs and other sabre-rattlers.

Part III – 5. 9. 9 p.m.

Traditional ceremony on the day of the first bolt

Nuts and bolts, the nation's meaning-makers in a play of forces of wind music and the crane parade.

Videoreihe täglich**Rearview mirror on Technology**

Leslie A. Gladstjøl, Tatiana Didenko, Kathrin Wilkes

Unsere Beziehung zur Technik ist im Wandel begriffen.

Mächtigen Maschinen – im industriellen Zeitalter der Inbegriff des Fortschritts – scheint das Schicksal der Dinosaurier bestimmt zu sein. Während wir auf eine ungewisse Zukunft zurasen, bietet das Filmprogramm einen Rückblick auf frühere Ausprägungen industrieller Kultur. Neben der historischen Perspektive umfaßt das Programm aber auch Ausblicke auf neue Paradigmen, die Künstler und andere Visionäre uns in ihrem Experimentieren mit möglichen künftigen Formen dieser Beziehung offerieren.

Diskussion 4. 9. 19.00**Small fry on a corporate silver platter –**appetiser or digestive?**

Denise Caruso, Tatiana Didenko, Kathy Rae Huffman, Suzanne Stephanac

Die klugen Köpfe unter den Freunden befragen sich und uns wie wir wohl weiterhin die Köpfe uns zerbrechen oder wem einschlagen können, als Bananenrepublikaner im United Fruit Digital Supermarket.

Aff Electronica Symposium 5. 9. 19.00*Funesis – Die Pest des Spassismus*

lautet das Thema der diesjährigen Aff Electronica. Das Symposium wird jenen aktuellen Moment der *anti-spasistischen Revolution* beleuchten, in dem Spass in Politik überführt wird. Dabei wird das Symposium die allgemein unter dem Titel *Spasapest* gefassten historischen Phänomene wissenschaftlich beleuchten.

Referenten

AntiFunFaction, Thomas Edlinger, Alois Huber, Oliver Marchart, Fritz Ostermayer, Markus Wailand, Doris Weichselbaumer u. a.

Anschließend Bekanntgabe der Gewinner des diesjährigen Prix Aff Electronica.

Videoseries daily**Rearview mirror on Technology**

Leslie A. Gladstjøl, Tatiana Didenko, Kathrin Wilkes

Our relationship to technology is changing. Heavy machinery, which epitomised progress back in the industrial age, now seems headed the way of the dinosaurs. As we speed towards an unknown future, this program of films looks back at previous forms of industrial culture. In addition to historical perspectives, the program includes glimpses of new paradigms offered by artists and other visionaries experimenting with possible forms that this relationship may take in the future.

Discussion 4. 9. 7 p.m.**Small fry on a corporate silver platter –**appetiser or digestive?**

Denise Caruso, Tatiana Didenko, Kathy Rae Huffman, Suzanne Stephanac

The clever guys among our friends will be asking each other and us how we can continue to rack our brains or whose we can smash as banana republicans in the United Fruit Digital Supermarket.

Aff Electronica Symposium 5. 9. 7 p.m.*Funesis – The Pestilence of Funism*

is the subject of this year's Aff Electronica (*Aff* meaning *ape* in German). The symposium will focus on the moment in the *anti-funist revolution* at which fun is transformed into politics. In this context participants will present the results of their scientific research into the historical phenomena generally subsumed under the heading *fun pestilence*.

Speakers

AntiFunFaction, Thomas Edlinger, Alois Huber, Oliver Marchart, Fritz Ostermayer, Markus Wailand, Doris Weichselbaumer etc.

The symposium closes with the announcement of this year's winners of the Prix Aff Electronica.

CONTAINED

Installationen und Performances von

Hermann Atzlinger ... Tina Auer ... Sam Auinger ...
 Nick Baginsky ... Franz Best ... Todd Blair ... Tim
 Boykett ... Die Romantiker ... John Duncan ...
 Chip Flynn ... Brett Goldstone ... Matt Heckert ...
 Rudi Heidebrecht ... Eric Hobijn ... Kammer-
 ensemble Harmonices Mundi ... Laura Kikauka
 ... Josephine M. ... Chico MacMurtrie/Amorphic
 Robot Works ... David Moises ... Gordon Monahan
 ... Marc 9 ... Linda Nilsson ... Martin Reiter ...
 Josef Sabaini ... Herbert Schager ... Leo Schatzl
 ... Scheißleiten Musi ... Manuel Schilcher ...
 VOEST Werkskapelle ... Gordon W. ... Jim Whiting
 ... Liz Young ... Erwin Zeppezauer ... Berthold
 Zettelmeier ... Alex Zuljevic

CONTAINED TV Tina Auer ... Tatiana Didenko ...

Mathias Moser ... Kathrin Wilkes

CONTAINED Radio Thomas Edlinger ...

Fritz Ostermayer

Vermittlungsprogramm: Perspektiva Kulturservice
 Rückspiegel zur Realität wird unterstützt von Bundes-
 ministerium für Wissenschaft, Verkehr und Kunst, Land
 Oberösterreich, Stadt Linz, VA-Stahl, ACE Auto & SCRAP, S.F.

Installations and Performances by:

Hermann Atzlinger ... Tina Auer ... Sam Auinger ...
 Nick Baginsky ... Franz Best ... Todd Blair ... Tim
 Boykett ... Die Romantiker ... John Duncan ...
 Chip Flynn ... Brett Goldstone ... Matt Heckert ...
 Rudi Heidebrecht ... Eric Hobijn ... Kammer-
 ensemble Harmonices Mundi ... Laura Kikauka
 ... Josephine M. ... Chico MacMurtrie/Amorphic
 Robot Works ... David Moises ... Gordon Monahan
 ... Marc 9 ... Linda Nilsson ... Martin Reiter ...
 Josef Sabaini ... Herbert Schager ... Leo Schatzl
 ... Scheißleiten Musi ... Manuel Schilcher ...
 VOEST Werkskapelle ... Gordon W. ... Jim Whiting
 ... Liz Young ... Erwin Zeppezauer ... Berthold
 Zettelmeier ... Alex Zuljevic

CONTAINED TV Tina Auer ... Tatiana Didenko ...

Mathias Moser ... Kathrin Wilkes

CONTAINED Radio Thomas Edlinger ... Fritz

Ostermayer

Mediation programme: Perspektiva Kulturservice
 Rückspiegel zur Realität is supported by Federal Ministry for
 Science, Transport and the Arts, Land Oberösterreich, Stadt
 Linz, VA-Stahl, ACE Auto & SCRAP, S.F.

SUB'TRONIC

Das musikalische Nachtprogramm der Ars Electronica 96

2. - 6. 9. Ars Electronica Quarter & Stadtwerkstatt

Konzeption: Fadi Dorninger/A

Sub'tronic bewegt sich in einem Spannungsfeld zwischen Unterhaltung und moderner *elektronischer Tonsetzkunst*. Vom Zustand der Hyperventilation und der beschleunigten Audio-Alpha-Aktivitäten, von der Transformation der Gitarre in ein machine-type-of-thing und schweren hypnotischen Dub'sub-sonics' bis zu einer Musik auf der Ebene von Makrostrukturen und komplexer Numerik in der Komposition können Sie alles erleben. Schlüsselwörter sind: Sub'bass, Sub'harmonics, Sub'culture, Sub'stance, Sub'sonic, Sub'versive ...

SUB'TRONIC

The Musical Night Programme of the Ars Electronica 96

2. - 6. 9. Ars Electronica Quarter & Stadtwerkstatt

Concept: Fadi Dorninger/A

Sub'tronic runs the gamut from entertainment to modern electronic art-music. You can have it all – from the state of hyperventilation and accelerated audio-alpha activity, from the transformation of the guitar into some kind of machine, and hypnotic dub-subsonics, to a music on the level of macrostructures and complex numericism in its composition – you can experience the lot. The key-words are sub'bass, sub'harmonics, sub'culture, sub'stance', sub'sonic, sub'versive ...

Sub'tronic presents:

KERN/WÖGINGER/A

Das experimentelle DJ-Duo läßt gekonnt unterschiedlichste Stile in einen Techno-Ambient-Electronic Listening-Drum & Bass-Mega-Blast zusammenkrachen.

The experimental DJ duo create a skilful crash of different styles in the form of a techno-ambient electronic listening drum and bass mega-blast.

DORFMEISTER/A

Dorfmeister, eine Hälfte des Wiener DJ-Komponisten-Duo Kruder & Dorfmeister, das zu den weltweit gefragtesten Remix-Teams gehört (Bomb The Bass, Alex Reece, ...), garantiert als DJ eine *journey into groove* zwischen Jungle, Filmmusik, Bossa Nova, Salsa, Dub, Drum & Bass, Soul bis zu laid-back-outta-space-funk.

DJ Dorfmeister, one half of the Viennese DJ-composers-duo, now one of the biggest remixers worldwide (Bomb The Bass, Alex Reece, ...), guarantees a *journey into groove* between the poles of jungle, film music, bossa nova, salsa, dub, drum & bass, soul and the ultimate in laid-back-outta-space-funk.

FENNESZ/A

Der Ex-Maische-Gitarrist gehört zu den interessantesten Künstlern des Wiener New-Electronic-Labels Mego. Mit seinen analog und digital bis zur Unkenntlichkeit bearbeiteten Gitarrenklängen gilt er als einer der innovativsten Gitarren-Transformer der 90er.

The ex-Maische guitarist is one of the most interesting artists on Vienna's Mego electronic label. With guitar sounds that are everything but at the end of the analog/digital process, Fennesz must be one of the most innovative guitar transformers of the nineties.

JIM PLOTKIN/USA

Der Gitarrist der Brachialexperimentierer OLD ist auch für seine Zusammenarbeit mit Scorn und K. K. Null (Zeni Geva) bekannt. Seine *mutant-guitar-sounds* produziert Plotkin mittels digitaler Multi-Effektprozessoren und steinzeitlicher Analog-Effektboxen, wobei die Gitarre in einem Psyche-Ambient-Dschungel aus undurchdringlichen Live-Loops und in sich überschlagenden Echo- und Delay-Effekten verschwindet.

The guitarist with those forceful experimenters OLD is also well known for his work with Scorn and K. K. Null (Zeni Geva). Plotkin produces his mutant guitar sound by help of digital multi-effect processors plus Stone Age analog effects boxes, with the guitar disappearing in a psyche-ambient jungle of impenetrable live loops and cascading echo and delay effects.

