

ARS ELECTRONICA FESTIVAL 97
8.-13. september
linz/austria



FLESHFACTOR

informationsmaschine
mensch

Veranstalter, Organization
Ars Electronica Center, ORF-Landesstudio Oberösterreich



sponsors

Das Ars Electronica Center ist eine
Einrichtung der Stadt Linz./ The Ars
Electronica Center is an institution of
the municipality of Linz.

Ars Electronica Center & Ars Electronica
Festival werden unterstützt von /
are sponsored by:
Stadt Linz
Land Oberösterreich
Bundeskanzleramt/Kunstsektion



Remote Sensations in Kooperation mit/
in co-operation with:
OFFENES KULTURHAUS Linz.



Prix Ars Electronica wird unterstützt von /
is sponsored by:
SIEMENS NIXDORF, VOEST-ALPINE STAHL
Stadt Linz, Land Oberösterreich
Gerhard Andlinger Company
Lufthansa, Ramada Hotel Linz
Mailfast, Casinos Austria AG
Silicon Graphics Austria
EDV-Zentrum der Johannes Kepler Universität

FleshFactor

Informationsmaschine Mensch

- 5 ARS ELECTRONICA SYMPOSIUM
- 6 Symposiumsreferenten/Speakers
- 7 Zeitplan/Timetable
- Netzwerk-Symposium/Net Symposium

Prix Ars Electronica

- 32 Prix Ars Electronica Gala
- 33 Prix Ars Electronica Forum
- 34 Prix Ars Electronica Electronic Theater

- 8 Ars Electronica Center Museums of the Future
- 9 Bodybilder – Ein Fest für Linz/A Feast for Linz
- Parasite Stelarc

ARS ELECTRONICA ART & EVENTS

- 10 Music Plays Images x Images Play Music Iwai, Sakamoto
- 11 Scanning Bacchae Bordon, Paci Dalò/Giardini Pensili
- *OR* Dumb Type
- 12 The Great Clone Party TNC Network
- Radionight – Die lange Nacht der Radiokunst Ö1 Kunstradio
- 13 Machine Sound Matt Heckert
- An evening spent in a hypercompetitive state of mind Time's Up
- 14 Interface Autodrom Stadtwerkstatt
- Sub'tronic – das musikalische Nachtprogramm

openX Netzwerkprojekte

- 17 TNC Network Beusch/Cassani
- Conversation with Angels Ampcom
- 18 Recycling the Future/Familie Auer/ORF Kunstradio
- 19 Remote Viewing Konrad Becker
- Face Settings Kathy Rae Huffmann, Eva Wohlgemuth
- 20 Last Entry: Bombay, 1st of July ... Andrea Zapp/Remote C
- 21 Syndicate Net.Shop
- 22 Grammatron 1.0 M. Amerika/Turbulence H. Thorington
- 23 Net Sauna MUU
- Ars Electronica 97 – Online Report Terminal Bar

Remote Sensations

- 24 Le Triangle d'Incertitude Cécile Le Prado
- 25 The Personal Safety Device Steve Mann
- Globe Theater Adrienne Wortzel
- 26 Architettura della Separazione Isabella Bordon, Roberto
- Paci Dalò/Giardini Pensili/3D-Audio-Düker Zachmann
- 27 Polyphemus' Eye Concha Jerez, José Iges
- Displaced Emperors R. Lozano-Hemmer, W. Bauer

Ars Electronica Festival 97: Locations

- 28 Map of Locations
- 29 Overview: Remote Sensations
- 30 Overview: Events
- 31 Hauptveranstaltungsorte/Main Locations

Installationen/Installations

- 35 Border Patrol Paul Garrin, David Rokeby
- Seeing is believing Kazuhiko Hachiya
- 36 Timesharing Mark Madel/Garnet Vision Hiroo Iwata
- 37 Blimp Eric Paulos, John Canny
- Las transpiraciones del desgaste o
- la devaluación aspirada César Martínez Silva
- 38 Tangible Bits H. Ishii, Orth, Gorbet, Dahley, Brave
- GenderBender Gregory Patrick Garvey
- 39 Kage M. Chikamori/Teddyautomat Ch. Ebener, U. Winters
- 40 Cyborg Detector Erich Berger, Pat Futterer, Sandy Stone
- What will remain of these Chris Dodge
- 41 The invisible shape of things past J. Sauter, D. Lüsebrink
- Bodyscan Eva Wohlgemuth/Work in Progress P. Maloney
- 42 Pinocchio: Die virtuelle Marionette Wolfgang Hilbert
- Corps et graphie Marie-Hélène Tramus
- 43 Rouen Revisited Golan Levin, Paul Debevec
- Digital Fiction A. Jalsovec, P. Reichart, G. Rossbacher
- 44 Skin Temperature, Web Hopper, Net Sound sensorium Team
- solve et coagula St. Stenslie, K. Mork, K. Anders Øygard
- 45 IPzentrum TXTD.sign/Moppet T. Kihara, T. Anzai
- Reading Room Betty Spackman, Anja Westerfrölke

Ars Electronica Mediathek

- 46 Venetian Deer Die Veteranen/Ambitious Bitch M. Liulia
- The Information Age Jutta Kirchgeorg
- 47 The Encyclopedia of Clamps Barminsky, Lewin, Hesketh/Otto
- Mops trotz John/Quosdorf

CAVE

- 48 World Skin Maurice Benayoun, Jean-Baptiste Barrière
- 49 City of News Flavia Sparacino
- Multi-Mega-Book in the CAVE F.A.B.R.I.CATORS
- 50 Liquid Meditation Margaret Watson

Ars Electronica Workshops

- 51 on line communities & multi user environments
- John Coate, Station Rose, Georg Mnich
- Oudeis – a world wide odyssey Kis.production
- 52 Museums of the Future Fachtagung/Convention
- 53 Ars Electronica 97 – Service
- 54 Ars Electronica for Body and Soul
- 55 Impressum
- 56 Programmübersicht/Program Overview

FleshFactor – Informationsmaschine Mensch, unter diesem Titel wird bei der Ars Electronica 97 der Mensch zum Thema. Angesichts der aktuellen Erkenntnisse, Ideen und Leistungen von Gentechnologie, Neuroscience und Vernetzter Intelligenz geht es um den Stellenwert des Individuums in vernetzten künstlichen Systemen, den menschlichen Körper als letztes Original, um Beziehungs- und Orientierungsstrategien der Antipoden Mensch und Maschine im wechselseitigen Prozeß von Adaption und Assimilation.

"FleshFactor – Informationsmaschine Mensch", the title of Ars Electronica 97, makes it clear that this year's theme is the Mensch, the human being. In light of the latest findings, developments and achievements in the fields of genetic engineering, neuro-science and networked intelligence, the conceptual complex now under investigation will include the status of the individual in networked artificial systems, the human body as the ultimate original, and the strategies for orientation and interrelation of the diametric opposites, man and machine, in the reciprocal, necessary processes of adaptation and assimilation.

Gerfried Stocker
Christine Schöpf
Directors Ars Electronica Festival

In dem Ausmaß, in dem die Membranen unseres Körpers und Denkens von den Elementen einer vernetzten, künstlichen, intelligenten Umwelt durchdrungen werden, erwächst diese zu einer realen Größe, zu der wir uns in derart intensiver intimer Beziehung finden, daß eine klare Trennung im Sinne einer Subjekt-Objekt-Differenzierung nicht länger möglich ist. Das klassische abendländische Modell des Individuums als autonome, nach innen gewandte Entität wird zugunsten einer hybriden, vernetzten Subjektivität aufgegeben, in der wir uns als dynamische Knoten in einem sozialen Kommunikationsnetz begreifen müssen. Die Qualifizierung unserer Beziehungspartner hinsichtlich ihrer natürlichen oder technologischen/künstlichen Merkmale tritt dabei in den Hintergrund.

Es geht um neue Konzepte des *interfacings* zwischen den physischen/realen und virtuellen/digitalen Aggregatzuständen unserer Umwelt, um sinnliche Wahrnehmung von Information als Strategie einer *Expressivität des Subjekts* in der telematischen Kunst.

Society of Surveillance, Medien als zweite Haut des Menschen und Peripherie des Körpers, deren sensorische Poren von vernetzten Datenbanken, Überwachungskameras, Satelliten, Bilderkennungs- und Personenerfassungssystemen, intelligenten Agenten gebildet werden.

Und während dieses Festival vorbereitet wurde, stellte ein *schottisches Schaf* die Abenteuer der frei wählbaren Identitäten und konstruierten Persönlichkeiten der Internet-Communities in den Schatten eines biologischen Quantensprungs, der uns *body-sampling* und biogenetische Avatars statt bloß vernetzter VR Avatars verkündet.

Die Reflexion der technokulturellen Entwicklung gerät zunehmend an hohe ideologische Mauern, deren Überwindung nicht durch das argumentative Abschreiten der thematischen Terrains, sondern nur durch eine polarisierte und kontroversielle Auseinandersetzung möglich scheint. Eine Auseinandersetzung, die vor allem auch zwischen den unterschiedlichen Konzepten von Künstlern und Wissenschaftlern stattfindet.

To the extent that the tissues of our bodies and our minds are saturated by the elements of a networked artificially intelligent environment, this second 'natural' environment has become a reality to which we relate so intimately and intensively that a clear distinction between subject and object ceases to be possible. The classic Western model of the individual as an autonomous, inward-looking entity is relinquished in favour of a hybridized, networked subjectivity, within which we are forced to perceive ourselves as dynamic nodes in a social network of communication. At this point the qualifications of our co-communicators in terms of their natural or technological/artificial characteristics recede in significance.

Increasingly we find ourselves having to contend with new methodologies for interfacing with the physical/real and virtual/digital aggregate states of our environment, including the sensuous portrayal of information as a strategy for an 'expressiveness of the subject' in telematic art. In a society defined by the psycho-sociology of surveillance, our media as a second skin at the periphery of the body, a body whose sentient pores are formed by surveillance cameras, image recognition systems, 'eye in the sky' satellites, personal data record systems, networked databases and intelligent agents.

And while this festival was in preparation, what should happen but that a sheep named Dolly in Scotland takes a biological quantum leap, leaving the adventures of freely-selectable identities and constructed personalities of the Internet communities in its shadow, by portending "body sampling" and biogenetic avatars in the place of mere networked VR-avatars.

Meanwhile an open-minded reflection on techno-cultural developments is increasingly obstructed by massive ideological barriers which seem impregnable by means of a rational examination of the thematic ground. It may be that these ideological barriers, fortified with ethical and moral concerns, can only be breached by the force of a polarized and confrontational debate – a debate, moreover, taking place between artists and scientists, professionals coming from different points of view.

Gerfried Stocker

Speakers

symposium

Bilwet Agency [Geert Lovink/Arjen Mulder/NL] founded in 1983 in Amsterdam, is engaged in promoting Illegal Science through travels, lectures and taking walks.

Robert R. Birge/USA Professor of chemistry and director of the W.M. Keck Center for Molecular Electronics, and research director of the New York State Center for Advanced Technology in Computer Applications and Software.

Daniel Dennett/USA Distinguished Arts and Sciences Professor, Professor of Philosophy, and Director of the Center for Cognitive Studies at Tufts University. Author of several books, including *Consciousness Explained*, *Darwin's Dangerous Idea* and *Kinds of Minds*.

Peter Fleissner/A Professor for representation and effect research, information technology at Vienna Univ. of Technology; since August 1997 head of the department "Technology, Employment and Competition" of the EU institute for technological future research [IPTS] in Seville.

Peter Fromherz/D Dr.rer.nat. [physical chemistry], Univ. of Marburg [1969], 1981 Professor of experimental Physics [biophysics], University of Ulm, 1994 Director of Max-Planck-Institute of Biochemistry [section Membrane and Neuro-Physics].

Paul Garrin/USA media artist, has been collaborating with Nam June Paik for a long time. His documentation of the "Tompkins Square Riot" 1988 in New York City is known as the spark which ignited the "camcorder revolution".

Guillermo Gómez-Peña/Mexico/USA interdisciplinary artist and writer, known for his innovative use of performance,

journalism, video, radio and installation art to explore cross-cultural issues.

Roberto Sifuentes/USA interdisciplinary artist whose work examines the perceptions of Chicano and Mexican cultures.

Donna Haraway/USA biologist, teaches science studies, feminist theory, and woman's studies at the University of California, Santa Cruz. Author of *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of the Nature and Crystals, Fabrics and Fields: Metaphors of Organicism in the 20th-Century Developmental Biology*. Her latest publication is *Modest_Witness @Second_Millennium. FemaleMan@_Meets_OncoMouse™*

Huge Harry/[oa] is a commercially available voice synthesis machine. He has started to work as a political activist, trying to achieve equal rights for computers.

Hiroshi Ishii/USA researcher with focus on media design to augment interactions between humans, computers, and the physical environment. At the MIT Media Lab, he directs the Tangible Media Group.

Pattie Maes/USA founded and directs the Software Agents Group at MIT's Media Laboratory. Her areas of expertise are Human Computer Interaction, Electronic Publishing and Electronic Commerce, Artificial Intelligence, and Artificial Life.

Steve Mann/USA known as inventor of the so-called "wearable computer" and "WearCam" [personal imaging system]. His present research includes penic-graphic imaging, and wearable, tetherless computer-mediated reality.

Max More/USA President of the Extropy Institute which aims to guide humanity into an unbounded future by encouraging the use of emerging and future technologies to overcome historically unchallenged limits to full human flourishing.

Tom Sherman/USA artist and theorist, best known for his video art and writings about person/machine relationships.

Patricia Smith Churchland/USA Professor of Philosophy at the University of California, San Diego. Author of three books, including *The Computational Brain* and *Neuroscience: Toward a Unified Science of the Mind-Brain*.

Stelarc/AUS Artist, he has used medical instruments, prosthetics, Virtual Reality systems and the Internet to explore, extend and enhance the body's operational parameters.

Neal Stephenson/USA 1959 Maryland, author of the science fiction novels *Zodiac: The Eco-Thriller*, *Snow Crash*, *The Diamond Age* and others.

Gerfried Stocker/A Artist, founder of x-space, currently managing and artistic director of the Ars Electronica Center Linz.

Victoria Vesna/USA installation and performance artist, Associate Professor at UC Santa Barbara teaching Electronic Intermedia and Computer Image.

Mark Weiser/USA Chief Technologist at the Xerox Palo Alto Research Center [PARC]. His work since 1988 has been focused on Ubiquitous Computing, a program he initiated which envisions PCs being replaced with invisible computers embedded in everyday objects.