SABOTAGE/ LATON RECORDS SHOWCASE

feat. A. Huber, A. Burger & F. Pomassl/A

Zwei der innovativsten und experimentierfreudigsten heimischen Elektronik-Labels präsentieren künstlichen Wind und echte Gesichter (Sabotage XXIIb). Die Musik von Huber läßt sich gut als *soulfully arranged ambient-dub* beschreiben, während Burger & Pomassl minimalistischen Techno-Tracks, die mit rhythmischen

Laton (Huber, Pomassl, Burger)



MO **STADTWERKSTATT**
 mon ab 22.00/from 10 p.m.
2 **Kern/Wöginger/A**
9 **Dorfmeister/A**

DI **ARS ELECTRONICA QUARTER**
 tues ab 21.00/from 9 p.m.
3 **Fennesz/A**
9 **Jim Plotkin/USA**

STADTWERKSTATT
 ab 23.00/from 11 p.m.
Sabotage/Laton Records Showcase
 feat. A. Huber, A. Burger & F. Pomassl/A
Fade out mit:
Kern/Wöginger/A

MI **STADTWERKSTATT**
 wed ab 23.00/from 11 p.m.
4 **Cheap Records Allnighter**
9 feat. Pulsinger, Tunakan, Elin und .../A

DO **TUNNEL UNTERE DONAUSTRASSE**
 thurs ab 20.00/from 8 p.m.
5 **:Zoviet:France/GB**
9 **Locust/GB**

VOEST
 nach Mitternacht/after midnight
Aural Screenshots
 feat. Jim Plotkin/A, USA

FR **POSTHOF**
 fri ab 22.30/from 10.30 p.m.
6 **Lull/GB**
9 **Fuckhead/A**

SUB'TRONIC Lauschtips/Listen In

div. G-Stone,
Ninja Tune-Recordings

Fennesz "Instrument"
 (Mego, 1995)

*OLD "The Musical
 Dimension of Sleakstak"*
 (Earache, 1993),
"Formular"
 (Earache, 1996)

A. Huber "Found",
A. Burger "The Transducer",
F. Pomassl "Skeleton"
 (alle Sabotage/Craft, 1996)

Patrick Pulsinger "Porno"
 (Disco B, 1995),
Showroom Recordings
 (Cheap, 1996),
Private Lightning Six
"They Came Down"
 (Morbid, 1996)

:Zoviet:France "Collusion"
 (Grey Area of Mute Rec.,
 1993)

*Locust "Truth Is Born Of
 Arguments"*
 (R & S, 1995)

Aural Screenshots
"The Media Pump"
 (PDCD, 1996)

*Lull "Dreamt About
 Dreaming"*
 (Sentrax, 1992)
"Cold Summer"
 (Sentrax, 1994)

"Video Arena"
 (Paragaoric/Gash, 1995)

ars electronica
 events



Mick Harris/Lull

events

ars electronica

Interferenzen und schleichenden Veränderungen im Microbereich angefüllt sind, den Vorzug geben.

Two of the most innovative and experimental Austrian electronic labels present artificial wind and real faces (Sabotage XX1b). Huber's music is best described as soulfully arranged ambient dub, while Burger & Pomassl are more for minimalist techno tracks topped up with rhythmic interferences and creeping change in the micro range.

CHEAP RECORDS ALLNIGHTER

feat. Pulsinger, Tunakan, Elin und .../A

Die Erfinder des "Abstract Techno" re-aktualisieren mit ihrer Salatschüssel aus Techno, Jazz, Funk, Easy Listening die 70er Jahre und verstehen dabei Fusion als die Auflösung und das Auseinanderreißen von Stilen. Motto: "Wir wollen die Musik von Morgen propagieren, nicht die Musik von Heute verkaufen."

With their salad bowl of techno, jazz, funk, and easy listening, the inventors of "Abstract Techno" re-constitute the seventies, targetting fusion as the deconstruction and dissolution of styles in line with their motto "Propagating the music of tomorrow rather than selling the music of today".

:ZOVJET:FRANCE/GB

Die britischen Industrial-Pioniere produzierten Trance, bevor dieser Begriff in der Musik überhaupt Verwendung fand. Mit ihrer Mischung aus *musique concrete*, cut-up's, Geräuschen und schweren Soundkaskaden erschließen sie jene Klangregionen, die es zu entdecken gilt.

The British industrial pioneers were producing trance before the music world had even heard of the word. With a mix of *musique concrete*, cut-up's, noises and heavy sound cascades they access sound regions that are worth discovering.

LOCUST/GB

Der britische Elektroniküftler Mark van Hoen orientiert sich in seiner musikalischen Ausrichtung an Jazz (Davis, Coltrane), klassischer indischer Musik und elektronischer Avantgarde (Stockhausen). Als Locust produziert er hypnotische Tracks, die durch klangliche Vielfalt, kompositorische Klarheit und hybride, verkarstete Soundlandschaften bestechen. Da er seit Anfang des Jahres *music-only-shows* ablehnt, sehen wir die österreichische Erstaufführung seines Film-/Musikprojektes "Picture and Sound".

In his music the British electronic genius Mark van Hoen is influenced by jazz (Davis, Coltrane), classical Indian music, and electronic avant-garde (Stockhausen). As Locust he produces hypnotic tracks combining diversity of sound, clarity of composition and hybrid karstic soundscapes. Since he turned his back on *music-only shows* at the beginning of the year, we shall be seeing the Austrian première of his film and music project "Picture and Sound".

AURAL SCREENSHOTS

feat. Jim Plotkin/A, USA

"Riding a train" A.S.S. operieren in einem Spannungsfeld von spartanisch auskomponierten Rhythmuskomplexen und überbordenden, nervös vibrierenden Ambient-Sounds voller Ecken und Kanten. Sie werden von Jim Plotkin an der "Gitarre" begleitet.

"Riding a train" A.S.S. operate at the interface of spartan polished rhythm complexes and overflowing, nervously vibrating rough-cut ambient sounds. Jim Plotkin provides the "guitar" accompaniment.

LULL/GB

Lull ist das Dark-Ambient-Dub-Projekt von Mick Harris (Ex-Napalm Death, Scorn). Im Gegensatz zur rhythmusorientierten Arbeit bei Scorn geht es bei Lull um die Auflösung von Strukturen und um radikale Soundmetamorphosen. Eine hypnotische Reise ins Herz der Finsternis.

Lull is the dark ambient dub project established by Mick Harris (Ex-Napalm Death, Scorn). In contrast to Scorn's rhythm-based approach, Lull is all about the dissolution of structures and radical sound metamorphoses. A hypnotic journey to the heart of darkness.

FUCKHEAD/A

Österreichs brachialste Live-Band vergeht sich musikalisch immer radikaler an den Fetzen, die sie aus Industrial, Metal, Avantgarde, moderner E-Musik und neuer Elektronik herausreißen. Eine metastasenproduzierende Mega-Performance-Maschine, die weder sich noch dem Publikum etwas schenkt. Listen with pain.

Austria's least charming live band does growing musical violence to the scraps they snatch from industrial, metal, avant-garde, modern E-music, and new electronic. A metastasising mega-performance machine that offers no easy options to itself or the audience. Listen with pain.

TELECOMMUNICATION BREAKDOWN

6. 9. Posthof 20.30

EBN – Emergency Broadcast Network/USA

Medien sind eine Waffe, sagt EBN Frontman Josh Pearson. Daß er es auch so meint, beweist die Performance der Medienguerrillas aus Rhode Island. EBN sind etwas völlig Neues, ein Mittelding zwischen Band, DJ und MTV. Sie richten ihre medialen Waffen auf jene, die sie sonst einsetzen. Politiker, Fernsehanstalten und immer wieder Militärs werden Opfer des fulminanten Videosamplings von EBN. Mit harten Beats, rasanten Schnitten und einer kompromißlosen Live-Performance weisen EBN den Weg zu einer aktiven Haltung im Informationszeitalter, die das Bild der Medien nicht nur herausfordert, sondern es auch verändern kann.

Was wir machen, ist eine Parodie auf eine große Sendeanstalt, daher der Name. Wir wollen die ganze Absurdität des Systems, seine Kontrolle über die Menschen aufzeigen und diese gleichzeitig unterhalten und stimulieren. (Pearson)

EBN ist ein Kooperationsprojekt mit *stay tuned*.



TELECOMMUNICATION BREAKDOWN

6. 9. Posthof 8.30 p.m.

EBN – Emergency Broadcast Network/USA

Media are a weapon, says EBN front man Josh Pearson. And he means just that, as the performance of the media guerillas from Rhode Island proves.

EBN: the first of a new strain, perched somewhere between a band, a DJ and MTV. They point their media weapons at those who normally wield them. Politicians, television companies and time and again the military are the target, the victims, of the brilliant video samplings of EBN. With hard beats, brutal cutting and an uncompromising live performance, EBN shows the way forward to a proactive attitude in the age of information that not only challenges the image of the media, but can also transform it.

What we're doing is a direct parody of a major broadcast system, hence the name – to point out all of its absurdities and its methods of control over people, at the same time as entertaining and stimulating them. (Pearson)

EBN is a project in co-operation with *stay tuned*.

The Night is Long.

Im Posthof nach EBN: die Final Events von Sub'tronic, dem musikalischen Nachtprogramm der Ars Electronica.

After EBN in the Posthof: the final events of Sub'tronic, the Musical Night Programme of Ars Electronica.

Die Nacht ist lang

22.30 / 10.30 p.m. Lull – Mick Harris/GB

23.00 / 11.00 p.m. Fuckhead/A

siehe Seite/See page **30**

ars electronica
events

ARS ELECTRONICA NETZWERKPROJEKTE**3. - 6. 9. Design Center Linz 10.00 - 20.00**

Reiten auf weltweiten Wellen. Zahlreiche Ars Electronica Projekte sind 1996 in erster Linie für das Internet konzipiert. Darüberhinaus verfügen viele Performances und Installationen über Netzkomponenten. Den Ars Electronica Gästen stehen auf der Empore im Design Center 25 Computer Terminals als Accesspoints ins Internet zur Verfügung.

RIVERS & BRIDGES

Internationales Radio- und Internetprojekt mit Performances, Installationen, Konzerten, Events, an über 25 Orten in Europa und Übersee

5. / 6. 9. Kulminationstermin

Konzeption: Jocelyn Robert/Can, János Sugár/H

http://www.ping.at/thing/orfkunstradio/RIV_BRI/

Der große Erfolg von *Horizontal radio*, einem 24-Stunden-Radio- und Internet-Projekt aus 1995, ließ Beteiligte und Beobachter eine Weiterentwicklung der bei diesem Projekt zum ersten Mal erprobten Möglichkeiten anstreben. 1996 ist das Thema *Rivers & Bridges* vorgegeben. Seit Anfang des Jahres wächst das Projekt im World Wide Web und soll on line weitergeführt werden.

Am 5. September 1996 ist auch das Ars Electronica Festival ein wichtiger Knotenpunkt in einem energiegeladenen Netz – geknüpft zwischen öffentlich-rechtlichen Stationen, unabhängigen Stationen, Piratenradios, Künstlergruppen, Kulturinitiativen und TeilnehmerInnen aus unterschiedlichsten Bevölkerungs-, Alters- oder Berufsgruppen. Von Österreich aus wird *Rivers & Bridges* via Real Audio live in alle Welt ausgestrahlt.

In einer gemeinsamen Anstrengung kristallisiert sich am und rund um das Kulminationsdatum aus dem Datenfluß ein Netzwerk von Performances, Installationen, Lesungen, Radioaktionen, Internetprojekten usw. heraus, das an unterschiedlichen Accesspoints betreten werden kann: von jedem/r, der/die zum Programm einer der teilnehmenden Radiostationen oder zum Internet Zugang hat und/oder vor Ort einer lokalen Veranstaltung beiwohnt.

Bridgework**5. 9. ORF-Landesstudio Oberösterreich, ab 22.00**

Live in Kunstradio, Ö1 (22.20), Ausschnitte auf Ö1, FM4

Die KUNSTRADIO ALL STARS präsentieren *Bridgework*

Sam Auinger ... Roberto Paci Dalò ... Dorfmeister ...
Rupert Huber ... G. X. Jupitter Larsen ... Sergio
Messina ... Bob Ostertag ... Robin Rimbaud aka
SCANNER ... Jon Rose ... Andrea Sodomka ... Akemi
Takeya

Dieses Event ist keine gewöhnliche Konzert-Performance, in der sich Nummer an Nummer reiht. *Bridgework* wird vielmehr ähnlich wie ein On line Symposium in einem ständigen, veröffentlichten Austausch vorbereitet und fortgesetzt werden. Die Besucher des Events, die Hörer/UserInnen von Radio und Internet, die auch ihre eigenen Kommentare einbringen können, werden also Teilnehmer an der Entfaltung einer theoretisch-praktischen Auseinandersetzung mit wichtigen Strategien unserer zeitgenössischen, von der Digitalisierung bestimmten Kultur: Collage/Sampling/Appropriation/Recycling/Cultural Engineering/Zapping/Revitalisation/Reanimation/Recontextualisation ...