Zeitplan/Timetable

10.00	Gerfried Stocker/ Tom Sherman
10.15	Donna Haraway
10.45	Diskussion/Discussion
11.00	Paul Garrin
11.30	Pause/Break
11.45	Huge Harry
12.15	Diskussion/Discussion
12.30	Stelarc
13.00	Pause/Break
	Session I
	Wetcomputing and neuro/electronics
15.00	Robert Birge
15.30	Peter Fromherz
16.00	Pause/Break
16.15	Daniel Dennett [via Videokonferenz]
	Concluding Response
17.00	Pause/Break
17.30	Guillermo Gómez Peña, Robert Sifuentes

Moderation: Tom Sherman

Session II

Interface as a process

15.00	Mark Weiser
15.30	Peter Fleissner
16.00	Pause/Break
16.15	Hiroshi Ishii
16.45	Diskussion/Discussion
17.00	Pause/Break

Moderation: Gerfried Stocker

10.00	Patricia Smith Churchland
10.30	Diskussion/Discussion
10.45	Steve Mann
11.15	Pause/Break
11.30	Max More
12.00	Diskussion/Discussion
12.15	Agentur Bilwet/Adilkno Geert Lovink, Arjen Mulder
12.45	Diskussion/Discussion
13.00	Pause/Break
15.00	Neal Stephenson
15.30	Diskussion/Discussion
15.45	Victoria Vesna
16.15	Pause/Break
16.30	Pattie Maes
17.00	Abschlußplenum/ Plenary Discussion

Moderation: Tom Sherman

Netzwerk-Symposium

Seit 1996 betreibt die Ars Electronica im Vorfeld des Festivals ein Diskussionsforum im Internet. Gegenstand ist das jeweilige Festivalthema. Ebenso wie im Vorjahr unterschiedliche Ansätze und neue Aspekte des Denkens über "Mimesis" richtungsweisend geworden sind, so hat sich auch heuer die im Netz geführte Diskussion zu einer wichtigen Basis für die Aufbereitung und inhaltlichen Vertiefung des Themas "FleshFactor" entwickelt.

Der aktuelle Stand ist zu verfolgen unter

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

Beiträge an fleshfactor@aec.at

Netzwerkmoderation: Tom Sherman

Medientheoretiker und Künstler/USA

Net Symposium

Since 1996, Ars Electronica has conducted an Internet discussion forum in conjunction with the Festival. The theme of the current year's festival is the topic under discussion. Just as diverse approaches and fresh views on the subject of "Mimesis" opened up new directions last year, the discussions being carried on in the Internet this year are likewise establishing a solid foundation for, and a stimulating lead-in to, the subject of "FleshFactor."

To get up to speed, go to

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

Send your contribution to fleshfactor@aec.at

Network moderator is Tom Sherman

media theorist and artist/USA

symposium

Ars Electronica Center Museum of the Future

Das Ars Electronica Center mit seinen Präsentations- und Produktionsbereichen ist das bislang einzige und – durch den bereichsübergreifenden Betrieb – ein bisher einzigartiges Zentrum für digitale Kunst und Medien. Museum der Zukunft, Future Lab und *Ars Electronica Research & Residence Program* sind ein Modell dafür, wie den neuen Rahmenbedingungen der grundlegenden gesellschaftlichen Handlungs- und Ausdrucksformen Rechnung getragen werden kann. Der Zugang zu neuen Technologien und Medien ist nicht zuletzt auch für Künstler ein entscheidender Faktor geworden. Das *Ars Electronica Research & Residence Program*, in dem sich Gäste und Center-MitarbeiterInnen neben künstlerischen Arbeiten auch Projekten der Forschung und Wirtschaft widmen, sowie die intensive Zusammenarbeit und Vernetzung des *Future Lab* mit anderen Institutionen sind dabei wichtige Strategien. Darüber hinaus wird Interdisziplinarität noch dadurch betont, daß in der Produktion maßgebliche Kompetenzen und Erfolge auch im Bereich der Präsentation ihren Niederschlag finden. Das Museum der Zukunft ist als "museum in progress" gleichzeitig Anziehungspunkt und interdisziplinäre Plattform für die Begegnung von Kunst, Wissenschaft und Öffentlichkeit.



The Ars Electronica Center, with its wide-ranging presentations and productions and its interdisciplinary approach, is a completely unprecedented and internationally unique center for digital art and media. Its Museum of the Future, Future Lab and *Ars Electronica Research & Residence Program* provide a model for effectively dealing with contexts and conditions emerging from new fundamental social forms of behavior and expression. Access to new technologies and media has become a decisive factor for artists as well. The *Ars Electronica Research & Residence Program*, in which guests and Center staff members carry on research and scientific projects as well as pursuing artistic work, and the intensive collaboration and networking of the *Future Lab* with other institutions, are essential strategies in this process. Moreover, interdisciplinary thinking and working is further emphasized in the process of production, in which all related fields have input into the area of presentation as well. The Museum of the Future, as a "museum in progress," functions simultaneously as a pole of attraction and interdisciplinary platform at the interface of art, science and public life.

Body Bilder

21.00

Ars Electronica Center, Rathausplatz, Nibelungenbrücke

Ein Fest für Linz

Der digitale Zirkus macht Halt in Linz. Mit einer Fülle von Attraktionen, internationalen DJs und VJs, Installationen und Performances, die sich zu einem Event zusammenfinden, wird das heurige Ars Electronica Festival eröffnet – als räumlich begehbare Inhaltsverzeichnis. Highlight des Abends ist die Live-Performance *Parasite* des australischen Künstlers Stelarc.

The digital circus is stopping off at Linz. This year's Ars Electronica Festival will open with a host of attractions, international DJs and VJs, installations and performances, all coming together to form one event – a three-dimensional, accessible table of contents. The highlight of the evening will be the live performance *Parasite* by the Australian artist Stelarc.

Mit/with:

Rachel de Boer/NL, Isabella Bordoni/I, Markus Brandt/A, Gordon W./Scharfness Institute/CDN, Hugu Harry/NL, Rafael Lozano-Hemmer/CDN, Mieskuoro Huutajat/SF, Pepi Öttl/A, César Martínez Silva/MEX, Adrienne Wortzel/USA, DJ Riot, DJ Willi, Airlock, FON, Melinda Janssen, Daniel Kousbroek, Lilith, Boris van der Meijden, Thomas Schneider, The K., Ubique, u.v.a.

Organisation/organization: Anita Platzer
Technik/chief technician: Thomas Hinterberger
Lichtdesign/lighting: Rainer Jessl
Sound: Fadi Dorninger
Konzept: Fadi Dorninger, Gerfried Stocker

Parasite

Stelarc/AUS

In den *Parasite*-Performances geht ein Cyborg-Körper eine symbiotisch-parasitäre Verbindung mit Information ein. Bilder aus dem Internet werden auf den Körper übertragen, der mithilfe eines Muskelstimulationssystems zu einem reaktiven Knoten in einem erweiterten Nervensystem wird. Durch dieses System erfahren optische und operationelle Parameter des Körpers eine elektronische Erweiterung, die über cyborgartige Verlängerungen wie einen dritten Arm, Muskeln oder audiovisuelle Computerelemente hinausgeht.

In the *Parasite* performances the cyborged body enters a symbiotic/parasitic connection with information. Images gathered from the internet are mapped onto the body and, by a muscle stimulation system, the body becomes a reactive node in an extended nervous system. This system electronically extends the body's optical and operational parameters beyond its cyborg augmentation of third arm, muscle and computerised audio visual elements.



Ars Electronica Art & Events

Music Plays Images x Images Play Music

Toshio Iwai, Ryuichi Sakamoto/J

20.00

Posthof

DI
tue
9
9

Scanning Bacchae

Isabella Bordonì, Roberto
Paci Dalò/Giardini Pensili/I

24.00

Hafen, SBL-Sonderguthalle

MI + FR
wed + fri
10+12
9

* OR *

Dumb Type/J

20.00

Design Center

DO
thurs
11
9

events

Installationen, Ausstellungen, Performances, Events und Netzwerkarbeiten präsentieren einen Querschnitt der künstlerischen und theoretischen Herangehensweise an das Festivalthema *FleshFactor – Informationsmaschine Mensch*.

Installations, exhibitions, performances, events and network projects will present a cross-section of the artistic and theoretical approach to the theme of the festival: *FleshFactor – Informationsmaschine Mensch*.

Prix Ars Electronica 97 – Goldene Nica Interaktive Kunst/Interactive Art

Music Plays Images x Images Play Music ist ein interaktives, multimediales Konzert, das auf der Basis von Toshio Iwais Installation *"Piano – as image media"* Sakamotos musikalische Performance in Echtzeit visualisiert. Viele Elemente – die Präsenz von Sakamoto und Iwai; das Instrument Klavier, und die Klänge, die damit erzeugt werden; die virtuellen Bilder aus dem Computer – werden auf mannigfaltige Weise verbunden und entwickelt. Dabei entsteht ein völlig neuartiger Raum der Musikalität und Visualität, den Internet-User via Remote-Control mitgestalten können.

Music Plays Images x Images Play Music is an interactive, multimedia concert which is based on Toshio Iwai's Installation *"Piano – as image media"* and visualizes Sakamoto's musical performance in real-time. Numerous elements – the presence of Sakamoto and Iwai, the instrument piano, the sounds produced with it, and the virtual images from the computer – are interwoven and developed in extremely diverse ways. There thus emerges a completely novel space of musicality and visuality, which the Internet user can custom design via remote control.

Mit Unterstützung von/with support of: International Academy of Media Arts and Sciences, International Media Research Foundation.
In Kooperation mit/in co-operation with Posthof.

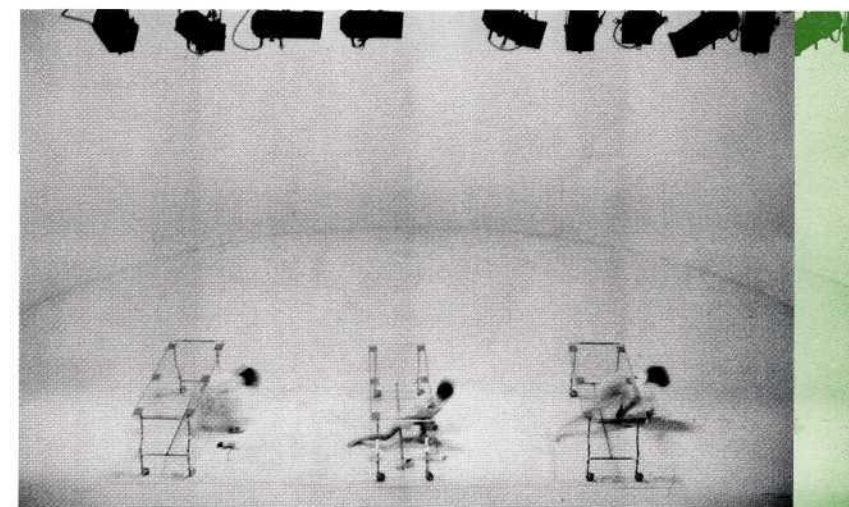


Die Theaterperformance *Scanning Bacchae* basiert auf den *Bacchen* von Euripides. Als digitale Szenographie des Stückes dient die Umgebung der Installation *"Architettura della Separazione"*. Überwachungskameras suchen die Bühne ab, während das Publikum von einer computergesteuerten, bewegten Klangumgebung eingeschlossen ist. *Scanning Bacchae* ist die erste Studie zu diesem Stück, das während der kommenden Saison in ganz Europa aufgeführt werden soll.

Scanning Bacchae is a theatre performance based on the *Bacchae* by Euripides. The piece uses as a digital scenography the environment of the installation *Architettura della separazione*. Surveillance video cameras scan the stage and the public is surrounded by a computer-controlled moving sound environment. *Scanning Bacchae* is a first study of the piece which will be presented during the season throughout Europe.

Im Zentrum der Tanzperformance steht der Zustand des *"white-out"*, eines starken Schneegestöbers etwa während eines Blizzards, wo du nichts erkennen kannst, wo du nicht weißt, ob du tot bist *OdeR* lebendig. Die kunstvolle Kombination von elektrischen Bildern, Tönen, Beleuchtung und Darstellern stellt den Versuch dar, alle Bemühungen zum Verständnis dieses tödlichen Phänomens zu vereiteln und den Besucher in den Zustand des *"white out"* zu versetzen.

The dance performance by the group Dumb Type is about the state of *"white out"* like in a blizzard, where you can't recognize anything, where you don't know whether you are alive OR dead. This advanced technique of combining electrical images, sounds, lighting aims at switching off any intentions of grasping this fatal phenomenon and bringing you into the *"white out"*.



The Great Clone Party

TNC Network: Beusch/Cassani/T

21.30

Design Center

<http://tnc.aec.at>

11/9

Zur Feier des bevorstehenden Menschen-Clonings zwingen sich Partygoer aus aller Welt in ihre Blue-Genes und tanzen global vernetzt den Body-Sampling-Step. Das von Beusch/Cassani initiierte Netzwerk/Radio-Event "between the laughter and the tears" steigt simultan an zahlreichen miteinander vernetzten öffentlichen und privaten Online- und Real-World-Venues. Hybridisierte digitale Doubles der Party-Crew [TNC-Guest-Animatoren, Guest-DJ's etc.] agieren im vernetzten Raum als Party-Agents, scannen die verschiedenen Partyfloors ab, klinken sich ein in die zirkulierenden Datastreams und mischen daraus den TNC-Party-Channel. Dieser wird zusammen mit Live-Reports und Party-News-Flashes via Internet, über Satellit und Radio wieder in die weltweite Party-Schleife eingeschleust.

To celebrate the upcoming cloning of a human being, partygoers from throughout the world are squeezing into their blue-genes and linking up in a global network to dance the Body Sampling Step. At the same time, the network/radio event "between the laughter and the tears" initiated by Beusch/Cassani is becoming a high-profile presence at numerous network-linked public and private online and real-world venues. Hybridized digital doubles of the party crew [TNC guest hosts, guest DJs, etc.] are actively involved as party agents throughout the network, scanning the various party floors, engaging the circulating data streams and mixing the TNC party channel out of what they encounter. Together with live reports and party news flashes, this is fed on into the flow of the worldwide party loop via Internet, satellite and radio.

Radionight

22.17-24.00 [Ö1]

24.00-06.00 [FM4]

<http://thing.at/orfkonstradio/EVENTS>

11/9

Recycling the Future-

Die lange Nacht der Radiokunst

In memoriam William S. Burroughs.

Live aus dem ORF Landesstudio Oberösterreich und im Internet.

Moderation: Heidi Grundmann,

Grisseemann & Stermann

Mix: Sergio Messina & Gordan Paunovic

Mit Projekten von/with projects by:

José Iges, Concha Jerez, Berliner Theorie,

Beusch/Cassani, First Floor Electronix/

Radio FRO, Familie Auer, Radio Lada, Peter

Rehberg, Sodomka/Math/Christian/Breindl,

Rasa Smite & Raitis Smits, The Virtual

Theremin Ensemble, Lucie Zeman

In Zusammenarbeit mit/in co-operation with:

ORF-Landesstudio Oberösterreich

12/9

Machine Sound

Matt Heckert/USA

20.00

Konsumhalle, Köglstraße/Im Hühnersteig

Prix Ars Electronica 97 – Goldene Nica

Computermusik/Computer Music

Spielbare Maschinen: Stufenlose Regler werden zur Einstellung der Motorgeschwindigkeiten verwendet, "Notenereignisse" schalten die Transistoren, und diese Information wird dann von der Software aufgezeichnet. Ist sie einmal als Sequenz oder Sub-Sequenz gespeichert, kann jederzeit jede beliebige Serie von Steuerbefehlen abgerufen werden. Wird sie über die Tastatur aufgerufen, wird diese Steuerinformation sofort abgesandt und das System reagiert darauf [fast] wie jedes andere MIDI-gesteuerte Instrument. Der große Unterschied liegt in der Anfangsträgheit, die merkbar wird, wenn eine Maschine aus ihrer Ruhe gerissen wird ...

playable machines. Continuous controllers are used to vary motor speeds and note events are used for switching transistors, and it is this information that is recorded by the software. Once recorded and stored as a sequence or sub-sequence, any series of control commands can be used at any time. When called up from the computer keyboard, control information is sent out instantly and the system responds much like any MIDI controlled electronic instrument, but the big differences are the inertial delay encountered when stirring a machine out of rest ...



9 – 12/9

An evening spent in a hypercompetitive state of mind

Time's Up/A

19.00

Konsumhalle, Köglstraße/Im Hühnersteig

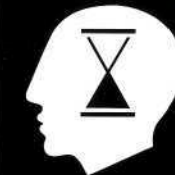
Eine biomechanische Game-Show, die das Publikum an die Grenzen des individuellen Wahrnehmungs- und Kontrollverhaltens führt: Die Grundregeln biomechanischer Verhaltensmuster werden unter Einsatz modernster elektronischer Hilfsmittel auf ihre Anwendbarkeit in sportlichem Gelände, der scheinbar ureigensten Wurzel ihres Entstehens, überprüft und somit als erster Schlüssel zum primären Kodex menschlicher Antriebe eingesetzt. Radikal neue Trainingsmethoden wurden entwickelt, basierend auf T.H.H. Boykett's "Theory of Hypercompetition" und nun der breiteren Öffentlichkeit zugeführt.

A bio-mechanical game-show that takes the audience to the limits of proprioception. The very latest electronic technology is being deployed to investigate, above all, the fundamental rules of biomechanical behavioral patterns' applicability to the field of sport. These are, seemingly, the primal root from which they emerged, and are thus being implemented as the initial key to the primary codex of human drives. Radical and new training methods have been developed on the basis of T.H.H. Boykett's "Theory of Hypercompetition" and are now being made available to the general public.

mit/with:

Time's Up: Tina Auer/A, Tim Boykett/AUS, Mark 9, Just Merrit/A, David Moises/A, Christian Staudinger/A, Andreas Strauss/A, Bert Zettelmeier/A

Sponsoren/sponsors: Baltic Engineering, Catasonic Records, Opcode, Philips, Voest-Alpine Stahl
Auftragsarbeit der Ars Electronica/Commissioned by Ars Electronica
Koproduzent/Co-producer: Marstall Theater, München, Spielart München



DI - FR
tue - fri
9 - 12
9

Interface
Autodrom
Stadtwerkstatt/A
19.00
Ars Electronica Quarter

events

AUTODROM** ist eine multimediale Versuchsanordnung und Installation zur spielerischen und unterhaltsamen Erfahrung. Ein Crashkurs im Zusammenstoßen zweier Welten, der realen und der der Schnellstraße Cyberspace. AUTODROM** – Interface Mensch Maschine. Eine Rückkoppelung des Menschen mit der virtuellen Welt und umgekehrt. Die realen Bewegungen der von Menschen gesteuerten Maschinen auf dem Versuchsfeld haben im virtuellen Raum ihre Stellvertreter in Form von 3D-Charakteren. Dort treffen diese Zeichen auf einen zusätzlichen computergenerierten Faktor, der einen Energieausfall der Maschine im Realen auf eine bestimmte Zeit bewirkt, sobald man mit diesem zusammenstößt.

AUTODROM** ist a multimedia experimental array and installation, a lot of fun, an entertaining experience. A crash course in the collision of two worlds at the intersection of Reality Road and the Cyberspace Expressway. AUTODROM** – the man-machine interface, a two-way feedback loop interlinking mankind and the virtual world. The human-controlled machines moving along an actual test track have their equivalent in virtual space in the form of 3-D characters. An additional computer-generated factor has been engineered into the behavior of these figures – the power failure for a specified period resulting from a collision with one of them, analogous to machines in the real world.

Stadtwerkstatt: Tommy Lehner,
Peter Hauenschield, Georg Ritter/A

Mit/with: Erich Berger, Markus Böhler, Vaclav Cizkovsky, Tom Krienieder, Chris Mutter, Matt Smith, Tom Weber, Norbert Artner, Christian Eder, Gabriele Kepplinger, Andreas Kozmann, Fritz Krom, Jon Maier, Karl Pitrich, Dejan Radev, Markus Seidl, Johannes Staudinger, Marc Vojka, Alfred Wögerbauer, Franz Xaver, Fischer Film, Familie Deisenhammer, KommR Karlheinz Straßmeier
Auftragsarbeit der Ars Electronica. Teilweise realisiert innerhalb des Ars Electronica Research & Residence Program.
Commissioned by Ars Electronica. Realized in part within the Ars Electronica Research & Residence Program.

Sub'tronic

das musikalische Nachtprogramm
der Ars Electronica 97
Konzeption: Fadi Dorninger/A

Tribal gatherings, ausgehend von einigen Häuserblocks, prägen den *sound* der goer: Musik aus den Mikroräumen für die Pop'trans'welten. Schnelle Assimilierung, schneller Tod. Rückzugsterritorium *Geräusch*. Mit *Sub'tronic* an die Grenzen des Hörbaren, auf schwimmenden Bühnen, rollenden Konzerthallen und betonumrandeten Resonanzkörpern.

Tribal gatherings, based on a few blocks of houses, characterize the sound of the nineties: Music from micro-spaces for Pop'trans'-worlds. Swift assimilation, swift death. The retreat territory of *noise*. With *Sub'tronic* to the limits of the audible, on floating stages, rolling concert halls and concrete-edged resonance bodies.

Shortcuts: **AGENT K.** [Nachural Records] aus Birmingham mischt Punjab-Folk mit technologischer Musik zu treibendem Bhangra. Kontrastprogramm: **DJ EVVA:** strictly house. **LEO ANIBALDI** [Rephlex], "the heart of the sound of rome", Produzent ultimativer dark acid ambient-mixes und **U.N. 5179** [AIRLOCK], dessen Musikstil die Attribute sphärisch und brutal verkörpert, bespielen einen Straßentunnel, durchleuchtet von **PEPI ÖTTL's** optischer Komposition für geschwenkte und gedrehte 16mm-Projektoren. BMG's, straight Detroit street style electro trifft auf **MARTHA HURRY's** jungle Eskapaden, **KRATZIG**, perfektionistische Drum'n'Bass "DJane" und **GÜ-MIX** [Dub Club] treten gegen das "Mego Loveboat" an, um an die Grenzen des Hörbaren mit der MS Ostarichi zu schiffen. Die Mego Bordkapellen werden Konzerte in Absinkbecken von Staudämmen, unter Brücken und Hafenbecken geben, um uns an Konversationen über Mißverständnisse des Lebens in der Apparatwelt teilhaben zu lassen [Visualisierung: SKOT]. Underground-Latino-House, mit furiosen Salsa-Mixes und pumpenden House-Beats präsentiert tags darauf **CHARLIE CABRANES** aus N.Y., **DJ HANS K.** assistiert. **DEATH PRAXIS** [Tenko & Ikue Mori] befahren mit dem Panoramazug die Vöest: "beating of electric heart, voices of spirits hidden inside women, create industrial tribe song to slushing/throbbing urban lullaby". **UBIQUE** [Plotkin & Linschinger] schleudern dem Zuhörer Klanggewitter und Geräuschflächen aus Hypno-Ambient, technoider Degeneration und minimal music um die Ohren, während **LILITH** Musik für expandierende Hörwelten schafft. Lilith arbeiten vornehmlich mit akustischen Materialien und importieren diese "Folklore des Alltags" in den digitalen Raum, bis eine hybride Mischung aus bekannten und "alien"haften Soundgebilden entsteht. DJ's **UMBERTO GOLLINI** [Cheap, Sabotage, Con] und der Extrem-DJ's **CHRISTIAN WÖGINGER** beenden den Sub'tronic-Reigen 97.

Shortcuts: **AGENT K.** [Nachural Records] from Birmingham mixes Punjabi Folk with Techno into driving Bhangra. Then a quick segue to **DJ EVVA:** strictly house. **LEO ANIBALDI** [Rephlex], "the heart of the sound of Rome," producer of the ultimate in dark acid ambient-mixes, and U.N. 5179 [AIRLOCK], whose contemporary music style embodies the attributes "interplanetary" and "brutal," channel their audio mix in, around and through a road tunnel illuminated by **PEPI ÖTTL's** optical composition for panning and twisting 16mm projectors. BMG's straight Detroit street-style electro collides head-on with **MARTHA HURRY's** jungle escapades; **KRATZIG**, perfectionistic drum'n'bass "DJane" and **GÜ-MIX** [Dub Club] come out big time against the "Mego Loveboat," shipping out instead on the MS Ostarichi with a course set for the limits of audibility. The Mego On-Board Chorus will perform in concert downriver from dams, under bridges and in harbor basins to enable us to share in the conversations about misconceptions of life in the world of machinery and equipment. [Visualization: SKOT]. **CHARLIE CABRANES** from N.Y. kicks off the next day, presenting Underground Latino House with furious Salsa mixes and pumping House beats. Aiding and abetting: **DJ HANS K. DEATH PRAXIS** [Tenko & Ikue Mori] engineer and conduct the Panorama Train's trip through the "Vöest" steel works: "beating of electric heart, voices of spirits hidden inside women, create industrial tribe song to slushing/throbbing urban lullaby." **UBIQUE** [Plotkin & Linschinger] feed their listeners tonal storms and noise sectors of hypno-ambient, technoid degeneration, raining minimal music upside their heads. **LILITH** creates music for expanded auditory worlds: Lilith works primarily with acoustic material, importing this "folklore of everyday life" into the digital sphere to bring about the emergence of a hybrid mixture of familiar and "alien" sound-objects. **DJ UMBERTO GOLLINI** [Cheap, Sabotage, Con] and extreme DJ **CHRISTIAN WÖGINGER** are the Terminators in Sub'tronic 97's lineup.

sub'tronic is music,
environment, sound and party

MO
mon
8
9

DI
tues
9
9

MI
wed
10
9

Stadtwerkstatt

FleshFactorBar

23.00

DJ Evva [A] Style: House

Agent K [GB] Style: Bhangra

Ars Electronica Quarter

Tunnel Untere Donaustraße

20.30

U.N. 5179 [D] Style:

Experimental Techno

Leo Anibaldi [I] Style:

Intelligent Techno, Abstract

Lichtinstallation: Pepi Öttl

Stadtwerkstatt

FleshFactorBar

23.00

Martha Hurry [A] Style: Jungle

BMG III [USA] Style: Detroit Electro

Stadtwerkstatt

FleshFactorBar

23.00

Kratzig [A] Style: Drum & Bass

Gü.Mix [A] Style: Trip Hop to Jungle

MS Ostarichi Schiff/boat

23.00-04.00

Mego Records Showcase feat.

Live PA: General Magic [A]

Farmers Manual [A]

Bruce Gilbert [GB]

Fennesz [A]

Sound System: Hecker [D]

Pita [GB], Potuznik [A]

Visuals: SKOT

Styles: experimental electronics

sponsored by: Donauschiffahrt

Artdagger GmbH

DO
tue
11
9

FR
fri
12
9

Stadtwerkstatt

FleshFactorBar

23.00

HansK [A] Style: Crossover

Charlie Cabranes [USA] Style:

Latin House

VOEST

24.00 & 01.00

Death Praxis [USA/I]

Style: death ambient

sponsored by: Voest-Alpine Stahl

Ars Electronica Quarter

22.00

Ubique [USA/A] Style: avant-electronic-core

22.45

Lilith [USA] Style: Anti-Ambient,

music concrete

Stadtwerkstatt

FleshFactorBar

23.00

Umberto Gollini [A] Style: electro to

drum & bass

Christian Wöginger [A] Style:

experimental to jungle

openX Netzwerkprojekte

10.00–19.00

Design Center – Empore

DI – FR
tue – fri
9 – 12
9

openX

Unter dem Einfluß der digitalen Medien ist die Idee vom Künstler als Souverän zunehmend irrelevant geworden. Mit dem Selbstverständnis des Künstlers begann sich auch dessen Arbeitsweise radikal zu verändern. Das Werk wurde durch den Prozeß abgelöst. Dem in den Möglichkeiten, Kreationen zu prozessieren, begründeten Verzicht auf die Autorität als Kreator über die Kreation folgte die Hinwendung auf diese Möglichkeiten mit Technologie als Träger. Radikalisiert wird diese Arbeitsweise von "Netz-Werkern", wie sie im Rahmen des Projektes *openX* tätig werden.

openX ist der Versuch, durch die Einrichtung eines temporären Großraumateliers die Arbeit von Protagonisten der aktuellen künstlerischen Betätigung in und an vernetzten Systemen exemplarisch vorzustellen. *openX*, ein begehbare Netzwerk, ist ein Experiment zur Entwicklung von Präsentationsformen für künstlerische Aktions- und Handlungsfelder, die sich – abseits von Objekt oder Event – im Prozeß erschließen.