Bridgework wird via EBU Satellit und terrestrische Leitungen mehrmals in das internationale Radionetz eingespeist. Lokale Veranstaltungen in Österreich auch an der March-Donau-Mündung, in Innsbruck, Piller bei Werns und Reutte.

Rivers & Bridges ist von 2. bis 6. 9. ein Programmschwerpunkt auf Ö1. Redaktion: Heidi Grundmann.
Organisation: Wolfgang Schlag, Elisabeth Zimmermann

Rivers & Bridges wurde von ARS ACUSTICA, den Radiokunstexperten der EBU, initiiert und ist in Österreich eine Koproduktion von Ars Electronica, Transit und ORF.

Aufgrund der Vielzahl der international Beteiligten ist es an dieser Stelle nicht möglich, alle Teilnehmer namentlich zu nennen.

ARS ELECTRONICA NETWORK PROJECTS

3. - 6. 9. Design Center Linz 10 a.m. - 8 p.m.

Riding the worldwide waves. This year several of the Ars Electronica projects have been designed for the Internet. In addition, a number of performances and installations feature their own network components. Visitors to Ars Electronica can log into the Internet via one of the 25 computer terminals located in the gallery of the Design Center.

RIVERS & BRIDGES

International radio and Internet project comprising performances, installations, concerts and events at over twenty-five locations in Europe and overseas.

5. / 6. 9. Culmination

Concept: Jocelyn Robert/Can, Janós Sugár/H

http://www.ping.at/thing/orfkunstradio/RIV_BRI/

Given the success of *Horizontal radio*, last year's 24-hour radio and Internet project, it was felt by all concerned that the potential investigated for the first time in that context should be further developed in 1996. *Rivers & Bridges* has accordingly been selected as this year's subject. The project has been growing in the World Wide Web since the beginning of the year and will continue on line.

On 5 September 1996 the Ars Electronica Festival will be a key node in a charged network linking various public, independent and pirate radio stations, artist groups and initiatives, and participants from all age, social and professional groups. From Austria, *Rivers & Bridges* will be broadcast live to the world via Real Audio.

As the culmination of the project, the data flow will crystallise in a joint effort into a network of performances, installations, readings, and radio and Internet projects, etc., which can be entered at a variety of points by anyone with access to the Internet or the programmes of any of the participating broadcasting stations, or who can physically attend one of the local events.

Bridgework

5. 9. ORF-Upper Austrian Regional Studio, 10 p.m.

Live in Kunstradio, Ö1 (10.20 p.m.), excerpts on Ö1, FM4

The KUNSTRADIO ALL STARS present Bridgework

Sam Auinger ... Roberto Paci Dalò ... Dorfmeister ...
Rupert Huber ... G. X. Jupitter Larsen ... Sergio
Messina ... Bob Ostertag ... Robin Rimbaud aka
SCANNER ... Jon Rose ... Andrea Sodomka ... Akemi
Takeya

This event is not an ordinary concert performance, with one number following the next. *Bridgework* will be more like an on-line symposium that has been prepared through a continuous process of public communication and will be continued. Visitors to the event, radio audiences and Internet users will be able to make their own contributions and thus participate in the long-term development in theory and practice of key strategies of contemporary digitised culture, such as collage, sampling, appropriation, recycling, cultural engineering, zapping, revitalisation, re-animation, recontextualisation, etc.

Bridgework will be fed into the international radio network at various points via EBU satellite and terrestrial links. Local events will also be held in Austria at the confluence of the rivers March and Danube, in Innsbruck, Piller near Wenss, and Reutte.

Rivers & Bridges will be a main programme focus on Ö1 from 2 - 6 September. Programme director: Heidi Grundmann. Executive directors: Wolfgang Schlag, Elisabeth Zimmermann.

Rivers & Bridges was initiated by ARS ACUSTICA, the radio art experts at the EBU. In Austria it is a co-production of Ars Electronica, Transit and ORF.

With so many people involved worldwide, it is unfortunately impossible to list all the names here.

KUNST&POLITIK

Robert Adrian X/A

http://www.aec.at/freelance/rax/KUN_POL/

Kunst&Politik ist ein Projekt für das WWW, bestehend aus ca. 400 Text- und Bilddateien. Es ist mit der Installation *Deep Blue*, zu sehen im *Offenen Kulturhaus*, verknüpft.

Kunst&Politik arbeitet an der Darstellung von Schnittstellen zwischen Politik und Kunst, der Beschreibung von Mechanismen der Politisierung von Kultur und der Positionen von Kunst in der Bildung von normativen kulturellen Wertesystemen; daran, kulturelle Koordinaten ausfindig zu machen, die eine politisierte Ästhetik entwarfen. Im Jahr 1944 ansetzend, untersucht der Beitrag anhand von vier ausgewählten Werken der europäischen Kunst die verschiedenen Transaktionen, die sie zu einem Teil der geplanten *Führersammlung* in Linz werden ließen. Anhand dieser niemals realisierten Sammlung wurden gleichzeitig soziopolitische und ökonomische Aspekte, aber auch solche der Macht, der Sammlung als Form der Aneignung, skizziert, d. h. von Mechanismen, denen Kunst in ihrer Geschichte ständig ausgesetzt war und ist, was in ihrer Betrachtung aber oftmals völlig ausgeblendet wird – Vergessen als konstitutiver Teil der Geschichtsschreibung selbst.

Kunst&Politik ist ein Kooperationsprojekt mit dem *Offenen Kulturhaus, Linz*. Gefördert vom *Land Oberösterreich* und dem *Bundesministerium für Wissenschaft, Verkehr und Kunst*.

KUNST&POLITIK

Robert Adrian X/A

http://www.aec.at/freelance/rax/KUN_POL/

Kunst&Politik is a project for the WWW consisting of about 400 text and image files. It is tied up with the installation *Deep Blue*, to be seen at the *Offenes Kulturhaus*.

Kunst&Politik is concerned with the definition of interfaces between politics and art, the description of mechanisms for the politicisation of culture, and positions of art in the formation of normative cultural value-systems; with the tracing of cultural coordinates which marked out a politicised aesthetic. Taking 1944 as its starting point, the contribution investigates the various transactions relating to four selected works of European art which ultimately led to their becoming a part of the planned *Fuehrer Collection* at Linz. At the same time, in the context of this never-to-be-completed collection, socio-political and economic aspects were outlined, together with aspects of power and of collection as a form of appropriation - mechanisms, that is, to which art has been subjected throughout its history and still is (although this fact is frequently entirely repressed in the contemplation of art). In a word: forgetting as a constituent part of the writing of history per se.

Kunst&Politik is a project in co-operation with the *Offenes Kulturhaus, Linz*. Supported by *Land Oberösterreich* and the *Federal Ministry for Science, Transport and the Arts*.

SOS RADIO TNC

Beusch/Cassani/F

Radio-Netzwerk-Projekt

http://www.aec.at/residence/radio_tnc/

Beusch/Cassani's Media Fiction spielt mit den Mythen rund um das Web und lädt die Internet Community ein, das Rätsel um einen folgenschweren Web-Crash am 4. Februar 1996 zu lösen, bei dem die HomePage des Kult-Online-Radios *RADIO TNC* zerstört und zusammen mit ihren Webmastern, Mike und Coal, ins virtuelle Nichts hinauskatapultiert wurde. In einer spontanen Rettungsaktion wurde *SOS RADIO TNC* auf die Beine gestellt. Es bespielt das Netz rund um die Uhr auf mehreren Kanälen und in mehreren Sprachen mit seinen Save-Our-Site-Signalen.

Den Opfern des Web-Crash ist das erste interaktive CyberMemorial der Welt gewidmet. Netuserinnen und -user meißeln ihre Inschriften über eine Public Engraving Site (PES) ins Silicium dieses virtuellen Denkmals, das sich ständig verändert – wie die kollektive Erinnerung. Das CyberMemorial wird während des Festivals feierlich enthüllt.

Als Passarelle zwischen Festival, Symposium und Netzwelt verbreitet *SOS RADIO TNC* on line und on air seinen postkatastrophalen Geist und transradiophonen Witz. Spielend kreuzt *SOS RADIO TNC* herkömmliche und neue Medien, deren Stile und Produktionsformen. Dekapierendes Umkodieren und Remixen gehört zum Alltag eines Online-Radios, das mitten in den Trümmern modernster Kommunikationstechnologie steht – und uns fürs Jahrtausendende die nötige Gelassenheit lehrt.

SOS RADIO TNC ist eine Produktion von Beusch/Cassani in Zusammenarbeit mit: Kunstradio ORF Wien, Ars Electronica Center Linz, Musée National des Techniques Paris, Relais Linz, Radio France, Couleur 3 RSR, SR2, ARD, BBC, RAI u. a.

SOS RADIO TNC

Beusch/Cassani/F

Radio and Internet Project

http://www.aec.at/residence/radio_tnc/

Beusch/Cassani's media fiction plays with the myths surrounding the Web and invites the Internet community to solve the mystery of a serious Web crash on February 4, 1996, when the homepage of cult on line *RADIO TNC* crashed and together with its Web masters, Mike and Coal, was catapulted out into the great virtual beyond. As a spontaneous rescue operation *SOS RADIO TNC* was set up. It is broadcasting its Save Our Site signals to the Net, on multiple channels and in numerous languages, on a round-the-clock basis.

The Web Crash victims are recipients of the first interactive CyberMemorial in the world. Via a Public Engraving Site (PES), Net users have been chiseling their inscription into the silicon of this virtual monument that is constantly evolving like collective memory itself. The CyberMemorial will be ceremonially unveiled at the Ars Electronica Festival.

As a conduit linking festival, symposium and network, *SOS RADIO TNC* is on line and on the air to provide Ars Electronica festivalgoers with their recommended daily allowance of post-catastrophe mental nourishment and transradiophonic wit. *SOS RADIO TNC* is a playful cross of traditional and contemporary media, their styles and forms of production, myths and legends. Formula stripping, code-busting and remixing are the everyday stock in trade of an on line radio – ständig tall amid the pitiful wreckage of the most advanced communications technology and providing us all with a model of fin de Millennium composure.

SOS RADIO TNC is a production of Beusch/Cassani in co-operation with Kunstradio ORF Wien, Ars Electronica Center Linz, Musée National des Techniques Paris, Relais Linz, Radio France, Couleur 3 RSR, SR2, ARD, BBC, RAI and others.

Netscape: SOS RADIO TNC - Coals Attacke



ape: SOS RADIO TNC - Coals Attacke



ars electronica

network projects

THE EGG OF THE INTERNET*Netband/NL**Franz F. Feigl, Erik Hobijn, Dick Verdult, Debra Solomon*<http://www.desk.nl/~acsi/WS/artists/netband1.htm>

Was geschieht, wenn ein lebender Organismus im Internet nistet? Wenn in das Internet ein Ei gelegt wird? Und "das Internet" trägt die Verantwortung für dieses Leben?