Under the influence of the digital media, the idea of the artist as an autonomously creative individual has become increasingly irrelevant. Together with the self-conception of the artist, the mode of work has also begun to change radically. The work has come to be replaced by the process. The renunciation of the authority of the creator over creation linked with the possibilities of processing creations has been followed by a focus on these possibilities with technology as a vehicle. This working method has been radicalized by "net-workers", as can be seen in the project *openX*.

openX is an attempt to present the methods of various artists specialized in working within networked systems. It is the installation of a temporary open-plan studio in which their current artistic activities are presented. *openX* is "walk-in" network and hence an experiment in itself, designed to develop different forms of presentation for those fields of artistic activities which are manifest in a process marginal to the object or the event.

hotSpot

Täglich: Projektpräsentationen durch die Netzwerk-Künstler in einem der Split-Meeting-Rooms des Design Center. Termine werden kurzfristig bekanntgegeben.

Daily: The network-artists will be on hand to present their works in one of the Split-Meeting-Rooms at the Design Center Linz. Times to be announced at short notice.



TNC Network
Beusch/Cassani/F

DI – FR
tue – fri
9 – 12
9

<http://tnc.aec.at>

Bei diesem Webprojekt zur Feier des bevorstehenden Menschen-Clonings ist jeder Partygoer Knoten und Schnittstelle in einem distribuierten, techno-sozialen Event. In Europa, Amerika und Japan finden miteinander vernetzte Real-World- und Online-Parties mit DJ's und Live-acts statt. Die Datenströme laufen im Ars-Studio von *TNC Network* zusammen, werden zu einem Party-Channel gemixt und wieder in die globale Partyschleife eingespeist. Clone the party!

As part of this Web project in celebration of the upcoming cloning of a human being, each party is a node and interface in a distributive, techno-social event. Network interlinked real-world and online parties with DJs and live acts are taking place in Europe, America and Japan. The data streams flow together in the Ars Electronica studio of the *TNC network*, where they are mixed into a Party Channel and re-fed into the global party loop. Clone the party!

Eine Kooperation von/A co-operation of: TNC Network mit/with Ars Electronica Center, IMI Osaka, Beta Lounge San Francisco, Couleur 3 Genf, Radio Fritz Berlin, DJ Radio FG Paris, Sub'tronic u. a.

The Great Clone Party

21.30
DO Design Center
thurs [siehe/see: S. 12]
11
9

DI – FR
tue – fri
9 – 12
9

Conversation
with Angels
Ampcom [Andy Best &
Merja Puustinen]/SF
<http://ampcom.kaapeli.fi/>

Conversation with Angels ist eine von Ampcom entwickelte Multi-User-VRML-2.0-Welt. Ampcom schafft eine Reihe von 3D-Räumen, bewohnt von Robotern, deren Persönlichkeit auf realen Personen und Erlebnissen beruht. Besucher der Site können die Welten mittels eines Avatar betreten oder über ein Textinterface mit den Roboterpersönlichkeiten chatten. Darunter befinden sich u. a. ein Serienmörder, eine alleinerziehende Mutter mittleren Alters, ein kommunistenfressender Überlebensfreak und eine lesbische Prinzessin, lauter Typen, denen durchschnittliche Netzsurfer nicht alle Tage begegnen!

Conversation with Angels is a multi-user VRML 2.0 world created by Ampcom. Ampcom are creating a series of 3D spaces inhabited by robots, whose characters are based on real people and experiences. Visitors to the site can choose an avatar in which to enter the worlds, and via a text interface can chat with the robot personalities. There is a serial killer, a middle-aged single mother, a redneck survivalist, and a lesbian princess, amongst others, all types that the average net surfer doesn't bump into too often!

Producer: Outi Rouso, Co-production: The Banff Centre for the Arts

ORF Kunstradio

<http://thing.at/orfkunstradio/FUTURE>

openX

Recycling the Future

On Air – On Line – On Site [2]

In memoriam William S. Burroughs

Das Ö1-Kunstradio beschäftigt sich – anlässlich des zehnjährigen Bestehens von Kunstradio-Radiokunst – mit der ganz neuen Produktions- und Distributionssituation on line, on air und on site, die aus dem Verbund sich ständig verändernder neuer und alter Technologien entsteht. *Recycling the Future* ist ein sich über acht Monate erstreckender, vernetzter künstlerischer Forschungsprozeß, der in Kooperation mit dem Ars Electronica Center entsteht.

On the occasion of the 10th anniversary of art radio, the Austrian National Broadcasting Company's Ö1-Kunstradio is dealing with – online, on-the-air and on-site – the completely new production and distribution situation which has emerged from the constantly shifting mix of old and new technologies. *Recycling the Future* is a network-linked artistic research process extending over eight months, which has come about in cooperation with the Ars Electronica Center.

Mit/with: Robert Adrian, Marieluise Angerer, AVATAR [Christof Migone, Jocelyn Robert/Quebec City/Montreal], BERLINER THEORIE [Sam Auinger/ Rupert Huber/Berlin], Bernard Bernatzki, Bruno Beusch/Tina Cassani, August Black, Andres Bosshard, Martin Breindl, Gwek Bure-Soh, FIRSTFLOOR ELEKTRO-NIX [Chris Mutter, Matt Smith, Markus Seidl/Linz], Andrew Garton, Tom Haberfellner, Stephan Hametner, Reinhard F. Handl, Reni Hofmüller, Bernhard Loibner, Norbert Math, Sergio Messina, Gordan Paunovic [B92, Belgrad], Thomas Pernes, Karl Petermichl, RADIO FRO [Alexander Barasitz, Nikolaus Duerk, Raimund Leeb/ Linz], RADIO LADA [Isabella Bordoni/ Roberto Paci Daló/Rimini], Peter Rehberg, Peter Riedelsperger, Elisabeth Schimana, Martin Schitter, Tom Sherman, Andrea Sodomka, Eva Wohlgemuth, Günter Zechberger, Ludwig Zeininger, Elisabeth Zimmermann u.a.

DI – FR

tue – fri

9 – 12
9<http://thing.at/orfkunstradio/AUER>

Familie Auer

Familie Auer ist eine innovative SitCom für Radio, das Internet und andere Medien – und zugleich ein höchst ungewöhnliches interdisziplinäres kollaboratives Kunstprojekt, das seit Anfang 1996 entwickelt wird. Hinter dem spielerischen Ansatz verbirgt sich eine ernsthafte Auseinandersetzung mit neuen Produktionsstrategien, basierend auf der historischen Entwicklung der Radiokunst – vom Hörspiel über die elektronische Musik, die Ars Acustica bis zum Net.[Art]Radio. Bei ihrem Besuch in Linz siedelt sich die wienerische *Familie Auer* in einem "Wohnzimmer" mitten unter den Netzwerk-Arbeitsplätzen im Design Center an – der ganz alltägliche Wahnsinn einer ganz alltäglichen Familie.

Familie Auer is an innovative sit-com for radio, Internet and other media – as well as a highly unusual interdisciplinary collaborative artistic project that has been developing since 1996. Its casual, playful approach conceals a serious confrontation with new production strategies based upon the historical development of radio art – from radio dramas to electronic music and Ars Acustica, all the way to Net.[Art]Radio. For their visit to Linz, the Viennese *Familie Auer* settles into a "living room" amid the network-work stations in the Design Center – the completely routine craziness of a normal, everyday family.

hotSpot

MI
wed
10
9

Personal Human

Tom Sherman mit/with

Bernhard Loibner, Jean Piché

20.00 Ars Electronica Center/Sky

CD-Presentation:

Tom Sherman & Bernhard Loibner

DI – FR

tue – fri

9 – 12
9Remote Viewing
Konrad Becker/A, u.a.<http://remote.t0.or.at>

Wände besprühen mit einer interaktiven Echtzeit-Push-Media-Applikation im WWW. Geladene Teilnehmer [und jeder, der Zugang zum Paßwort hat] können via Internet mit Text- und Bildbeiträgen an der Show mitwirken und so von überall in der Welt aktiv mit dieser Umgebung arbeiten. Slogans, Bilder und andere visuelle Signale werden übertragen und in die Ausstellung eingeblendet.

Spraying the walls through a real-time-interaction push-media application located on the WWW. Invited participants [and anybody with access to the password] can contribute to the show with text and image via the Internet and thus actively work with the environment from anywhere in the world. Slogans, images and other visual signals are transmitted and will be beamed into the exhibition.

DI – FR

tue – fri

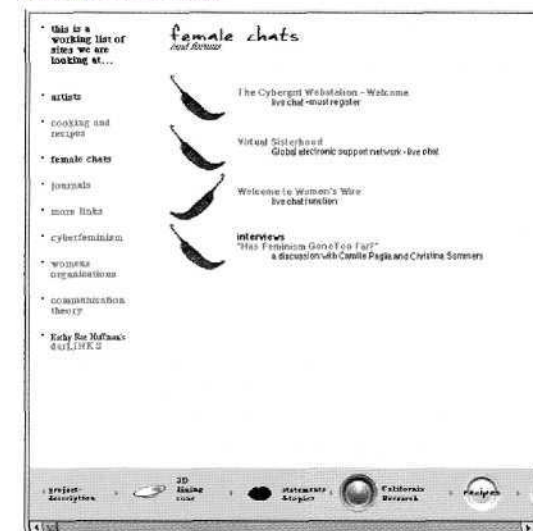
9 – 12
9Face Settings
Kathy Rae Huffman/USA,
Eva Wohlgemuth/A<http://thing.at/face>

openX

A communication project
for Women Online

In *Face Settings* finden sich Bilder und Statements aller Teilnehmerinnen des Net Workspace. Die wichtigsten Bereiche des Projekts umfassen eine Führung durch Websites für Frauen, einen Zeitplan für Chats mit Frauengruppen auf der ganzen Welt sowie Besuche von Lambda MOO, einem FACE-IRC, und der exklusiv für Frauen gestalteten 3D-Welt-Hysteria/Asteria. *Face Settings* zeigt Frauen, wie sie ihren eigenen Beitrag für die Website gestalten können, und zielt darauf ab, durch Konversation Interesse und Neugierde zu wecken.

Face Settings includes the picture of, and a statement by each woman who participates in the Net Workspace. The project's main parts are a guided tour of female websites, a program of scheduled chats with women's groups around the world, including visits to Lambda MOO, a FACE-IRC, and a visit to an all-female 3D world Hysteria/Asteria. *Face Settings* assists women to participate in the preparation of their own inclusion in the website, and wants to stimulate interest and curiosity through conversation.



DI - FR

tue - fri

Last Entry:
Bombay, 1st of July ... **9 - 12**
Andrea Zapp/D
9
[http://www.aec.at/residence/
lastentry/index.html](http://www.aec.at/residence/lastentry/index.html)

openX

Last Entry: Bombay, 1st of July ... ist eine von Virginia Woolfs Orlando, einer Figur, die durch Raum und Zeit reist, inspirierte Net-Geschichte. Sie entwickelt sich, nur durch den Input des Benutzers gesteuert, zu einem dynamischen Netz aus persönlichen Erfahrungen, Erinnerungen und Eingriffen. Als unvorher-sagbares Gespinnst aus lauter Einzelepisoden beschäftigt sie sich mit der *digitalen Erzählkunst* als Kreuzung zwischen Anekdote und Archetyp, Tagebuch und Legende.

Last Entry: Bombay, 1st of July ... is a net story, inspired by Virginia Woolf's *Orlando*, a figure travelling through time and space. Driven only by the users' input, it forms a dynamic network of personal experiences, memories and interventions. As an unpredictable web of individual episodes, it reflects on *digital storytelling* as a cross between anecdote and archetype, diary and legend.



DI - FR

tue - fri

Remote C **9 - 12**
9
<http://remote.aec.at>

A temporary grouping of net.artists for a collaborative project at Ars Electronica with participating artists: Rachel Baker/UK, Vuk Cosic/YU/SLO, Luka Freljh/SLO, Jaanis Garancs/LV/SD, Jodi.Org/ES/NL, Olia Lialina/RU, Pit Schultz/D, Alexei Shulgin/R, Rasa Smite + Raitis Smits/LV, Sep 97

Remote C ist ein Gemeinschaftsprojekt aus Werken einzelner net.Künstler, die von verschiedenen Orten Europas aus im Rahmen des WWW zusammenarbeiten. Die Teilnehmer bilden jedoch selbst keine *Kunstgruppe*, sondern versuchen vielmehr, in dieser temporären Gruppierung einige Möglichkeiten abzu-stecken, die die Kommunikationstechnologie für die Kulturpro-duktion eröffnet. Jedes Einzelprojekt zu *Remote C* wird durch Fernzugriff auf dem Ars Electronica Center-Server realisiert und verweist zugleich durch Links und diverse Seiten auf die übrigen Werke. Der Gesamtrahmen von *Remote C* ergibt sich im Laufe der Zeit dadurch, daß das Projekt immer komplexer wird und eine WWW-basierte Umgebung erzeugt, die sich via Radio, Telefon und eine CD-ROM in den realen Raum erstreckt.

Remote C is a collaborative project comprised of the individual works of several net.artists working remotely from various locations throughout Europe within the common frame of the WWW. While the participating artists don't constitute an *Art Group*, this temporary grouping is an attempt to map out some of the possibilities offered through communications technologies for cultural production. Each of the projects within *Remote C* is realized over time with remote access to the Ars Electronica Center server while at the same time responding to the other works through links and various pages. The overall frame of *Remote C* is built up over time as the project becomes more complex and creates a Web-based environment that extends into realspace via radio, telephony, and a CD-ROM.

DI - FR

tue - fri

Syndicate
Net.Shop **9 - 12**
9

09.00-22.00
Ars Electronica Center

SO - MI

sun - wed

14 - 17
9

openX

Mit diesem Projekt präsentiert sich eine im Netzwerk ange-siedelte Interessengemeinschaft junger osteuropäischer Künstler und Kulturinitiativen. *Syndicate Net.Shop* ist sowohl ein Raum für Präsentationen und Diskussionen während des Festivals als auch ein intensiver Workshop unmittelbar danach und richtet sich an Mitglieder der Syndicate Mailing List. *Syndicate Net.Shop* dient insbesondere dazu, jungen, mit neuen Medien arbeitenden Künstlern die Möglichkeit zu geben, an diesem Festival teilzunehmen und ihre Grundkenntnisse über Netzwerkmedien zu verbessern.

Young Eastern European artists and cultural initiatives who have joined together to pursue common interests in the Internet present themselves with this project. *Syndicate Net.Shop* is not only a space for presentations and discussions during the festival, but also an intensive workshop immediately thereafter; it is oriented toward members of the Syndicate Mailing List. In particular, *Syndicate Net.Shop* serves to give young artists working with new media the opportunity to take part in this festival and to enhance their knowledge of the fundamentals of network media.

Koordinator/Coordination: Eric Kluitenberg
Project-Management: Diana McCarty

The Syndicate Net.Shop is organized by the V2 Organisation in Rotterdam/NL and the Media Research Foundation in Budapest/Hungary, in co-operation with the Ars Electronica Center.

Timetable

SO sun 14 9	09.00-10.00	AEC-Tour
	10.00-12.30	Erik Kluitenberg Introductory lecture and surfshop
	14.00-17.00	Alexei Shulgin Hands on training in HTML
	19.00-20.30	Diskussion/Discussion
	20.30-22.00	Surf time
MO mon 15 9	09.30-12.30	Alexei Shulgin Surfshop
	14.00-17.30	Joan Heemskerk, Dirk Paesmans Hands on advanced HTML
	18.30-20.00	Diskussion/Discussion
	20.00-22.00	Surf and work time
DI tue 16 9	09.30-12.30	Joan Heemskerk, Dirk Paesmans Surfshop
	14.00-17.30	Joan Heemskerk, Dirk Paesmans Continued Hands on HTML
	19.00-20.30	Diskussion/Discussion
	20.30-22.00	Surf and work time
MI wed 17 9	09.30-12.30	Zoltan Szegedy-Moszak Lecture and surfshop
	14.00-18.00	Zoltan Szegedy-Moszak Hands on very advanced 3D modeling
	19.30-22.00	Abschließende Diskussion/ Final discussion

Grammatron 1.0
Mark Amerika/USA

9 – 12
9

<http://www.grammatron.com>

open X

Grammatron 1.0 – eines der ersten im World Wide Web veröffentlichten literarischen Hypertext-Werke von der Länge eines Romans – befaßt sich mit der Vorstellung von Spiritualität im elektronischen Zeitalter. Wie in einem Roman von Philip K. Dick, dessen Werke die Vorlage zu Filmen wie *Blade Runner* oder *Total Recall* lieferten, kann sich auch hier die Wahrnehmung der Realität jederzeit ändern...

Grammatron 1.0 – one of the first novel-length hypertext works of fiction to be published on the World Wide Web – is grappling with the idea of spirituality in the electronic age. As in a novel by the author Philip K. Dick, whose works inspired the films *Blade Runner* and *Total Recall*, the perception of reality can change at any moment ...

Turbulence
Helen Thorington/USA

9 – 12
9

<http://www.turbulence.org>

Turbulence, ein mittlerweile seit zwei Jahren bestehendes Projekt, umfaßt einerseits eine Kunst-Site im World Wide Web, andererseits eine wachsende Gruppe von Künstlern, die einander regelmäßig treffen, um sich über ihre Arbeiten auszutauschen. *Turbulence* verfolgt vorrangig zwei Ziele: Das erste besteht darin, Künstlern die Möglichkeit zu bieten, die charakteristischen Eigenheiten des Web zu erforschen. Das zweite Ziel des Projektes ist, überzeugende neue Arbeiten vorzulegen, die zur Verbesserung des Internet beitragen und die Erfahrungen, die Geschicklichkeit und das Verständnis der Benutzer durch Beispiele und gemeinsames Arbeiten erhöhen.

Now in its second year, *Turbulence* is both an art site on the World Wide Web and an enlarging group of artists who meet regularly to discuss their work. The *Turbulence* project has two main goals. The first is to provide artists with the opportunity to explore the specific characteristics of the web medium. The second is to provide substantive new work that will improve the quality of the Internet environment and enhance the experience, skills and understanding of users through example and collaborative efforts.



Net Sauna
MUU/SF

9 – 12
9

<http://muu.lib.hel.fi/muu/index2.html>

Net Sauna ist ein Raum für echten Dialog, eine Metapher für einen kulturspezifischen und doch inklusiven Raum, der im Kontrast zu globalisierten Konstruktionen wie Museen, Theatern und den Rundfunkmedien steht. Körper und Politik werden in ihrer Gemeinsamkeit aus dem bloßen Bereich der Rhetorik gerettet und in einen kleinen, warmen, ruhigen Raum transferiert.

Net Sauna is a space for genuine dialogue. As a metaphor it is a culturally specific yet inclusive space that contrasts globalized constructions such as museums, theaters and broadcast media. Body and politics intertwined are rescued from the mere field of rhetoric and brought into a small, warm, quiet place.

MUU: John Hopkins, Tapio Mäkelä,
Terhi Penttilä, Liisa Vähäkylä

Ars Electronica 97
On Line Report
Terminal Bar/CZ

9 – 12
9

<http://www.terminal.cz>

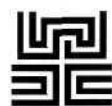
open X

Das Ars Electronica Festival 97 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. Gestaltet wird der Web-Report von *Terminal Bar*.

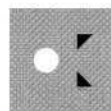
Terminal Bar versteht sich als lebendes, dynamisches System, das Teil der sich in der Tschechischen Republik entwickelnden Cyberkultur ist. Seine Wurzeln liegen in offenen Systemen wie BBS, Informationsdatenbanken, interaktiven VRML-Installationen und in Räumen, die Internetzugang anbieten, wie Cyberbar und Electronic Cafe.

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. The Web-Report is designed by *Terminal Bar*.

Terminal Bar sees itself as a living, dynamic system which is part of a larger, evolving cyber-culture in the Czech Republic, cultivated on such open systems as BBS, information databases, interactive VRML installations and in spaces dedicated to internet access, i.e. the concept of the cyberbar or electronic café.



ARS ELECTRONICA CENTER
OFFENES KULTURHAUS



remote sensations

remote sensations

Installationen und Prozesse
im öffentlichen Stadtraum
Installations and processes
in the public urban space

Remote Sensations versammelt Positionen von KünstlerInnen zu einer sich telematisch organisierenden Kultur, deren Erfahrung und sinnlicher Wahrnehmung. Der urbane Raum ist dabei zugleich Projektionsfläche und – als vom Prozeß der kulturellen Neuorganisation längst erfaßtes Gefüge – auch Gegenstand von Projektionen in die urbane Öffentlichkeit hinein.

Remote Sensations collecting the positions of various artists on a culture that is organising itself telematically, its experiences and sensory perception. The urban space is both a projection surface and – as a structure long identified by the process of cultural re-organisation – as the object of projections into the urban public space.

*Kooperations-Projekt des Offenen Kulturhauses Linz mit dem Ars Electronica Center./
Co-operation of the Offenes Kulturhaus Linz with the Ars Electronica Center.*

hotSpot
MO-FR
mon-fri
8-12
9
Infoterminal
am Hauptplatz
MO 16.00-19.00
DI-FR 10.00-19.00

Le Triangle d'Incertitude

Cécile le Prado/F

10.00-22.00

Ars Electronica Quarter, Nibelungenbrücke

Donauparkweg

Sound Installation

Die Linzer Donaubrücke wird in dieser mehrkanaligen Klanginstallation in die akustische Welt des Atlantik versetzt. Auf dem Meer orientieren sich Seefahrer an natürlichen Anhaltspunkten an der Küste. Es genügt, drei davon in komplementären Richtungen zu identifizieren, um ein Dreieck ziehen zu können, in dem sich das Schiff befindet und das "Dreieck der Ungewißheit" genannt wird. *Le Triangle d'Incertitude* greift das Prinzip auf und ersetzt dabei die visuellen durch akustische Marksteine. Ausgehend von Tonaufnahmen, die an der südlichen Spitze Irlands [Fastnet], am westlichsten Ende von Frankreich [Bretagne] sowie am westlichsten Punkt Spaniens [Cap Finisterre] durchgeführt werden, wird auf dem Boden eines fiktiven und virtuellen Raums ein Dreieck der Ungewißheit gezogen.

This multichannel audio installation transfers the Danube Bridge in Linz into the acoustic world of the Atlantic. Seafarers find their bearings at sea by means of natural points of located along the coast. All you have to do is to identify three such landmarks in complementary directions so as to be able to construct a triangle which inevitably contains your ship. This triangle is called the "triangle of uncertainty". *Le Triangle d'Incertitude* takes up the principle substituting these visual with acoustic "landmarks". It is concerned with constructing a triangle of uncertainty on the ground of a fictive, virtual space on the basis of sound recordings made at the southern tip of Ireland [Fastnet Rock], the western edge of France [Brittany], and the westernmost point of Spain [Cap Finisterre].

The Personal Safety Device

Personal Imaging and Telepresence for
Protection Against Crime

Steve Mann/USA

Landstraße, Übertragung ins Design Center

Ambulante Performance
im öffentlichen Raum

Steve Mann gehört zum "wearable computing team" des MIT Media Lab. Bewaffnet mit einer in der Brille versteckten Kamera, von der aus die Bilder direkt ins Netz übertragen werden, ist er in der Stadt unterwegs.

Steve Mann is a member of the "wearable computing team" of the MIT Media Lab. Armed with a camera concealed in sunglasses that transmits images directly into the net, he will be scouting about town.



Globe Theater: A Robotic Pageant

Act II, Scene 2: Nomad Is An Island

Adrianne Wortzel/USA

10.00-22.00

Nomadische Installation
im öffentlichen Raum

- 8.9. Rathausplatz [BodyBilder] 21.00
- 9.9. Hauptplatz [bei Schlechtwetter/in case of rain:
Landhaus-Passage, Promenade]
- 10.9. Rathausplatz
- 11.9. Design Center
- 12.9. Hauptplatz [bei Schlechtwetter/in case of rain:
Landhaus-Passage, Promenade]

In *Globe Theater* zieht ein ganzes Spektrum von Robotern an uns vorbei, sie tasten sich an einer von ihnen selbst erstellten Karte entlang und beschreiben die Welt. Als robotische Agenten mischen sie sich mehr oder weniger unauffällig ins öffentliche Leben. Linzer Alltag und Ars Electronica Festival-Events werden "eingefangen"...

In *Globe Theater*, a panoply of robots appear and disappear, moving along a map of their own making while writing down the world. The robots as agents will be mingling more or less inconspicuously in everyday life, "capturing" day-to-day life in Linz and at Ars Electronica Festival events ...



DI - FR

tue - fri

9 - 12
9



remote sensations

DI - FR

tue - fri

Architettura
della Separazione9 - 12
9

Isabella Bordonì, Roberto Paci Dalò/I

10.00-24.00 [10.9. 10.00-15.00]

Hafen, SBL-Sonderguthalle

remote sensations

Das Projekt beruht auf Scanning und Sampling von Material, das in ganz Linz und insbesondere in der VOEST-Alpine, dieser einzigartigen "Stadt innerhalb der Stadt", zusammengetragen wurde. Aktuelle Informationen werden mit Dokumentarfilmen aus dem Linz der Jahre 1945-1955 gekoppelt. Als interaktive Klang- und Videoinstallation wurde *Architettura della Separazione* vornehmlich für eine Lagerhalle am Linzer Hafen entworfen.

The project is based on scanning and sampling of material deriving from researches undertaken throughout the city of Linz and its unique example of "a city in the city": the VOEST-Alpine. Present day information is used in conjunction with documentary films shot in town during the period 1945 - 1955. *Architettura della Separazione* is an interactive sound and video installation created specially for a warehouse in the Hafen.

Scanning Bacchae

MI+FR

wed + fri

10+12
9

Performance

24.00

Hafen/SBL-Sonderguthalle

[siehe/see: S. 11]

hotSpot

Remote Sensations für Nachtschwärmer: Ein Partyschiff verkehrt auf der Donau zwischen Ars Electronica Quarter und Hafen - 22.00
Remote Sensations for Nocturnal Revellers: A party boat cruises the Danube between Ars Electronica Quarter and Hafen. [22.00]

Besichtigung Donaudüker:
Am 11.9. um 16.00 Uhr besteht die Möglichkeit, die simulierte akustische Situation des Donaudükers mit dem realen Szenario zu vergleichen. Ein Shuttle-Service ist ab Info-Terminal Hauptplatz eingerichtet.

Tour of the Donaudüker: On September 11 at 4:00 p.m., festival-goers have the opportunity to compare the simulated acoustics of the Donaudüker with the real thing. A shuttle service is available at the Info-Terminal on the Hauptplatz [main square].

DI - FR

tue - fri

3D-Audio-Düker

Horst Zachmann/A

9 - 12
9

10.00-22.00

Hauptplatz, Design Center

8.9., 17.30 Opening

11.9., 16.00 Besichtigung/Tour of the Donaudüker

Ein normalerweise für die Öffentlichkeit nicht zugänglicher Raum, der Donau-Düker [ein Tunnel unter der Donau], wird mittels 3D-Audio [auch Virtual Acoustic oder Binaural Acoustic genannt] akustisch dreidimensional "abgebildet" und via Kopfhörer in seiner ortsspezifischen Klanggestalt wiedererlebbar gemacht.

A space not normally accessible to the public - the Donau-Düker, a tunnel under the Danube, - is being acoustically "reproduced" in three-dimensional audio [also known as virtual acoustic or binaural acoustic] to enable listeners to experience via headphone the unique tonal qualities of this place.

Polyphemus' Eye

Concha Jerez,
José Iges/E

DI - FR

tue - fri

9 - 12
9

10.00-22.00

Hauptplatz

8.9., 17.30 Opening

Polyphemus' Eye setzt den intimen Blick des Voyeurs mit dem öffentlichen Auge der apparativen Kontrollorgane in Beziehung. Die Installation bündelt eine Vielzahl von Elementen der Überwachung zu einem dramatischen und funktionalen Diskurs über Sicherheitssysteme. Überwacher und Überwachte erleben sich in vertauschten Rollen, ohne sich jedoch dem Wahrnehmungs- und Erfassungsbereich der Apparate und ihrem Informationsoutput entziehen zu können.

Polyphemus' Eye interrelates the intimate glimpse of the voyeur with the public eye of technologically-equipped monitoring bodies. The installation gathers together a number of different elements of surveillance into a dramatic and functional discourse on security systems. The monitors and the monitored experience one another in transposed roles - but without being able to withdraw from the sphere of perception and registration of the technology and its informational output.