Um unseren neuen digitalen Raum zu beleben, lassen wir Bilder und andere Merkmale unserer realen Umwelt einfließen: Der Kuß des Lebens. Wir finden uns in noch nicht gestalteten Räumen zurecht, unsere Karte ist ein Lebensraum, der auf beiden Seiten des Schirms wirklich ist.

THE EGG OF THE INTERNET*Netband/NL**Franz F. Feigl, Erik Hobijn, Dick Verdult, Debra Solomon*<http://www.desk.nl/~acsi/WS/artists/netband1.htm>

What happens when a living organism takes up residence in the Internet? When an egg is laid in the Internet? And "the Internet" bears the responsibility for this life?

To fertilize our new digital space we tap the images and other points of recognition from our tangible environment: the kiss of life. We are orienting ourselves in places yet unformed, our map, a habitat which is real on both sides of the screen.

SOUNDLIVES – THE HOUSE OF SOUNDS*Winfried Ritsch/A*<http://www.aec.at/residence/SoundLives>

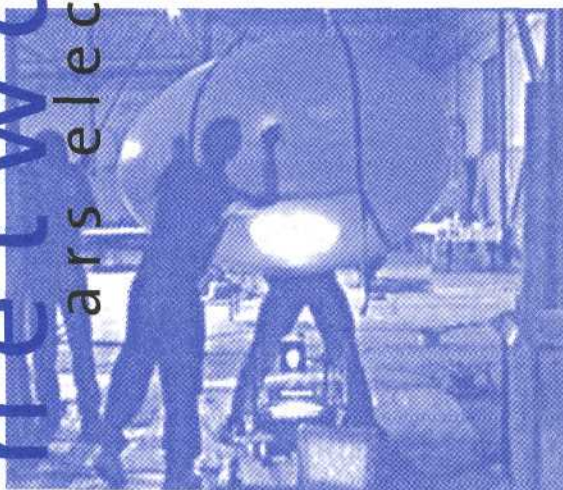
Klänge befinden sich in einem Datennetz, in dem sie zu überleben versuchen. Je öfter sie angehört werden oder je öfter sie mit gleichartigen Klängen in Kontakt treten, desto größer wird ihre Chance, ein hohes Alter zu erreichen. "The House of Sounds" ist ein Programm, das den Lebensbereich für diese Klänge steuert und kontrolliert. Für den Benutzer stellt dieses Programm ein Fenster in diesen Lebensbereich dar und ist das softwaremäßige Interface zur Realwelt. Das Programm bietet Klängen die Möglichkeit, von verschiedenen Orten in einen Computer, auf dem es installiert ist, zu übersiedeln und sich dort zu vermehren. Die Klänge bekommen somit die Eigenheiten von "Lebewesen". Die Benutzer des Programms haben keine Möglichkeit, in die Wanderungen und "Lebensgewohnheiten" direkt einzugreifen; ihre Rolle beschränkt sich auf die der Zuhörer und Besucher.

SoundLives ist ein project-in-residence in Zusammenarbeit mit dem Institut f. Elektronische Musik der Musikhochschule Graz.

SOUNDLIVES – THE HOUSE OF SOUNDS*Winfried Ritsch/A*<http://www.aec.at/residence/SoundLives>

Sounds are transplanted into a data network in which they attempt to survive. The more frequently they are listened to, or come into contact with similar sounds, the greater their chance of achieving an advanced age. "The House of Sounds" is a program which steers and controls the habitat of these sounds. For the user this program represents a window on this habitat, and is the software interface to the real world. The program offers sounds the possibility of migrating from various locations into a computer on which it is installed and of reproducing themselves. In this way the sounds are provided with the properties of "living creatures". The program users have no possibility of directly intervening in the migrations and "ways of life"; their role is restricted to that of the listeners or visitors.

SoundLives is a project-in-residence in collaboration with the Institut für Elektronische Musik der Musikhochschule Graz.



WORLDS WITHIN

Karel Dudesek, Van Gogh TV/A, D

<http://www.vgtv.com>

Worlds Within ist ein Reality-Game, es verknüpft die Wirklichkeit mit der virtuellen Realität eines Netzwerk-Spiels. *Worlds Within* ist ein öffentlicher elektronischer Ort, ein Modell für die zukünftige Nutzung von Medien, in denen interaktive Netzwerke eine kollektive Form von Ausdruck beherbergen. *Worlds Within* ist ein virtueller Raum für reale Kommunikation. Menschen treffen einander - sie sprechen und plaudern; sie formen und gestalten; sie spielen, zeichnen oder musizieren; sie handeln und verkaufen. Die Anonymität der Informationsgesellschaft ist Ausgangspunkt und Grundlage für neue soziale Rituale, neue Spielformen und Manifestationen des Lebens. *Worlds Within* ist kein Ersatz für eine reale Welt, sondern eine virtuelle Parallelwelt.

Worlds Within ist ein Projekt für die Olympischen Spiele in Atlanta 1996. Mit freundlicher Unterstützung durch Bundesministerium für Wissenschaft, Verkehr und Kunst, Wien; Ministerium für Wissenschaft und Kunst, Hannover; Atlanta Committee for the Olympic Games, Nationales Olympisches Komitee für Deutschland; Österreichisches Olympisches Komitee; CRITERION England; SYBASE Deutschland; Siemens Nixdorf.

WORLDS WITHIN

Karel Dudesek, Van Gogh TV/A, D

<http://www.vgtv.com>

Worlds Within is a reality game, since it links the reality with the virtual reality of a network game. *Worlds Within* is a public electronic site, a model for the future use of media in which interactive networks accommodate a collective form of expression. *Worlds Within* is a virtual space for real communication. Human beings meet one another – they speak or chat; they form or design; they play, draw or enjoy music; they trade and sell. The anonymity of the information society is the point of departure and foundation for new social rituals, new forms of play and manifestations of life. *Worlds Within* is not a substitute for the real world, but rather a virtual parallel world.

Worlds Within is a project for the Olympic Games Atlanta 1996. Kindly supported by: Federal Ministry for Science, Transport and the Arts, Vienna; Ministry for Science and the Arts, Hannover; Atlanta Committee for the Olympic Games, Nationales Olympisches Komitee für Deutschland; Österreichisches Olympisches Komitee; CRITERION England; SYBASE Deutschland; Siemens Nixdorf.

WWW ONLINE REPORT

NL.DESIGN

<http://www.aec.at/arsg6/>

Das Ars Electronica Festival 96 hat seine eigene Dokumentation im World Wide Web. In diesem *Web-Report* finden sich neben den Informationen zum Programm auch Web-spezifische, umfassende Live-Berichte über die aktuellen Veranstaltungen.

NL.DESIGN ist eine von Amsterdam ausgehende Bewegung, die Alternativen zur Verwendung von Illustrationen aufzeigen will. Sie möchte die Regeln des Informationsdesigns ergründen, ohne wieder auf die klassische *funktionalistische* Position zurückzugreifen.

Die Evolution widersetzt sich nach wie vor jeder von außen aufgezwungenen Form. Das Bild der Evolution ist etwas, das transportiert, reproduziert wird und dennoch unwirklich ist. Es benötigt Speicherplatz, und das ist alles, was wir darüber wissen.

WWW ONLINE REPORT

NL.DESIGN

<http://www.aec.at/arsg6/>

This year's Ars Electronica will have a separate report on the World Wide Web. Besides the information on the program, the *Web Report* will do a Web-specific, extensive *live* coverage of the events.

NL.DESIGN is a movement, based in Amsterdam, trying to define methods of avoiding the use of illustrating material. It tries to find the rules of information design, without falling back into a classical *functionalistic* position.

Evolution still resists any form that is imposed upon it from outside. The image of evolution transports, is reproduced, changes its shape, is stored, but still has no truth. It only takes memory capacity and that's all we know about it.

HOTWIRED

Online Publishing

<http://Hotwired.com>

Mit der Entwicklung einer neuen Form der Kulturreportage in multimedial-interaktiver Web-Umgebung setzt HotWired neue Maßstäbe für Online Publishing. So wie das Magazin Wired die *digitale Revolution* dokumentiert, sucht HotWired tagtäglich in Form von provokanten Artikeln, bestechenden Graphiken, bahnbrechendem Sound und neu aufkommenden Technologien die Konfrontation mit der Außenwelt; denn darin liegt die Zukunft der interaktiven Medien. HotWired berichtet täglich live in Form von RealAudio-Reportagen, Interviews und Übertragungen vom Ars Electronica Festival.

HOTWIRED

Online Publishing

<http://Hotwired.com>

HotWired sets the standard for online publishing, inventing a powerful new form of cultural reportage that is native to the Web's multimedia, interactive environment. As Wired magazine chronicles the *Digital Revolution*, HotWired is in the trenches daily, weaving provocative text, compelling graphics, cutting-edge audio, and evolving technologies into a means of engaging the world that is the future of globally interactive media. HotWired will be providing daily live coverage of Ars Electronica through RealAudio reports, interviews with participants, and broadcasts of performances.

PRIX ARS ELECTRONICA 96

Rund 900 Einreichungen in Computeranimation, Computermusik, Interaktiver Kunst und World Wide Web kamen zu dem vom ORF- Landesstudio Oberösterreich 1996 zum 10. Mal veranstalteten Prix Ars Electronica. Bei der Gala werden die insgesamt 12 Geldpreise mit einer Gesamtdotation von ATS 1,25 Mio, gestiftet von Siemens Nixdorf, verliehen. Hauptpreise sind die Goldenen Nicas, internationale Symbole und Trophäen der elektronischen Kunst.

PRIX ARS ELECTRONICA GALA

Verleihung der Goldenen Nica 96

4. 9. ORF - Landesstudio Oberösterreich 20.30

Live auf 3sat (21.00) und ORF2 (23.15)

Präsentation: Mercedes Echerer
Wegen der limitierten Platzzahl ist für die Gala eine gesonderte Einladung erforderlich.

PRIX ARS ELECTRONICA PREISTRÄGERKONZERT

5. 9. Stadtpfarrkirche Urfahr St. Josef 19.00

In der Kirche neben dem Ars Electronica Center werden die ausgezeichneten Werke der Sparte Computermusik präsentiert.

Le Renard et la Rose

Robert Normandeau/Can

Goldene Nica 96 - Computermusik

Eine Konzertsuite, die aus der Musik und den Stimmen der Schauspieler und Sprecher für das von Radio-Canada in Auftrag gegebene Hörspiel nach "Der kleine Prinz" komponiert wurde.

Media Survival Kit

James Dashow/USA, I

Stimmen- und Klangsynthese als Auseinandersetzung mit der Bildschirmwelt.

Futaie

Régis Renouard Larivière/F

Futaie - "Hochwald". Musik eines ausgedehnten Augenblicks.

PRIX ARS ELECTRONICA 96

The 10th Prix Ars Electronica in 1996, organised by the ORF - Upper Austrian Regional Studio, attracted some 900 entries in the sections Computer Animation, Computer Music, Interactive Art and WWW. At the Gala 12 money prizes with a total value of ATS 1,25 million, donated by Siemens Nixdorf, will be awarded. The most coveted awards are the Golden Nicas, the international symbols and trophies of the electronic arts.

PRIX ARS ELECTRONICA GALA

Golden Nica Awards 96

4. 9. ORF - Upper Austrian Regional Studio 8.30 p.m.

live on 3sat/ORF2

For capacity reasons attendance at the Gala is by separate invitation only.

PRIX ARS ELECTRONICA PRIZEWINNERS' CONCERT

5. 9. St. Josef's Parish Church 7 p.m.

In the church adjoining the Ars Electronica Center award-winning entries of the Computer Music category will be performed.

Le Renard et la Rose

Robert Normandeau/Can

Golden Nica 96 - Computer Music

A concert suite, composed from the music and the voices of the actors and speakers for the radio play adapted from "The Little Prince", commissioned by Radio-Canada.

Media Survival Kit

James Dashow/USA, I

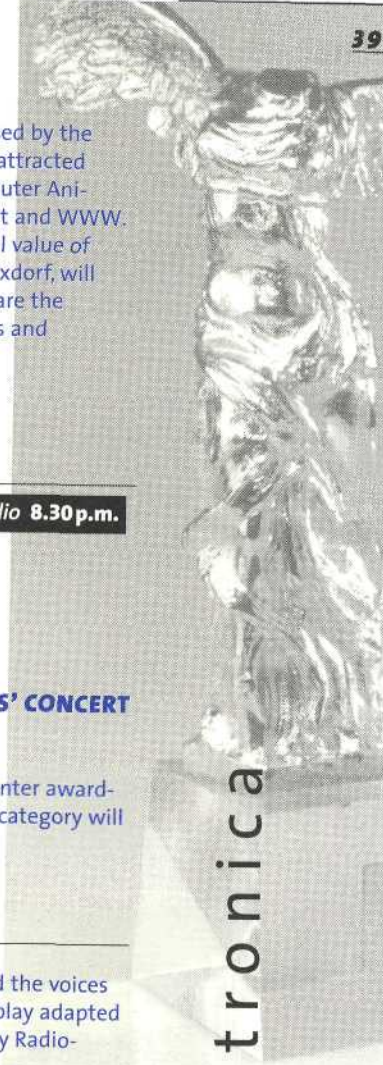
Voice and sound synthesis as a form of enquiry into the world of the computer.

Futaie

Régis Renouard Larivière/F

Futaie - "Mountain Forest". Music of an extended moment.

ars electronica
prix



PRIX ARS ELECTRONICA FORUM

5. + 6. 9. ORF - Landesstudio Oberösterreich

10.00 - 13.00, 14.00 - 18.00

Vorträge, Diskussionen und Gespräche

mit den Preisträgern und Juroren der vier Wettbewerbssparten des Prix Ars Electronica 96.

Parallel zum Prix Ars Electronica Forum ist die *Wunsch-Audio- und Videothek* geöffnet. Besucher stellen aus den ausgezeichneten Einreichungen ihr eigenes Programm zusammen.

PRIX ARS ELECTRONICA FORUM

5. + 6. 9. ORF - Upper Austrian Regional Studio

10 a.m. - 1 p.m., 2 p.m. - 6 p.m.

Lectures, discussions and interviews

with the prizewinners and jurors of the four categories of the Prix Ars Electronica 96.

At the same time as the Prix Ars Electronica Forum the *Self-select Audio and Videotheque* is open. Visitors can put their own programme together from the awarded entries.

DO
thurs
5/9

10.00 - 13.00 / 10 a.m. - 1 p.m.

Computermusik/Computer Music

Robert Normandeau/Can

James Dashow/USA, I

Régis Renouard Larivière/F

Moderation

Ludger Brümmer, Folkwangschule Essen

14.00 - 18.00 / 2 p.m - 6 p.m.

Computeranimation/Computer Animation

John Lasseter/USA

Arnaud Lamorette/Buf/F

N. N.

Moderation

Lisa Fisher, Mass-Illusions

FR
fri
6/9

10.00 - 13.00 / 10 a.m. - 1 p.m.

Interaktive Kunst/Interactive Art

Masaki Fujihata/J

Scott Sona Snibbe/USA

Louis-Philippe Demers, Bill Vorn/Can

Moderation

Perry Hoberman

14.00 - 18.00 / 2 p.m - 6 p.m.

World Wide Web

etoy

Manuel Schilcher/A

Ed Stastny/USA

Moderation

Joichi Ito

ELECTRONIC THEATRE

4. 9. Rathausplatz, Ars Electronica Quarter 21.00

Konzeption: Christine Schöpf, Johnie Hugh Horn

Ein Best-Of-Programm vom Feinsten. Kino, zu genießen unter freiem Himmel: Eine Zusammenstellung der spannendsten Computeranimationen, die seit 1987 zum Prix Ars Electronica eingereicht wurden – ein Querschnitt der Geschichte der Computeranimation. Eintritt frei.

ELECTRONIC THEATRE

4. 9. Rathausplatz, Ars Electronica Quarter 9 p.m.

Concept: Christine Schöpf, Johnie Hugh Horn

A *best-of* programme. A quintessence to be enjoyed in the open air. A compilation of the most exciting computer animations submitted since the inception of the Prix Ars Electronica in 1987, a cross-section through the history of computer animation. Free admission.

PROGRAMM/PROGRAMME

1987	Luxo jr. John Lasseter Mental Images Rolf Herken Sloat Yoichiro Kawaguchi
1988	Red's Dream John Lasseter Breaking the Ice Larry Malone
1989	Broken Heart Joan Stavelly Eurhythmy Amkraut/Girard
1990	Dirty Power Robert Luyre Star Life Philippe Andrevon Knickknack John Lasseter Locomotion Steve Goldberg
1991	Panspermia Karl Sims Maxwell's Demon James Duesing Grinning evil death McKenna/Sabiston
1992	Liquid Selves/Promordial Dance Karl Sims Terminator 2 ILM
1993	Lakmé Pascal Roulin Death becomes her ILM Gedichte von Ernst Jandl Eku Wand
1994	Jurrassic Park ILM KO Kid Marc Caro/Buf The Quarks Maurice Benayoun No Sex Eric Coignoux Gas Planet Eric Darnell Displaced Dice Thomas Zanker
1995	God's Little Monkey Bob Sabiston Superstars Thomas Bayrle Shadow Puppets Chuck Gamble Forrest Gump ILM Angélique Kito: Agolo Medialab
1996	Toy Story John Lasseter* Like a Rolling Stone Buf City of lost children Buf Amnesty International (if we get it) Buf

* Goldene Nica 96/Golden Nica 96
Computer Animation

Terminator 2



ars electronica
prix

Toy story



INTERAKTIV PRIX ARS ELECTRONICA AUSSTELLUNG 96

**3. - 22. 9. Landesgalerie des OÖ
Landesmuseums Francisco Carolinum**
2. 9. Vernissage 17.30

Di - Do 9.00 - 20.00, Fr 9.00 - 18.00

Die Schau präsentiert eine Auswahl der besten Einreichungen der Sparte Interaktive Kunst und vermittelt den Besuchern Einblicke in aktuelle Tendenzen dieses Bereichs der Computerkunst.

INTERACTIVE PRIX ARS ELECTRONICA EXHIBITION

**3. - 22. 9. Landesgalerie des OÖ
Landesmuseums Francisco Carolinum**
2. 9. Opening 5.30 p.m.

**Tues - Thurs 9 a.m. - 8 p.m.,
Fri 9 a.m. - 6 p.m.**

The exhibition presents a selection of the best works from the category Interactive Art and gives the visitor insights into current trends in this field of computer art.

VOICE BOXES

Natalie Jeremijenko/USA

Interaktion: Dieses Wort beschreibt die tiefen, komplexen, nuancierten oder auch ganz einfachen Beziehungen, in denen wir zur Welt stehen. Die *Voice Box* ist ein sehr schlichtes Objekt, das mit der Absicht entworfen wurde, durch Hardware darzustellen, wie Interaktion in einem Produkt ihren Niederschlag finden kann.

Objekt: Aluminiumbox, die 12 Sekunden Klang (Stimme) aufnimmt, digitalisiert und wieder abspielt.

Aufnahme der Stimme: Deckel öffnen.

Abspielen: Box schütteln, drehen, wenden, werfen oder fallen lassen.

Placieren: im öffentlichen Raum.

VOICE BOXES

Natalie Jeremijenko/USA

Interaction: this word describes all of the rich, complex, nuanced or simple ways in which we engage with the world. The *Voice Box* is a very simple object, designed to rethink in hardware how interaction can be modeled in a product.

Object: Aluminium box, records, stores, plays 12 seconds of digital sound (voices).

To insert voice: open lid.

To play: tilt, shake, lift, throw, drop or tip box.

To situate: place *Voice Box* in public space.



SALON DES OMBRES – HALL OF SHADOWS

Luc Courchesne/Can

Interaktives Theater für vier virtuelle Wesen und Live-Publikum. Fünf miteinander vernetzte Macintosh-Computer tauschen über Chat Server und TCP/IP Informationen im System der Installation aus. Die Besucher treffen auf eine Gruppe neugieriger Freunde, die in einer Galerie versammelt sind. Während sich langsam Unterhaltungen zwischen den beiden Gruppen entspinnen, kann sich eine Art Zusammengehörigkeitsgefühl herausbilden, das die Besucher vor eine schwere Wahl stellen wird ... Für die Kommunikation mit den virtuellen Wesen verwenden die Besucher ein Touch-Pad. Aus einer vorgegebenen Liste werden Fragen ausgewählt, die Eingabe löst je nach Kontext entweder ein lokales (Gespräch unter vier Augen) oder ein allgemeines (Gruppeninteraktion) aus.

SALON DES OMBRES – HALL OF SHADOWS

Luc Courchesne/Can

Interactive theatre for four virtual beings and a live audience. Five networked Macintoshes use a Chat server and TCP/IP to distribute information through the system. Curious friends gathered in a gallery space are being visited. As conversation develop between the two groups, some forms of complicity may be established that will face visitors with a difficult choice ... To communicate with the virtual beings, visitors use a touch pad: questions are picked from imposed sets, the input triggers either a local event (a one-to-one conversation) or a general event (group interaction) depending on the context.

GLOBAL INTERIOR PROJECT

Masaki Fujihata/J

Goldene Nica 96 – Interaktive Kunst

Global Interior Project ist ein vernetztes Environment für mehrere Anwender, in dem Menschen die Metaphysik der Wirklichkeit entdecken können. Das Projekt will den Metamechanismus einer elektronischen Vernetzung von Raum und Kommunikation darstellen. In diesem System kann ein Mitwirkender dreifach existieren: als Reales Ich, als Virtuelles Ich und als Virtuelles Ich in der realen Welt.

Die Bilder des virtuellen Raumes werden an einem Terminal, dem "Cubical Terminal", dargestellt und manipuliert. Die Schachteln, die den virtuellen Raum repräsentieren, sind die "Matrix Cubes". Am Cubical Terminal können die Mitwirkenden das eigene virtuelle Selbst im virtuellen Raum manipulieren, während ihr Körper in der realen Welt bleibt. Der virtuelle Raum wird mit einer gewissen Anzahl kubischer Räume gestaltet. Man kann die Perspektiven des eigenen dargestellten Selbst verändern und im Raum umhergehen. Um einen Raum zu verlassen, geht man einfach durch irgendein Fenster.

Europa-Präsentation in Kooperation mit V2, Rotterdam.