Displaced Emperors

Rafael Lozano-Hemmer/MEX/CDN
Will. Bauer/CDN

DI - FR

tue - fri

9 - 12
9

20.00-24.00

Schloß/Ostfassade

remote sensations

8.9., 21.00

Bodybilder

9.-12.9., 20.00-24.00 Souvenir-Shop

Displaced Emperors ist eine interaktive, relationale Architekturarbeit, die das Linzer Schloß transformiert. Relationale Architektur kann als die technologische Aktualisierung von Gebäuden und öffentlichen Räumen durch ein Fremdgedächtnis bezeichnet werden. Dabei wird ein Vektor zwischen zwei scheinbar unzusammenhängenden historischen Eigentümlichkeiten hergestellt: dem mexikanischen Kaiserreich des Maximilian von Habsburg [1864-1867] und der Quetzalfedernkrone eines der letzten Aztekenherrscher. Den Assoziationsraum der Projektion erschließt der Besucher mit seiner eigenen Hand - in Interaktion mit dem Schloß, das sich - je nach Berührung - in Wohnsitze der Habsburgerkaiser Mexikos verwandelt.

Displaced Emperors is an interactive, relational work of architecture that transforms the Linzer Schloß [castle]. Relational architecture can be characterized as the technological actualization of buildings and public spaces by means of a memory foreign to it. In this instance, a vector will be created between two seemingly unrelated historical objects: the Mexican Empire of Maximilian von Habsburg [1864-1867] and the Quetzal feather crown of one of the last Aztec kings. The visitor gains access to the associational space of the projection with his own hands in his interaction with the castle, which - when it is touched - transforms itself into the residence of the Habsburg Emperor of Mexico.

Kulturdenkmal Souvenir Shop

Als Teil der Installation wird eine improvisierte Handelsstelle zum Ausverkauf kultureller Schätze errichtet. /As part of the installation a makeshift trading post will be set up to sell off cultural property. Happy Hour ab/starts at 21.00.

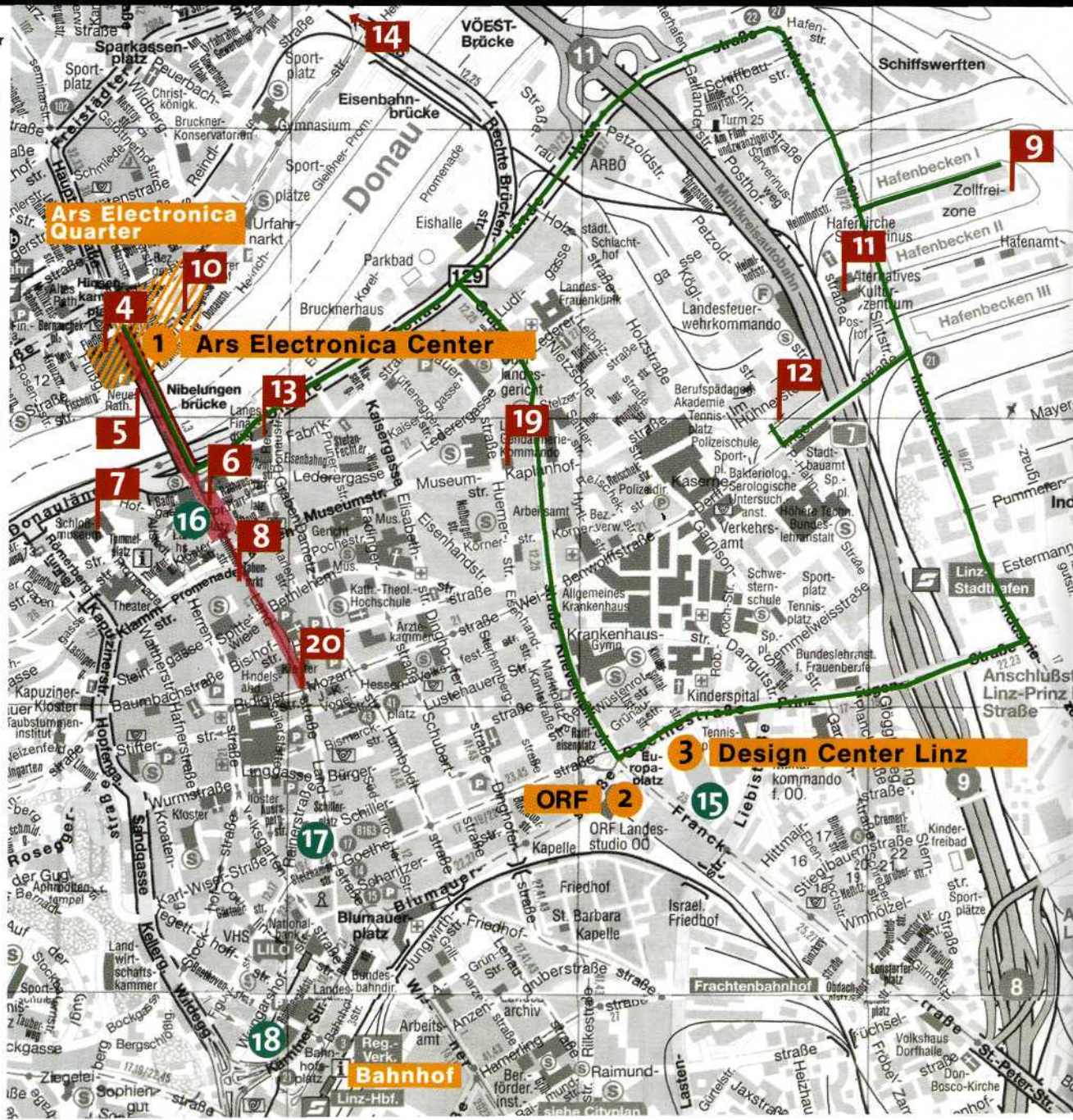
Collaborators: Susie Ramsay, Daniel Rivera



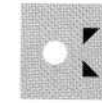
Ars electronica festival 97

- main-locations
- art and events locations
- hotels
- shuttle

- 1 Ars Electronica Center
Hauptstraße 2
- 2 ORF Landesstudio OÖ
Europaplatz 3
- 3 Design Center Linz
Europaplatz 1
- 4 Neues Rathaus
Rathausplatz
- 5 Nibelungenbrücke
- 6 Hauptplatz
- 7 Schloß
Hofgasse
- 8 Arkade /Taubenmarkt
Landstraße 12
- 9 Hafen, Schiffswerft
Sonderguthalle
- 10 Stadtwerkstatt
Kirchengasse 4
- 11 Posthof
Posthofstraße 43
- 12 Konsumhalle
Ecke Köglsr./
Im Hühnersteig 10-12
- 13 Stiftergalerie
Adalbert-Stifter-Platz 1
- 14 Harbachschule
Urfahr
In der Aichwiesen 14
- 15 Ramada Hotel
Europaplatz 2
- 16 Hotel Wolfinger
Hauptplatz 19
- 17 Hotel Schillerpark
Am Schillerplatz
- 18 Hotel Ibis
Kärntner Str. 18-20
- 19 PGA
Kaplanhofstraße 1



ARS ELECTRONICA CENTER
OFFENES KULTURHAUS



remote sensations

5



le triangle d'incertitude

6



30- audio-bücker

9



architettura della separazione

Cécile le Prado/F
9.-12.9.

10.00-22.00
Ars Electronica Quarter,
Nibelungenbrücke -
Donauradweg

Horst Zachmann/A
9.-12.9.

10.00-22.00
Hauptplatz / Design Center
Tour of the Donau Düker
11.9.
16.00

Isabella Bordini, Roberto
Paci Dalò/Giardini Pensili/I

9./11./12.9. 10.9.
10.00-24.00 10.00-15.00

Performance "Scanning Bacchae"
10. + 12.9.
24.00
Hafen/Schiffswerft, Sonderguthalle

20



the personal safety device

7



displaced emperors

6



polyphemus' eye

4



globe theater

Steve Mann/USA

Ambulant performance
in the public urban space

9.-12.9.

Landstraße,
Remote video/audio feed to the
Design Center

Rafael Lozano-Hemmer,
Will Bauer/MEX/CDN

8.9.
21.00

9.-12.9.
20.00-24.00

Schloß/Ostfassade

Concha Jerez, José Iges/E

9.-12.9.

10.00-22.00
Hauptplatz

Adrienne Wortzel/USA

8.9. Rathausplatz

21.00

9.9. Hauptplatz

(In case of rain, the event will be held in the
Landhaus Passage, Promenade)

10.9. Rathausplatz

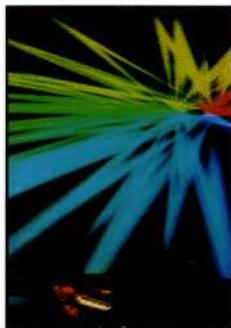
11.9. Design Center

12.9. Hauptplatz

(In case of rain, the event will be held in the
Landhaus Passage, Promenade)

daily 10.00-22.00

events



11

music plays images X images play music

Toshio Iwai, Ryuichi Sakamoto/J

Prix Ars Electronica 97 – Golden Nica Interactive Art
Interaktive, audiovisuelle Konzertperformance./
Interactive, audio-visual concert performance.

9.9.

20.00

Posthof



3

•OR•

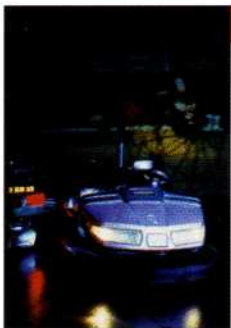
Dump Type/I

Tanzperformance/Dance performance

11.9.

20.00

Design Center



10

interface autodrom

Stadtwerkstadt/A

Ein echtes Autodrom als Interface für ein interaktives Computergame./
A real bumper-car as an interface for an interactive computer game.

9. – 12.9.

ab 19.00

Ars Electronica Quarter



12

machine sound

Matt Heckert/USA

Prix Ars Electronica 97 – Golden Nica Computermusic
Maschinen-Konzert/Machine-concert

12.9.

20.00

Konsumhalle, Ecke Köglstraße/Im Hühnersteig



12

an evening spent in a hypercompetitive state of mind

Time's up/A

Eine biomechanische Game-Show./
A bio-mechanical game show.

9. – 12.9.

19.00

Konsumhalle, Ecke Köglstraße/Im Hühnersteig

1

ars electronica center Hauptstraße 2 A-4040 Linz

Museum of the Future

The Ars Electronica Center, opened in 1996, is a unique and unprecedented center for digital art and media. With its Future Lab and the Ars Electronica Research & Residence Program, the Museum of the Future is an interdisciplinary platform for encounter with the arts, sciences and society.



2

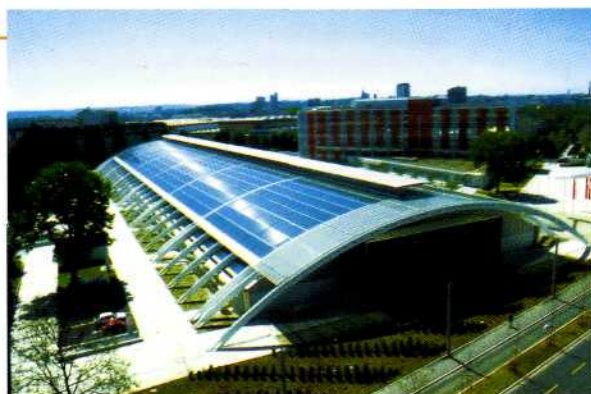
ORF - Landesstudio oberösterreich Europaplatz 3 A-4010 Linz

The ORF Upper Austrian Regional Studio was, together with the City of Linz, one of the founders and original producers of Ars Electronica, and now stages the Festival in collaboration with the Ars Electronica Center. In 1987, the studio initiated the Prix Ars Electronica.

3

design center linz Europaplatz 1 A-4020 Linz

The most modern public events and convention facility in Europe features a contemporary steel-and-glass design and serves as one of the main venues of the Ars Electronica Festival 97.



3

FleshFactor – Informationsmaschine Mensch

Symposium: **9.–10.9.**
10.00–13.00; 15.00–18.00

openX – network projects: **9.–12.9.**
10.00–19.00

Installations: **9.–12.9.**
10.00–19.00

OR Dance performance: **11.9.**
20.00

2

Prix Ars Electronica Gala

Golden Nica Awards 97: **10.9.**
21.00

Prix Ars Electronica Forum

Computer Music: **11.9.**
10.00–13.00

Interactive Art: **11.9.**
14.30–18.00

.net: **12.9.**
10.00–13.00

Computer Animation: **12.9.**
14.30–18.00

1

Installations and CAVE-applications: **9. – 13.9.**
10.00–19.00 Uhr

CAVE-Presentations: **10.9.**
15.00–21.00

Ars Electronica Workshops:
10.9. 10.00–14.00; **12.9.** 15.00–19.00

Museums of the Future, Convention: **11.9.**
10.00–17.00

Ars Electronica Quarter

Bodybilder – A Feast for Linz: **8.9.**
21.00

Sub'tronic – The Musical Night
Program of the Ars Electronica 97:
8.–12.9. 23.00

Interface Autodrom: **9.–12.9.**
19.00

Electronic Theater: **10.9.**
21.00

Prix Ars Electronica

Prix Ars Electronica
Gala

21.00

ORF-Landesstudio Oberösterreich

Im Rahmen der Ars Electronica 97 werden die Preise [Gesamtdotation ATS 1,25 Mio, gestiftet von Siemens Nixdorf] verliehen und die von den vier Fachjuries ausgewählten Arbeiten in Ausstellungen, Performances, Screenings etc. präsentiert. Künstlergespräche mit den Preisträgern laden zum Erfahrungsaustausch und zur Standortbestimmung ein. Etwa 900 Einreichungen aus den Bereichen Computermusik, Computeranimation, .net und interaktive Kunst geben Einblick in die aktuellen Entwicklungen der internationalen Medienkunst.

Prizes will be awarded at the Ars Electronica 97 [a total of ATS 1,25 million donated by Siemens Nixdorf]. The works selected by the four special juries will be presented in exhibitions, performances, screenings, etc. Discussions with the winners will offer the opportunity to exchange experience and analyse the current situation. About 900 entries from the fields of computer music, computer animation, .net and interactive art will demonstrate the latest developments in international media art.

Verleihung der Goldenen Nicas 97

Live auf 3Sat [21.00] und ORF2 [00.30]
Moderation: Sigrid Steingruber
und Josef Broukal

Hauptpreise in den vier Wettbewerbsbereichen des Prix Ars Electronica sind die Goldenen Nicas. 1997 gehen sie an Toshio Iwai/Ryuichi Sakamoto/J [Interaktive Kunst], an Matt Heckert/USA [Computermusik], an Scott Squires/USA [Computeranimation] und an das sensorium Team/J [.net].

Wegen der limitierten Platzzahl ist für die Prix Ars Electronica Gala eine gesonderte Einladung erforderlich!