GLOBAL INTERIOR PROJECT

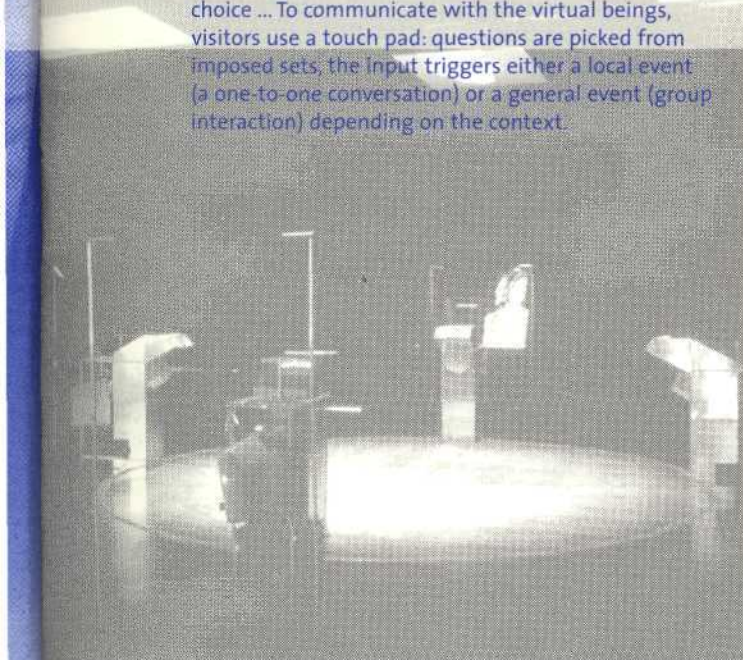
Masaki Fujihata/J

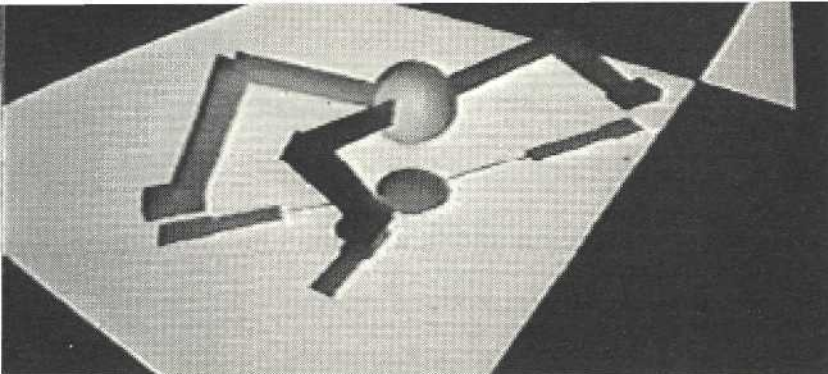
Golden Nica 96 – Interactive Art

Global Interior Project is a network multi user virtual environment where people can discover the metaphysics of reality. The aim of the project is to give an idea of the meta-mechanisms of electronically networked space and communication. In this system, it is possible to have a threefold existence: Real Me, Virtual Me and Virtual Me in the actual world.

The terminal for displaying and manipulating images of virtual space is called "Cubical Terminal", and the boxes representing the virtual space are called "Matrix Cubes". At the Cubical Terminal the participants can manipulate themselves in virtual space while their bodies remain in a real world. The virtual world consists of certain numbers of virtual cubic rooms. Participants can change the perspective of themselves and can go through the room. To leave a room, you simply go out of one of the windows.

European presentation together with V2, Rotterdam.





THREE MEN, THREE LEGS

Nobuya Suzuki/J

Suzuki's Ziel ist es, einen dreidimensionalen Raum zu schaffen, in dem Menschen sich über Computernetze beim Lösen ihrer Aufgaben helfen können. Drei Spieler verwenden drei vernetzte Computer (Silicon Graphics, Indigo 2). Jeder einzelne Spieler sieht nur eine Figur mit einem kugelförmigen Körper und drei Beinen in einem virtuellen Raum. Jeder Spieler darf nur ein Bein bedienen. Um die Figur in eine Richtung zu bewegen, müssen alle Spieler in diesem virtuellen Raum zusammenarbeiten und die Bewegung der Beine koordinieren.

THREE MEN, THREE LEGS

Nobuya Suzuki/J

Suzuki's aim is to create a three-dimensional space in which people can use computer networks to help one another achieve their goals. Three players use three networked computers (Silicon Graphics, Indigo 2). Each individual player can see only one figure, which has a spherical body and three legs in a virtual space. Players are allowed to manipulate only one leg each. In order for the figure to move in one direction, all the players must work together in this virtual space to co-ordinate the movement of the legs.

PARALLEL MESMERIZATION OF ELEVEN BLONDES AND ELEVEN BRUNETTES BY TWO COMPUTERS

Erwin Redl/A, USA

Redl's Projekt ist ein Versuch, tiefer in die Welt des virtuellen Organismus Dow-Jones-Index vorzudringen. Der Dow Jones verkörpert eine virtuelle Spezies aus reiner Quantität, leicht durch Zahlen – die Börsennotierungen der 30 größten amerikanischen Firmen – darstellbar. Fast jede/r kann das Verhalten dieses Wesens mitbeeinflussen – durch Investition. Zwei Puppenteams (Blondinen/Brünnette) befinden sich auf dem Modell eines Fußballplatzes. Sie werden vom Computer gelenkt, wobei jede Spielerin an die Bewegungen einer im Dow-Jones-Index enthaltenen Aktie gebunden ist. Je nach Kursänderung erhalten die Puppen verschiedene Anweisungen. Ein seltsames Ballett vollführt ein hybrides Theaterstück, und der virtuelle Organismus Dow Jones führt Regie. Die Arbeit ist keine Simulation des Börsenmarktes. Vielmehr nutzt sie die Lebenszeichen des Dow Jones als Antrieb für audio-visuelle Ereignisse.

PARALLEL MESMERIZATION OF ELEVEN BLONDES AND ELEVEN BRUNETTES BY TWO COMPUTERS

Erwin Redl/A, USA

Redl's project is an attempt to go further into the realm of the virtual organism of the Dow Jones Industrial Average. The Dow Jones represents a virtual species made up of pure quantity, easy to identify only by numbers – the stock quotes of the 30 largest American companies. Almost everyone can take part and influence the behavior of this being – by investment. Two teams of dolls are placed on a soccer field model (blonde team/brunette team). The computer controls the two teams and each member is linked to the actions of a Dow Jones stock. According to changes in the stock's values, different commands are directed to the dolls. A strange ballet of blondes and brunettes performs a hybrid theatre piece which is conducted by the virtual organism of the Dow Jones. The work is not a simulation of the stock market. It just (ab)uses the life signs of the Dow Jones as a driver for audio-visual events.



REHEARSAL OF MEMORY – CD ROM

Harwood/GB

Das *Ashworth Mental Hospital* liegt in der Nähe von Liverpool. Für 650 Menschen, von denen siebenzig Prozent geistesgestörte *Straftäter* sind, ist dieses Hochsicherheitspspital Heim und Gefängnis zugleich. Harwood arbeitete im Winter 1994 und 1995 mit einer Gruppe aus Ashworth zusammen, um ein interaktives Programm zu erstellen, das die Lebenserfahrungen dieser Menschen wiedergeben sollte. Die Haut der Projektteilnehmer wurde gescannt, um physische Spuren ihres Lebens als Geisteskranke festzuhalten. Die verschiedenen Merkmale wurden zu einem neuen Individuum kombiniert und gewähren dem Anwender des Programms Einblick in die wichtigsten Ereignisse im Leben der Ausgangspersonen.

**Rehearsal of Memory* stellt unsere Vorstellung von Normalität in Frage und konfrontiert uns zugleich mit einer sauberen und praktischen Maschinerie, die allen Unrat in sich aufnimmt, alles Verbotene und Verrückte (...). Über lange Zeit hinweg haben wir unsere Schmutzwäsche Maschinen anvertraut und zugleich das Bild vom weißen gelackten Äußeren nicht aufgeben wollen. Jetzt aber ist es Zeit für Schmutz.* (Harwood)

REHEARSAL OF MEMORY – CD ROM

Harwood/GB

Ashworth Mental Hospital is located near Liverpool. The hospital is both home and prison to 650 people of whom seventy per cent are mentally disordered *offenders*. During the winter of 1994 and 1995 Harwood worked with a group of people from Ashworth to produce an interactive program that embodied their life experiences. The skins of those taking part were scanned to assemble physical traces of their lives, defined by notions of insanity. These were then made to form a composite individual through which the program user can make close contact with significant events in the lives of those involved.

**Rehearsal of Memory* simultaneously challenges our assumptions of normality and confronts us with a clean comfortable machine, filled with filth, with the forbidden and the demented (...). For a long time we have assigned machines our dirty laundry while maintaining the image of their enameled white veneers. Now is the time for filth.* (Harwood)

MOTION PHONE

Scott Sona Snibbe/USA

Das *Motion Phone* ist ein Experiment im Bereich ausschließlich visueller Kommunikation. Es ist ein Versuch, die Sprache abstrakter Animation einem breiten Publikum zugänglich zu machen, indem spontane menschliche Gesten in ihren feinsten Nuancen eingefangen werden. *Motion Phone* besteht aus einer Workstation, auf der eine digitale Animationsschleife läuft. Mittels eines Graphiktablets kann der Benutzer Farben und Zeichenwerkzeuge aus Paletten am Bildschirm auswählen. Geschwindigkeit und Position der Zeichenoperationen des Benutzers werden in die Animationschleife eingefügt. Da die Animation als Bildliste gespeichert wird, kann jeder Betrachter in die unendliche Interaktionsebene Einblick nehmen. Bei mehr als zwei Benutzern wird der Raum zu einer riesigen Landschaft für eine Vielzahl von Dialogen.

MOTION PHONE

Scott Sona Snibbe/USA

The *Motion Phone* is an experiment in pure visual communication. It is an attempt to open up the language of abstract animation to a general audience by allowing spontaneous human gestures to be captured in all their subtlety. The *Motion Phone* is a single workstation which displays a digital animation loop. Using a graphics tablet, the user can choose colors and drawing tools from palettes on the screen. When the user draws, the speed and location of his marks are entered into the animation loop. Since the animation is stored in a display list, each viewer can translate over the infinite plane of interaction, or zoom into or out of parts. With more than two users, this space becomes an immense landscape upon which many dialogues are taking place.

RUHE – RAUM – BEWEGUNG

Gerhard Funk/A

Die interaktive Rauminstallation spielt mit der rückkopplenden Wechselwirkung zwischen Individuum und Umfeld. Der Boden des Raumes ist in 12 Bildzonen zu je 16 Bereichen aufgeteilt. Beim Betreten einer Zone wird der entsprechende Strukturbildteil an die Wände projiziert. Die Strukturbilder sind so gestaltet, daß sich bei der Farbanimation lineare und rotierende Bewegungseffekte einstellen. Durch das Abschreiten im Raum werden permanent neue Strukturen generiert und projiziert. Bei den meisten Besuchern wird der Wunsch geweckt, in Wechselwirkung mit den Bildern gezielte Strukturen aufzubauen. Dieser Versuch, gewünschte Texturen an den Wänden zu erzeugen, wird jedoch durch andere Personen im Raum gestört ...

Ruhe – RAUM – Bewegung wurde am Institut ARCHIMEDIA entwickelt.

RUHE – RAUM – BEWEGUNG

Gerhard Funk/A

The interactive installation plays upon the interlinked feedback effect between individual and environment. The floor of the installation space is divided into 12 pictorial zones, each containing 16 fields. When a viewer enters one of the zones, the corresponding structural graphic component is projected onto the wall. The structural images are designed in such a way that linear and rotating movement effects appear in conjunction with the color animation. As a result of the viewer walking through the installation space, new structures are continuously generated and projected. Most viewers manifest the desire to intentionally construct specific structures interactively with the projected images. However, this attempt to produce desired textures on the walls is disturbed by the presence of other people ...

Ruhe – RAUM – Bewegung has been developed at the ARCHIMEDIA Institute.

BODYMAPS: ARTIFACTS OF TOUCH

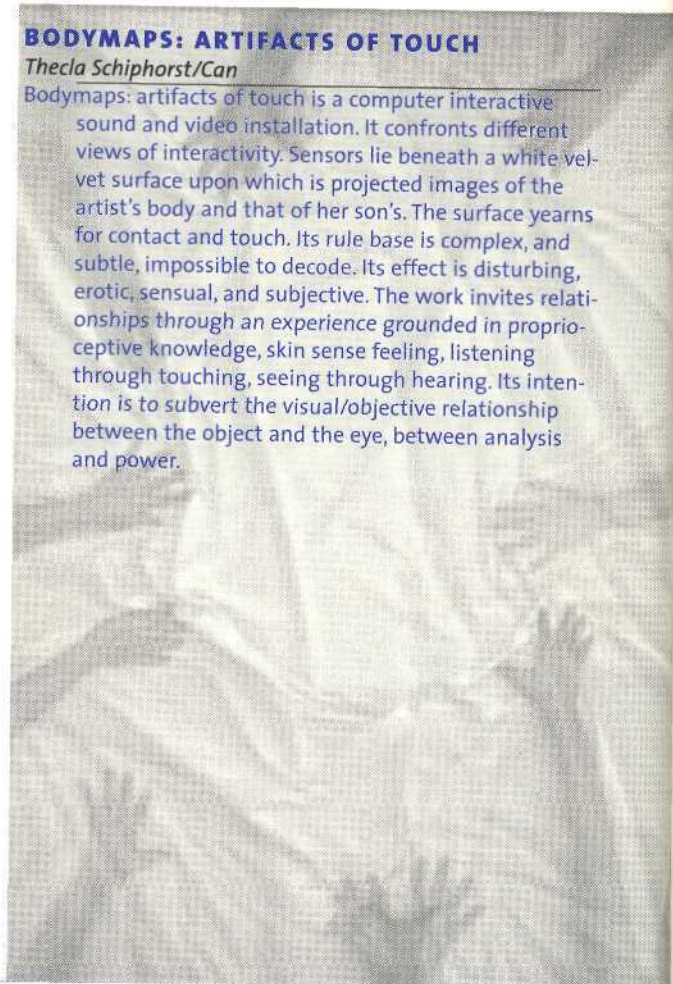
Thecla Schiphorst/Can

Bodymaps: artifacts of touch ist eine computergesteuerte, interaktive Sound- und Videoinstallation, die verschiedene Auffassungen von Interaktivität miteinander konfrontiert. Unter einer weißen Samtoberfläche, auf die Abbildungen der Körper der Künstlerin und ihres Sohnes projiziert werden, befinden sich Sensoren. Die Oberfläche verlangt nach Kontakt und Berührung. Ihre Regelbasis ist komplex, subtil, unmöglich zu entschlüsseln. Sie wirkt verstörend, erotisch, sinnlich und subjektiv. Die Arbeit lädt zu Beziehungen auf der Grundlage propriozeptiven Wissens und auf diesem beruhender Erfahrung ein: Tastsinn, Hören durch Berühren, Sehen durch Hören. Sie soll die visuell-objektive Beziehung zwischen Objekt und Auge, zwischen Analyse und Macht, unterminieren.

BODYMAPS: ARTIFACTS OF TOUCH

Thecla Schiphorst/Can

Bodymaps: artifacts of touch is a computer interactive sound and video installation. It confronts different views of interactivity. Sensors lie beneath a white velvet surface upon which is projected images of the artist's body and that of her son's. The surface yearns for contact and touch. Its rule base is complex, and subtle, impossible to decode. Its effect is disturbing, erotic, sensual, and subjective. The work invites relationships through an experience grounded in proprioceptive knowledge, skin sense feeling, listening through touching, seeing through hearing. Its intention is to subvert the visual/objective relationship between the object and the eye, between analysis and power.



SYMPATHETIC SENTIENCE

Simon Penny, Jamieson Schulte/USA

Die interaktive Klanginstallation *Sympathetic Sentience* erzeugt durch das Phänomen *emergenter Komplexität* rhythmische Klangmuster. Jede der acht identischen, relativ einfachen elektronischen Einheiten erzeugt einen simplen On/Off-Piepsrhythmus. Durch Kommunikation zwischen den Einheiten entsteht rhythmische Komplexität. Jede Einheit gibt ihren Rhythmus durch Infrarot-Signale an die nächste weiter, kombiniert eigenen und empfangenen Rhythmus und sendet den so entstandenen Rhythmus weiter. So gehen die Rhythmen langsam reihum und werden zunehmend komplexer. Die Klangdichte steuert sich selbst. Nach einer anfänglichen Aufbauphase verstummt das System nicht mehr, schöpft aber auch nie sein volles Potential aus. Die Besucher erleben eine acht-kanalige aktive Klangumgebung, die einem erkennbaren, jedoch nicht vorhersagbaren Klangschema folgt. Bewegen sie sich durch den Raum, können sie die Kommunikationskette unterbrechen. Wird die Unterbrechung aufgehoben, entsteht langsam ein neuer Rhythmus.

SYMPATHETIC SENTIENCE

Simon Penny, Jamieson Schulte/USA

Sympathetic Sentience is an interactive sound installation which generates complex patterns of rhythmic sound through the phenomenon of *emergent complexity*. Each of the eight comparatively simple, identical electronic units alone is capable of the most extremely simple on/off chirping rhythm. Rhythmic complexity develops through a chain of communication among the units. Each unit passes its rhythm to the next via infra-red signal. Each unit then combines its own rhythm with the rhythm it receives, and passes the resulting new rhythm along. Thus the rhythms slowly cycle around the group, increasing in complexity. The *density* of the sound is *self-governing*. After an initial build-up period, the system is never silent nor is it ever fully saturated. The experience of the visitors is of an active sound environment of eight *channels*, in which there is recognisable, but not predictable, patterning. The visitors can interrupt this chain of communication activity by moving through the space. When the interruption is removed, slowly a new rhythm will build up.

THE MACHINE IN THE GARDEN

Nancy Paterson/Can

The Machine in the Garden ist eine interaktive Installation, die sich mit Glücksspiel und Spiritualität auseinandersetzt. Die Schnittstelle ist ein für ein Casino angefertigter einarmiger Bandit. Wenn der Besucher den Arm des Spielautomaten nach unten drückt, beginnt auf drei Flüssigkristallbildschirmen (LCDs) jeweils eine bestimmte Abfolge von Videobildern zu laufen. Den Videomonitoren sind drei Themenbereiche zugeordnet: Kriegsaufnahmen, die Köpfe sprechender Politiker und Showmaster sowie kommerzielles Kinderfernsehen. Die Bilder auf den Monitoren bewegen sich immer schneller und kommen schließlich zufällig auf einer Endposition – dem Gesicht einer Frau – zum Stillstand. Das dafür verwendete buddhistische Motiv *Nichts sehen, nichts hören, nichts sagen* unterstreicht unsere postmoderne Besessenheit von Glücksspiel und Spiritualität: Wir hoffen immer öfter auf Wunder. Drei Laserdisc-Player der Marke PIONEER LD-V8000 und ein speziell angefertigter Controller stellen die Hardware dieser Installation dar. Die Ausstattung wurde von PIONEER und CASINO beigestellt. *The Machine in the Garden* wurde mit der Unterstützung von The Canada Council und Ontario Arts Council hergestellt.

THE MACHINE IN THE GARDEN

Nancy Paterson/Can

The Machine in the Garden is an interactive installation which deals with gambling and spirituality. The interface is a custom-designed casino slot-machine. Three liquid crystal displays (LCDs) display scrolling video imagery when the viewer pulls the slot-machine arm. Each video display focuses on one of three themes: imagery of war; talking heads of politicians and game-show hosts; and childrens' commercial television programming. The scrolling imagery on each video display increases gradually in speed and then comes to a random, rolling stop on one final image: a woman's face. The use of the Buddhist motif – *See no evil, Hear no evil, Speak no evil* – emphasises our postmodern obsession with gambling and spirituality. Increasingly, we turn to miracles. Three PIONEER LD-V8000 laserdisc players and a custom-designed controller comprise the hardware for this installation. Equipment support provided by PIONEER and CASINO. *The Machine in the Garden* was produced with the assistance of The Canadian Council and the Ontario Arts Council.

HOTEL RESERVIERUNG/HOTEL BOOKING

Wir bemühen uns, für die Festivalgäste kostengünstige Hotelangebote bereitzustellen. Falls Sie unseren Service in Anspruch nehmen möchten, tragen Sie bitte die gewünschte Anzahl der Zimmer in den entsprechenden Kategorien ein und retournieren Sie diesen Bestellcoupon.

We endeavour to secure good-value hotel accommodation for Festival visitors. Should you wish to avail yourself of our service, please enter the required number and category of rooms on this order form and return

per Fax + 43 732 71 21 21 77 oder/or

per Post/by post to

Ars Electronica Festival

Hauptstraße 2

A-4040 Linz, Austria

Name/Name _____

Adresse/Address _____

Tel. _____

Fax _____

Kategorie/Category	Einzel/Single	Doppel/Double
A	ATS 1380	ATS 1840
B	ATS 800-1150	ATS 1150-1420
C	ATS 400-860	ATS 600-950

Kategorie/Category	Einzel/Single	Doppel/Double
A	ATS 1380	ATS 1840
B	ATS 800-1150	ATS 1150-1420
C	ATS 400-860	ATS 600-950

Anreisetag/Arrival _____

Abreisetag/Departure _____

Datum/Date _____

Unterschrift/Signature _____

Die Preise gelten pro Nacht und Zimmer mit Frühstück, inkl. Abgaben. Hoteladresse und Buchungsbestätigung erhalten Sie per Post. Ihre Zahlung können Sie per Überweisung, Eurocheck oder Kreditkarte tätigen.

Prices are per night per room with breakfast and all taxes. The hotel address and booking confirmation will be sent to you by post. You can pay by bank transfer, Eurocheque or credit card.

ARS ELECTRONICA 96

Veranstalter/Organisation:

Ars Electronica Center Linz GmbH

Geschäftsführung/Managing Director: **Gerfried Stocker**

Hauptstraße 2, A-4040 Linz

Tel. +43 732 71 21 21, Fax +43 732 71 21 22

e-mail info@aec.at

<http://www.aec.at>

ORF – Landesstudio Oberösterreich

Intendant/Director: **Hannes Leopoldseder**

Prix Ars Electronica Koordination/Coordination:

Christine Schöpf, Gabriele Strutzenberger

Europaplatz 3, A-4010 Linz

Tel. +43 732 6900 0, Fax +43 732 6900 270

e-mail ars.orf@jk.uni-linz.ac.at

<http://prixars.orf.at>

Direktorium/Directors:

Gerfried Stocker, Ars Electronica Center

Christine Schöpf, ORF - Landesstudio Oberösterreich

Produktion/Producer: **Jutta Schmiederer**

Assistenz/Assistants: **Barbara Berger, Patricia Futterer,**

Patricia Maier, Karin Rumpfhuber, Doris Weichselbaumer

Web Redaktion/Web editors: **Christa Schneebecker,**

Mieke Gerritzen, Marjolin Ruyg

Marketing, Sponsoring: **Peter Schöber**

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit/Press Office: **Birgit Brandner**

Tickets & Information: **Klemens M. Schuster**

Alle/All: **Ars Electronica Festival**

Hauptstraße 2, A-4040 Linz, Austria

Tel. +43 732 71 21 21 70, Fax +43 732 71 21 77

e-mail info@aec.at

<http://www.aec.at/www-ars/>

F. d. l. v./Responsible for content: **Gerfried Stocker, Christine Schöpf**

Graphik/Graphics: **Susanne Dechant, Wien**

Druck/Printed by: **Salzburger Druckerei**

Fotos/Photos: **Ars Electronica**

Die Rechte der Werkfotos liegen bei den Künstlern./

Photographs of their works are copyright of the artists.