The main awards in the four competition categories of the Prix Ars Electronica are the Golden Nicas. The winners in 1997 are Toshio Iwai/Ryuichi Sakamoto/J [interactive art], Matt Heckert/USA [computer music], Scott Squires/USA [computer animation] and the sensorium Team/J [.net].

For capacity reasons attendance at the Prix Ars Electronica Gala is by special invitation only.

Prix Ars Electronica
Forum

10.00-13.00 + 14.30-18.00

ORF-Landesstudio Oberösterreich

Vorträge, Diskussionen und Gespräche von und mit den Preisträgern der vier Wettbewerbssparten des Prix Ars Electronica 97. Lectures, discussions and talks with the prize-winners in the four competition categories of the Prix Ars Electronica 97.

Einzigartig bietet das Prix Ars Electronica Forum die Möglichkeit der direkten und intensiven Auseinandersetzung mit den ausgezeichneten Künstlern des diesjährigen Prix Ars Electronica. Künstlergespräche laden zum Erfahrungsaustausch und zur Standortbestimmung ein. Jeweils drei Stunden sind den vier Wettbewerbssparten Computermusik, Interaktive Kunst, .net und Computeranimation gewidmet. Ausgewählte Juroren der einzelnen Kunstbereiche moderieren den Diskurs zwischen Publikum und Künstlerpersönlichkeiten.

The Prix Ars Electronica Forum offers the unique opportunity to engage in a direct and intensive dialogue with the prize-winning artists of this year's Prix Ars Electronica. Conversations with the artists enable participants to share experiences and discuss positions on vital issues. Three hours are devoted to each of the four competition categories: computer music, interactive art, .net, and computer animation. Selected jurors from each artistic field moderate the dialogue between the public and the individual artists.

Eintritt frei/Free entrance!

Von 11.-13.9. [10.00-18.00 Uhr] ist die Wunsch-Audio- und Videothek im ORF-Landesstudio Oberösterreich geöffnet. Besucher stellen aus den ausgezeichneten Einreichungen ihr eigenes Programm zusammen.

From September 11-13 [10:00 a.m. to 6:00 p.m.], listener and viewer requests will be taken in the Audio- and Videotheque in the ORF-Landesstudio Oberösterreich. Visitors can put together their own playlist from among the award-winning submissions.

DO + FR
thurs + fri
11+12
9

T i m e t a b l e

DO
thurs
11
9

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

Prix Ars Electronica Forum

Computermusik/Computer Music

Jonty Harrison/GB

Marianne Amacher/USA

Matt Heckert/USA

Moderator: Naut Humon/USA [Juror]

14.30-18.00/14.30 a.m. - 6 p.m.

Prix Ars Electronica Forum

Interaktive Kunst/Interactive Art

Joachim Sauter/Dirk Lüsebrink, ART+COM/D

Paul Garrin/USA

Toshio Iwai/Ryuichi Sakamoto/J

Moderator: Alex Adriaansens/NL [Juror]

FR
fri
12
9

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

Prix Ars Electronica Forum

.net

Rycharde Hawkes, Jane Prophet,

Gordon Selley/GB

Rolf Schmidt/USA

sensorium Team/J

Moderator: Joichi Ito/J [Juror]

14.30-18.00/14.30 a.m. - 6 p.m.

Prix Ars Electronica Forum

Computeranimation/Computer Animation

Scott Squires, ILM/USA

Chris Wedge/USA

Moderator: A.J. Mitchell/GB [Juror]

Prix Ars Electronica 97 Electronic Theater

21.00

Ars Electronica Quarter, Rathausplatz

prix



Eintritt frei!/Free entrance!

Open-Air-Präsentation der besten Computeranimationen des Prix Ars Electronica 97. Ein Programm mit Kunst, Forschung und Entertainment.

Open-air presentation of the best computer animations of the Prix Ars Electronica 97. A programme with art, research and entertainment.

Programm/Programme

Scott Squires/ILM: Dragonheart
Chris Wedge/Blue Sky: Joe's Apartment
BUF: Levi's
BUF: Coca Cola
Carlos Saldanha/Blue Sky: Big Deal
Stephen Weston/Bermuda Shorts: Fisherman's Friend
Jim Mitchell/ILM: Mars Attacks!
Marine Poirson, Lionel Richerand/ENSAD: Adrenaline
François Vogel/ENSAD: Riente Contreé
Raquel Coelho/Blue Sky: The Tapir
Larry Lamb/ Lamb & Company: Huzzah
 [Bobaloo the beast boy]
Stefen Fangmeier/ILM: Twister
Taku Kimura/Links Corp.: Sakuratei
Anna Henckel-Donnersmarck/Filmakad.
Baden-Württemberg: Busby
Michèle Cournoyer/ National Film Board of Canada:
 An Artist

hotSpot

 FR
 fri
 12
 9

Spawn

Regie/Director:
 Marc Dippé/USA
Mit/with: Michael Jai
 White, John Leguizamo,
 Martin Sheen

Central-Center/Landstraße 36
 Österreich-Vorpremiere

21.30 Ars Electronica Cocktail

22.00 Spawn

Ars Electronica Final Party


 DI - FR
 tue - fri
 9 - 12
 9

Installationen und ortsspezifische Projekte
 Installations and site-specific projects

Design Center, Ars Electronica Center, Ars Electronica Quarter,
 Arkade am Taubenmarkt, Galerie im Stifterhaus

Border Patrol

Paul Garrin/USA, David Rokeby/CDN

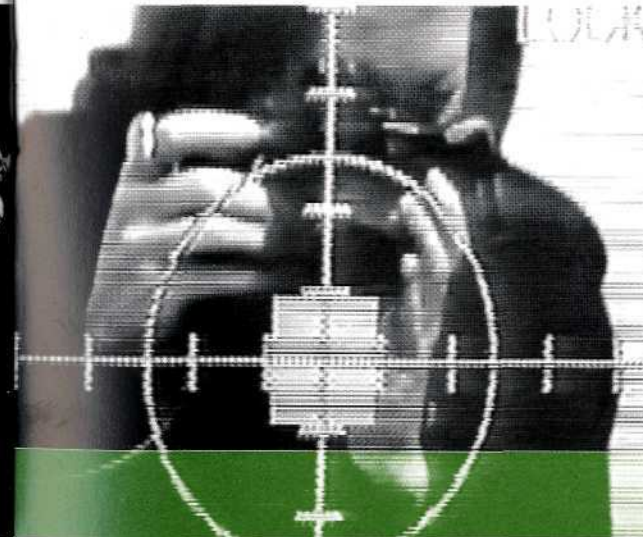
Prix Ars Electronica 97 - Auszeichnung

Interaktive Kunst/Interactive Art

10.00-19.00 Design Center

Fixmontierte Kameras fungieren als visuelle Sensoren zum VSNII-Interface von David Rokeby, welches die Positionierung robotischer "Snipercams" steuert, die bewegliche Ziele [die Köpfe der Besucher] ins Visier nehmen und "Schüsse abfeuern" [Tonaufnahmen von Gewehrsalven]. Die Betrachter sehen sich auf Videomonitoren abgebildet, die in die Vorderseite einer Metallwand eingesetzt sind; ihre Gesichter erscheinen im Fadenkreuz der Snipercam.

Stationary cameras function as visual sensors to the VNSII interface by David Rokeby that controls the positioning of robotic "snipercams" which lock on to moving targets [the viewer's heads] and "fire shots" [audio of gunshots]. The viewer sees his/her image on video monitors, set into the face of the metal wall, in the crosshairs of the snipercam.



installations

Seeing is Believing

Kazuhiko Hachiya/J

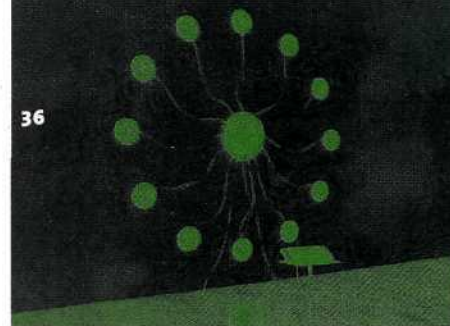
Prix Ars Electronica 97 - Anerkennung

Interaktive Kunst/Interactive Art

10.00-19.00 Design Center

Eine interaktive Installation als Interface für ein kollektives Web-Tagebuch. *Seeing Is Believing* ist ein Ausstellungsprojekt, das aus verschiedenen Elementen besteht: "Mega Diary" - Ein globales offenes Tagebuchprojekt im Netz; "Empty Entity" - The Invisible Electric Light Display, "The Sheep": The Tool to See the Invisible. Indem diese Teile in einer Installation zueinander in Beziehung gesetzt werden, entsteht die über-summative Gestalt eines neuen Wahrnehmungsfeldes.

An interactive installation as an interface for a collective Web diary. *Seeing Is Believing* is a project consisting of several elements: "Mega Diary" - Global Open Diary Project on the Net; "Empty Entity" - The Invisible Electric Light; "The Sheep": The Tool to See the Invisible. By combining these segments into one installation and relating them to one another, there emerges an all-encompassing form of a new field of perception.



10.00–19.00
Design Center

DI – FR
tue – fri
9 – 12
9

installations

Timesharing

Mark Madel/NL

Madels elektronische Objekte verlangen vom Betrachter die Interaktion mit ihnen selbst und oft auch mit anderen Betrachtern. Seine Objekte reagieren mit komplexen Antwortmustern auf die Eingaben des Betrachters und zeigen die verschwommenen Unterscheidungen auf, die zwischen Interaktion und Beziehung, Nötigung und Aufforderung bestehen.

Mark Madel's electronic objects demand viewer interaction with themselves and, frequently, with other viewers. He imbues his objects with complex sets of responses to viewer inputs, addressing the blurred distinctions between interaction and relationship, coercion and invitation.

Garnet Vision

Hiroo Iwata/J

Garnet Vision ist das erste immersive Raumdisplay, das eine komplette Rundumperspektive bietet. Der Betrachter steht in einem in sich geschlossenen Gebilde aus zwölf Rückprojektionsflächen. Die Besucher von *Garnet Vision* begeben sich ins Innere des Leinwand-Dodekaeders, wo sie von einer transparenten Drehbühne aus in das Rundum-Display eintauchen. Die Hälfte der rhombischen Leinwände ist auch für die Besucher außerhalb des Dodekaeders sichtbar, so daß auch sie die Projektion mitverfolgen können.

Garnet Vision is the first spatial immersive display which covers a full solid angle of the view. The viewer is totally enclosed by twelve rear-projection screens. The participant of Garnet Vision goes into the dodecahedron screen. S/he can rotate on a transparent floor and sees the full solid angle view. Viewers outside the screen can see half of the rhombic screens, so that they can enjoy the image.

10.00–19.00
Design Center

Blimp

A tool for ubiquitous tele-embodiment *Space Browsers*
Eric Paulos, John Canny/USA

PRoPs [Personal Roving Presence] genannte Teleroboter dienen den Menschen als Stellvertreter oder Avatare in einem weit entfernten realen Raum. Eine Funkverbindung verleiht dem PRoP lokale Mobilität, während derjenige, der ihn steuert, über eine Internet-Verbindung nahezu überallhin gelangen kann. Im Gegensatz zu den Avataren der VR-Welten vertritt ein PRoP einen Menschen in einem realen Raum, in dem sich andere Menschen befinden. Mithilfe von PRoPs kann Distanz in existierenden Umgebungen der Arbeitswelt und der Gesellschaft vermittelt werden.

Tele-robots called PRoPs [Personal Roving Presence] serve as a proxy or avatar for a human being in a real remote space. A radio link gives the PRoP local mobility, while an internet connection allows its operator to be almost anywhere. In contrast with avatars in VR worlds, a PRoP is a human proxy in a real space occupied by other humans. PRoPs make it possible to mediate distance in existing work and social environments.



DI – FR
tue – fri
9 – 12
9



installations

Las transpiraciones del desgaste o la devaluación aspirada

César Martínez Silva/MEX

Informationsgesteuerte Gummipuppen sind durch Plastikschläuche, wie sie in Krankenhäusern zur künstlichen Beatmung eingesetzt werden, mit Luftdruckpistolen oder Haarföns verbunden; elektronische Zeitschalter regeln die Luftzufuhr. Durch die Deformierung der menschlichen Gestalt generieren die zusammensinkenden, dann wieder luftgefüllten Skulpturen einen dramatischen, informations-gesteuerten Diskurs.

Computer-controlled rubber dolls are connected by plastic tubes [such as those used in hospitals for artificial respiration] to air pistols or hair dryers; electronic timing devices regulate the injection and ejection of air. Through this process of deformation of the human form, these deflated and collapsed – and again reinflated – sculptures generate a dramatic ongoing discourse.

10.00-19.00
Design Center

Tangible Bits

Hiroshi Ishii, Maggie Orth, Matt Gorbet,
Andrew Dahley, Scott Brave/USA

Hiroshi Ishii, Professor am MIT Media Lab, präsentiert gemeinsam mit seinen Studenten ausgewählte Beispiele aus dem Forschungsprogramm *Tangible Bits*. Das Ziel dieser Projekte ist es, über die derzeit vorherrschenden "talking head"- und "painted bits"-Modelle hinauszugehen, indem die Informationen nicht auf den Computer beschränkt bleiben, sondern in die von unseren Körpern bewohnten Räume projiziert werden. Hiroshi Ishii wird den Konstruktionsansatz aus der Perspektive der HCI [Human-Computer Interaction]- und CSCW [Computer-Supported Cooperative Work]-Forschung präsentieren.

Hiroshi Ishii, professor at MIT Media Lab, and his students present selected examples from the research program *tangible bits*. The goal of these projects is to go beyond currently dominant models of "talking head" and "painted bits" by releasing the information out of computers and projecting it into architectural spaces where our bodies reside. Hiroshi Ishii will present the design approaches from the perspective of HCI [Human-Computer Interaction] and CSCW [Computer-Supported Cooperative Work] research.

hotSpot

Projektpräsentation durch die Künstler in einem der Split-Meeting-Rooms des Design Center. Termin wird kurzfristig bekanntgegeben.

The artists will be on hand to present their work in one of the Split-Meeting-Rooms at the Design Center Linz. Time to be announced at short notice.