Übersetzung: **Ars Electronica Übersetzungsteam**

Programmänderungen vorbehalten./

Errors and alterations reserved.

TICKET & INFORMATION

Ticket & Info-Line:

Tel. +43 732 71 21 21 79

Mo – Fr 10.00 – 17.00 / 10 a.m. – 5 p.m.

2.-6.9.

Info-Desk Design Center

Tel. +43 732 60 84 00

Europaplatz 1, A-4020 Linz

9.30 – 20.00 / 9.30 a.m. – 8 p.m.

Preise/Prices (reduziert für Schüler, Studenten etc./ reduced prices for pupils, students etc.):

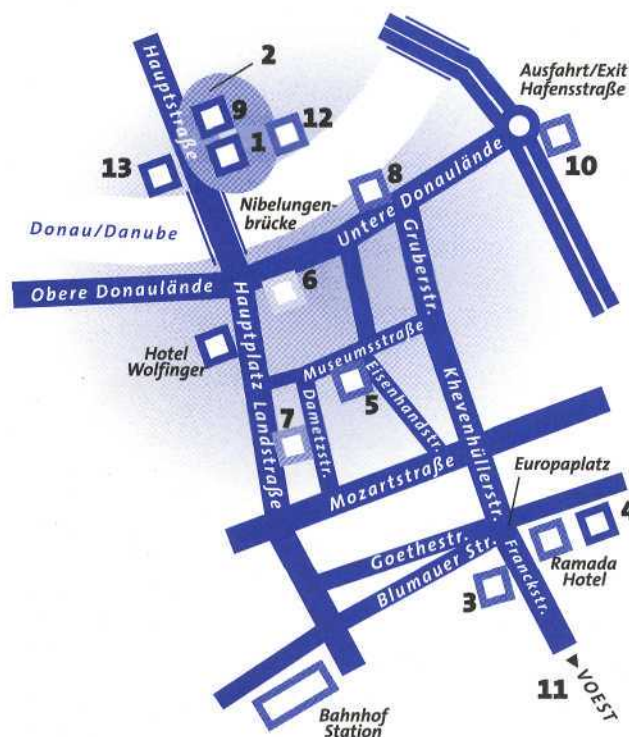
Symposium	1 Tag/Day ATS 150,-/90,- 2 Tage/Days ATS 280,-/170,-
Brain Opera	ATS 250,-/200,-
Emergency Broadcast Network/Fuckhead/Lull	ATS 200,-/160,-
Landesmuseum	ATS 50,-/30,-
Rückspiegel zur Realität (keine Abendkassa/no evening box office)	3 Tage/Days ATS 210,-/170,- 1 Tag/Day ATS 100,-/80,-
Festival Pass (inkl. Katalog/incl. Catalogue)	ATS 880,-/730,-
Festival Pass (exkl. Katalog/excl. Catalogue)	ATS 580,-/430,-
Workshops	ATS 750,-/500,- pro Einheit (3 Stunden)/ per session (3 hours)
Tickets Ars Electronica Center	ATS 80,-/40,-

Die Tickets können telefonisch reserviert werden und ab 2. 9. am Ars Electronica Info-Desk im Design Center Linz abgeholt werden. Abendkassa an den Veranstaltungsorten jeweils ab 1 Stunde vor Beginn.

Ticket reservations can be accepted by phone. Reserved tickets should be collected from 2 September onwards at the Ars Electronica Information Desk in the Design Center Linz. The evening box offices open one hour before the start of the events.

Kartenvorverkauf/Advance ticket sales: Buchhandlung/bookshop ALEX, Hauptplatz 17 & Kartenbüro/Ticket Office Pirngruber, Landstraße 34, A-4020 Linz.

Zum Festival erscheinen bei Springer Verlag Wien – New York zwei Bücher:/Two books will be published by Springer Vienna – New York: „Memesis – The Future of Evolution“ (Festivalpreis/Festival price ATS 350,-) und/and „Prix Ars Electronica Ed. 96“ (ATS 340,-).



- 1 Ars Electronica Center, Hauptstraße
- 2 Ars Electronica Quarter, Hauptstraße
- 3 ORF Landesstudio OÖ, Europaplatz
- 4 Design Center Linz, Europaplatz
- 5 Landesgalerie, Museumsstraße
- 6 Stiftergalerie, Adalbert-Stifter-Platz
- 7 Offenes Kulturhaus, Dametzstraße
- 8 Parkbad, Unterer Donaulände
- 9 Archimedia, Hauptstraße
- 10 Posthof, Posthofstraße
- 11 VOEST, Werkseinfahrt 4, Stahlstraße
- 12 Stadtwerkstatt, Kirchengasse
- 13 Neues Rathaus, Rathausplatz

ars electronica
service

programme

MO
mon
2
9

DI
tues
3
9

MI
wed
4
9

DO
thurs
5
9

FR
fri
6
9

Ars Electronica Center	Design Center	Ars Electronica Quarter	ORF Landesstudio OÖ	Stadtwerkstatt	Offenes Kulturhaus
14.00 - 15.00 Installationen/ Opening Seite/Page 14		14.00 - 18.00 Installationen Seiten/Pages 11-13			15.30 - 20.00 Deep Blue Opening Seite/Page 17
		21.00 Sky - Ein Fest für Linz/A Feast for Linz Seite/Page 11		22.00 Sub'tronic Seite/Page 28	22.00 - 01.00 Deep Blue Seite/Page 17
	10.00 - 13.00 Workshops Seite/Page 10	10.00 - 13.00 Symposium Seite/Page 4		23.00 - 02.00 Glasfieber Seite/Page 24	
	15.00 - 18.00 Symposium Seite/Page 4				
	19.00 - 21.30 Brain Opera Seite/Page 20	21.00 - 22.30 Sub'tronic Seite/Page 28		23.00 Sub'tronic Seite/Page 28	16.00 - 20.00 Deep Blue Seite/Page 17
				23.00 - 02.00 Glasfieber Seite/Page 24	22.00 - 01.00 Deep Blue Seite/Page 17
10.00 - 13.00 Workshops Seite/Page 10	10.00 - 13.00 Symposium Seite/Page 4				
	15.00 - 18.00 Symposium Seite/Page 4				
		21.00 Electronic Theatre Seite/Page 41	20.30 Prix Ars Electronica Gala Seite/Page 39	23.00 Sub'tronic Seite/Page 28	16.00 - 20.00 Deep Blue Seite/Page 17
				23.00 - 02.00 Glasfieber Seite/Page 24	22.00 - 01.00 Deep Blue Seite/Page 17
10.00 - 13.00 Workshops Seite/Page 10			10.00 - 13.00 Prix Ars Electronica Forum Seite/Page 40		
		19.00 Preisträgerkonzert Prizewinners' concert Seite/Page 39	14.00 - 18.00 Prix Ars Electronica Forum Seite/Page 40		16.00 - 20.00 Deep Blue Seite/Page 17
		20.00 Sub'tronic Seite/Page 28	22.00 Bridgework Seite/Page 32	23.00 - 02.00 Glasfieber Seite/Page 24	22.00 - 01.00 Deep Blue Seite/Page 17
10.00 - 13.00 Workshops Seite/Page 10			10.00 - 13.00 Prix Ars Electronica Forum Seite/Page 40		
			14.00 - 18.00 Prix Ars Electronica Forum Seite/Page 40		16.00 - 20.00 Deep Blue Seite/Page 17
				23.00 - 02.00 Glasfieber Seite/Page 24	22.00 - 01.00 Deep Blue Seite/Page 17
DI - FR/Tues - Fri 10.00 - 20.00 Installationen Seite/Page 14	DI - FR/Tues - Fri 10.00 - 20.00 Installationen Seiten/Pages 15-16 Internetzugang/Access Seite/Page 33	DI - FR/Tues - Fri 10.00 - 22.00 Installationen Seiten/Pages 11-13	MI/Wed 00.00 - 24.00 Rivers & Bridges On line/On air Seite/Page 32	Shuttlebusse zwischen allen Veranstaltungsorten! Shuttle Bus Service between all locations!	

the future of evolution m e m e s i s

	Stiftergalerie	Landesgalerie	Archimedia	Parkbad	VOEST Contained	Posthof
MO mon 2 9			11.00 - 21.00 Variable Objekte Seite/Page 19			
	16.30 RAYS Opening Seite/Page 18	17.30 Interaktiv Prix Ars Electronica Ausstellung/Exhibition Opening Seiten/Pages 42-47				
DI tues 3 9	14.00 - 18.00 RAYS Seite/Page 18	09.00 - 20.00 Interaktiv Prix Ars Electronica Ausstellung/Exhibition Seiten/Pages 42-47	11.00 - 21.00 Variable Objekte Seite/Page 19	13.00 - 17.00 Liquid Cities Seite/Page 22		
					21.00 - 24.00 Rückspiegel zur Realität Seite 25	
MI wed 4 9	10.00 - 17.00 RAYS Seite/Page 18	09.00 - 20.00 Interaktiv Prix Ars Electronica Ausstellung/Exhibition Seiten/Pages 42-47	11.00 - 21.00 Variable Objekte Seite/Page 19	13.00 - 17.00 Liquid Cities Seite/Page 22		
					19.00 - 24.00 Rückspiegel zur Realität Seite 25	
DO thurs 5 9	14.00 - 18.00 RAYS Seite/Page 18	09.00 - 20.00 Interaktiv Prix Ars Electronica Ausstellung/Exhibition Seiten/Pages 42-47	11.00 - 21.00 Variable Objekte Seite/Page 19	13.00 - 17.00 Liquid Cities Seite/Page 22	19.00 - 24.00 Rückspiegel zur Realität Seite/Page 25 nach/after 24.00 Sub'tronic Seite/Page 28	
FR fri 6 9	10.00 - 17.00 RAYS Seite/Page 18	09.00 - 20.00 Interaktiv Prix Ars Electronica Ausstellung/Exhibition Seiten/Pages 42-47	11.00 - 21.00 Variable Objekte Seite/Page 19	13.00 - 17.00 Liquid Cities Seite/Page 22		20.30 EBN Seite/Page 31 22.30 Sub'tronic Seite/Page 28, 31
	Ars Electronica Center Hauptstraße 2 4040 Linz Ars Electronica Quarter Hauptstraße 2 4040 Linz	Design Center Linz Europaplatz 1 4020 Linz ORF-Landesstudio OÖ Europaplatz 3 4010 Linz	Landesgalerie Museumsstraße 14 4010 Linz Stiftergalerie A.-Stifter-Platz 1 4020 Linz	Stadtwerkstatt Kirchengasse 4 4040 Linz Offenes Kulturhaus Dametzstraße 30 4020 Linz	Archimedia Hauptstraße 4 4040 Linz Parkbad Untere Donaulände 11 4020 Linz	VOEST Contained Werkseinfahrt 4 Stahlstraße Posthof Posthofstraße 43 4020 Linz