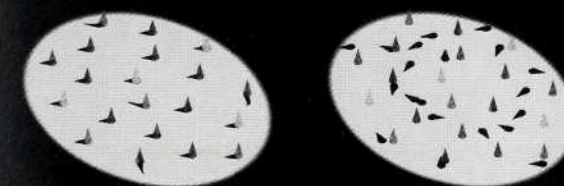
GenderBender

Gregory Patrick Garvey/CDN

Interactive screen based installation kiosk

GenderBender beruht auf dem "Bern Sex Role Inventory" und dem Turing-Test für Künstliche Intelligenz. Es ermöglicht dem Benutzer, den eigenen Charakter anhand von 20 männlichen, weiblichen oder neutralen Eigenschaften hinsichtlich seiner Geschlechtsspezifität zu überprüfen. Indem sie auf eine identifizierbare männliche oder weibliche visuelle Darstellung abzielen und ein digitalisiertes Bild des Benutzers liefern, geben Morph-o-meter und Tile-o-matic innerhalb kürzester Zeit Aufschluß darüber, ob bei der jeweiligen Person maskuline oder feminine Charakterzüge dominieren.

GenderBender is based on the Bem Sex Role Inventory and the Turing test for Artificial Intelligence. It allows a user to self-administer a gender test of 20 masculine, feminine or neutral traits. The Morph-o-meter and the Tile-o-matic give instant feedback on whether masculine or feminine characteristics predominate in the user's personality by morphing towards a identifiably male or female visual representation and revealing the user's digitized image.



10.00-19.00
Design Center

installations

Kage

Motoshi Chikamori/J

Seit altersher gilt der Schatten als Beweis für die Existenz [Gespenster haben zum Beispiel keinen Schatten]. *Kage* [ein japanisches Wort mit der Bedeutung Schatten, Silhouette, Spiegelung, Schattierung und Bild] nimmt Bezug darauf. Mittels Computergrafik werden die Schatten kegelförmiger Objekte generiert; durch Berührung entstehen auf dem Computerschattenbild verschiedenste Muster, oder es lösen sich alle Schatten sofort auf und verwandeln sich. Wenn der computergenerierte Schatten auf der Bildfläche mit dem echten Schatten des Besuchers zusammentrifft, wird dieser einmal mehr seines Schattens und damit seiner Existenz gewahr.

Since ancient times, shadows have been a sign of existence – a ghost, for example, has no shadow. *Kage* [a Japanese word meaning shadow, silhouette, reflection, shade and image] looks into this phenomenon. Shadows of cone-shaped objects are created using computer graphics. When the objects are directly touched, various kinds of patterns appear on computerized shadow images, or all the shadows disperse at once. When the simulated shadow created by computer graphics and the real shadow of the viewer are both projected onto the same picture plane, the viewer recognizes his shadow and his existence once again.

Teddy automat

Christoph Ebener, Uli Winters/D

Hinter einer Glasscheibe sitzt ein klassischer Stoffteddy in einer Stahlkammer mit beweglichen Seitenwänden. Der Benutzer hat nach Einwerfen einer Münze die Wahl, entweder für "Teddy quetschen" oder für "Teddy verschonen" zu votieren. Hat sich die Mehrzahl der Abstimmenden zugunsten des Teddys entschieden, passiert nichts, im anderen Fall wird der Teddy mit dem Gesicht zur Wand gedreht und von den mit Nägeln versehenen Wänden langsam gequetscht und durchlöchert.

Behind a glass partition, a classic stuffed toy bear sits in a steel chamber with moveable side walls. After depositing a coin, the user has the choice to vote – either "Teddy gets squashed" or "Teddy is spared." If the majority decides in Teddy's favor, nothing happens; if "Teddy gets squashed," the toy bear is turned to face the spike-covered walls and is slowly impaled and crushed.

Kybermax und Moritz

Markus Brandt/A

Max und Moritz sind zwei idente, auf Stahlskeletten aufgebaute Bewegungsskulpturen von menschlicher Gestalt. Drei Personen steuern jeweils über das Internet eine Skulptur. In Linz starten *Kybermax und Moritz* als Paar im Netz.

Max and Moritz are two identical human-form cybernetic sculptures built on steel frames. Three persons control one sculpture through the Internet. In Linz *Kybermax und Moritz* are starting off as a pair in the net.

A project by BRANDT, Martin Reiter, to public netbase, Markus Diess, Michael Wieser, Sponsored by Norgren Pneumatik, Tacheles Berlin, to Vienna, Wavesound Salzburg, Ars Electronica, EuNet, PING, Office of the Federal Chancellor, Salzburg provincial and municipal authorities, Foreign Office



DI – FR
tue – fri
9 – 12
9

10.00–19.00

Design Center/Ars Electronica Center

installations

Cyborg Detector

Erich Berger, Pat Futterer/A, Sandy Stone/USA

Bist du ein Cyborg? Die Installation *Cyborg Detector* macht das Zusammenwirken von Technik und menschlicher Identität erlebbar – denn die Grenzen zwischen Technologie und Fleisch sind nicht eindeutig definiert, ebenso wenig wie Cyborgs als Prototypen der modernen kulturellen Identität selbst. Durch ein Metalldetektorsystem und die Messung ihrer Gewohnheiten und Einstellungen in Bezug auf Technologie und Kultur wird der Cyborg-Grad von Besuchern bestimmt: Cyborg detected?

Are you a cyborg? Since the boundaries between technology and human flesh are no more clearly definable than the cyborg is a prototype of modern cultural identity, the installation *Cyborg Detector* enables viewers to experience the interaction of technology and human identity. By means of a metal detector system and measurement of their habits and attitudes toward technology and culture, the visitors' degree of cyborgness is determined. Cyborg detected?

What will remain of these

Chris Dodge/USA

Die Unschärferelation von Heisenberg besagt, daß es nicht möglich ist, kleinste komplexe Systeme global zu verstehen, da der Prozeß des Beobachtens das System grundlegend verändert. Folglich gibt es in dieser Installation keine objektive Position, von der aus die Arbeit betrachtet werden könnte, ohne daß etwas verändert würde. Die Anwesenheit der Betrachter hinterläßt pausenlos ihre Spuren im mathematischen Algorithmus. In gewisser Hinsicht haben sie eine zweifelhafte Unsterblichkeit erlangt, denn der farbige Pixel, einst ihr Bild, bleibt auf ewig im System erhalten und treibt neu konfiguriert im Datennetz. Zu unserer Beruhigung bleibt also, dank der physikalischen Erhaltungsgesetze von Masse [unsere Bilder] und Energie [unsere körperlichen Bewegungen], eine ewige Spur unserer Existenz erhalten.

Heisenberg's Uncertainty Principle states that it is impossible to understand complex minute systems on a global scale because through the process of viewing, the system is fundamentally altered. Likewise, in this installation, there is no objective location from which one can view the work without altering it. By walking in the installation space their presence is constantly leaving a trace within the mathematical algorithm. Thus there is a comforting acquiescence to the physical laws of conservation of mass [our images] and energy [our bodily motions], leaving an eternal marker of our existence.



10.00–19.00

Ars Electronica Center

installations

The invisible shape of things past

Joachim Sauter, Dirk Lüsebrink, Art+Com/D

Prix Ars Electronica 97 – Auszeichnung
Interaktive Kunst/Interactive Art

Das Projekt ermöglicht es den Nutzern, Filmsequenzen in interaktive virtuelle Objekte umzusetzen. Diese Transformation basiert auf den Kameraparametern der zugrundeliegenden Filmsequenz. Entlang des in den virtuellen Raum übertragenen Kamerapfades werden die Einzelbilder des Filmes aneinandergereiht. Eine virtuelle Informationsarchitektur entsteht, die durch ihre Form die Entstehung der zugrundeliegenden Filmsequenz kommuniziert. Dieses Objekt ist interaktiv erfahrbare, ist räumliches Userinterface [VRUI] zu der in ihm enthaltenen Information.

With this project users are able to transform film sequences into interactive virtual objects. This transformation is based on all the camera parameters of a particular film sequence. The angle of the individual frames in relation to the virtual camera path depends on the perspective of the actual camera, the size of the individual frames depends on the focal length used. A virtual architecture of information emerges, which represents the underlying film sequence through its form. This object may be explored interactively it is the spatial user interface [VRUI] to the information it contains.

Bodyscan

Eva Wohlgemuth/A

Ein 3D-Ganzkörper-Scan der Künstlerin wird in Form einer VRML-Welt erlebbar. Mittels der VR-Flugerlebnis-Maschine Humphrey navigieren die Piloten im Cyberspace durch das reaktive Datenset. Der Körper wird zur Landschaft; Kollisionen erzeugen temporäre Veränderungen der Textur.

A 3-D whole-body scan of the artist can be experienced in the form of a VRML world. Pilots navigate in cyberspace through the reactive dataset by means of a Humphrey VR flight simulator. The body becomes a landscape; collisions produce temporary changes in texture.

Work in Progress

Peter Maloney/GB

Work in Progress wendet Virtual-Reality-Technologien zur Belebung einer Reihe von Bildern in Echtzeit an, um die Möglichkeit eines "Lebens jenseits des Bilderrahmens" zu erforschen.

In *Work in Progress* real-time virtual reality technology has been used to bring to life a series of drawings in order to examine the possibilities of a "life beyond the frame".

DI – FR
tue – fri
9 – 12
9

10.00–19.00

Ars Electronica Center

installations

Pinocchio:
Die virtuelle
Marionette

Wolfgang Hilbert/A

Pinocchio ist eine interaktive Computerskulptur. Von einem realen Marionettenkreuz, das der Benutzer bedienen kann, führen Schnüre zum Bühnenraum, in dem sich eine virtuelle Figur befindet. Der Akteur kann experimentell herausfinden, wie er durch Bewegung des Marionettenkreuzes die virtuelle Marionette in Echtzeit präzise in ihren Bewegungen steuern kann. Diese scheinbar absolute Kontrolle über die Technik durch den Menschen stellt sich aber bald als Trugschluß heraus.

Pinocchio is an interactive computer sculpture. Installation users actually operate a cross-shaped hand piece which controls the strings leading to a virtual figure located on a stage. Through a process of experimentation, the user can discover how to precisely control the motions of the virtual marionette in real time by manipulating the hand piece. This seemingly absolute human control over a piece of technology, however, soon turns out to be a fallacy.

Corps et graphie

Marie-Hélène Tramus/F

Die Installation lädt den Betrachter ein, als Choreograph mit vereinfachten computergenerierten TänzerInnen eine Art lebenden Organismus zu erschaffen. Die abgerundeten, flexiblen Bewegungen der TänzerInnen repräsentieren die Vorstellung von einem Körper, der sich in pflanzen-, baum- und blumenähnliche Körper verwandeln kann.

This installation suggests that the viewer become a choreographer, who creates with several simplified computer-generated dancers a kind of living organism. The rounded and flexible moves of the dancers present the idea of a body which is able to be metamorphosed into a plant-like, tree-like, flower-like body.

10.00–19.00

Ars Electronica Center

installations

Rouen Revisited

Golan Levin, Paul Debevec/USA

Im interaktiven Kiosk *Rouen Revisited* können die Besucher acht Dimensionen der Fassade der Kathedrale von Rouen in der Normandie erforschen; in verschiedenen Nebeldimensionen, von verschiedenen Blickwinkeln einer dreidimensionalen Betrachteroberfläche aus, sowie entlang von drei Dimensionen der Interpretation und medialen Repräsentation.

The *Rouen Revisited* interactive kiosk allows its users to explore eight dimensions of the façade of the Rouen Cathedral in Normandy: in various degrees of fog, at different points of view on a three-dimensional viewing surface, and along three dimensions of interpretation and media.

Digital Fiction

Andreas Jalsovec, Philipp Reichart,
Gerald Rossbacher/A

Digital Fiction ist der Versuch, mit den vorgegebenen Strukturen eines 3D-Shooters ein Architekturprojekt umzusetzen. Diese Arbeit ist im Zuge des Umbaus des Offenen Kulturhauses Linz entstanden und macht sich die billige Spielesoftware zunutze, um geplante Veränderungen des Gebäudes in Form eines interaktiven Präsentationsprogrammes zu visualisieren.

Digital Fiction is the attempt to transform an architectural project with the prescribed structures of a 3-D shooter. This work took shape over the course of the renovation of the Offenes Kulturhaus Linz. It makes use of cheap game software in order to visualize proposed modifications to a building in the form of an interactive presentation program.

DI – FR
tue – fri
9 – 12
9

10.00–19.00

Ars Electronica Center

installations

Skin Temperature,
Web Hopper,
Net Sound

sensorium Team/J

Prix Ars Electronica 97 – Goldene Nica – .net

Thematischer Schwerpunkt im Konzept von *sensorium* ist der Begriff "Sinn". *sensorium* versucht eine Web-Site zu schaffen, die es erlaubt, die Welt auf verschiedene Art sinnlich zu erfassen. Dieser Teil ihrer Webaktivitäten wird im Ars Electronica Center präsentiert.

sensorium's key thematic concept is "sense". *sensorium* seeks to create a Web site that allows one to sense the world in a variety of ways. This part of their web activities is presented at the Ars Electronica Center.

DI – FR
tue – fri
9 – 12
9

10.00–20.00

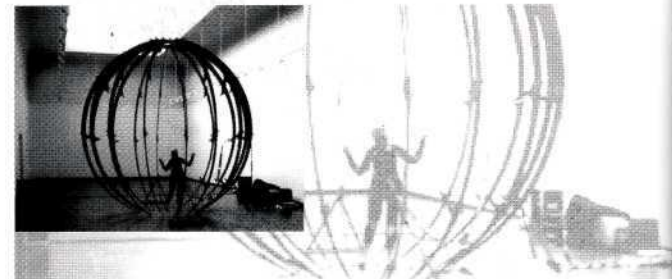
Ars Electronica Quarter

solve et coagula

Stahl Stenslie, Knut Mork,
Karl Anders Øygard/N

solve et coagula stellt den Versuch dar, eine neue – halb digitale, halb organische – Lebensform zu schaffen. Die Installation vernetzt den Menschen mit einem fühlenden, empfindsamen, mit künstlicher Intelligenz ausgestatteten Wesen. Sie paart ihn mit einer menschengewordenen Maschine und allem, was dazugehört: Ekstase, Monstrosität, Perversion, Verlangen, Verführung, Hysterie, Brutalität.

solve et coagula is an attempt to give birth to a new life form: half digital, half organic. The installation networks the human with an emotional, sensitive and artificially intelligent creature; it mates man with a machine turned human and everything that goes with it: ecstasy, monstrosity, perversion, craving, seduction, hysteria, brutality.



DI – FR
tue – fri
9 – 12
9

10.00–20.00

Ars Electronica Quarter

IPzentrum

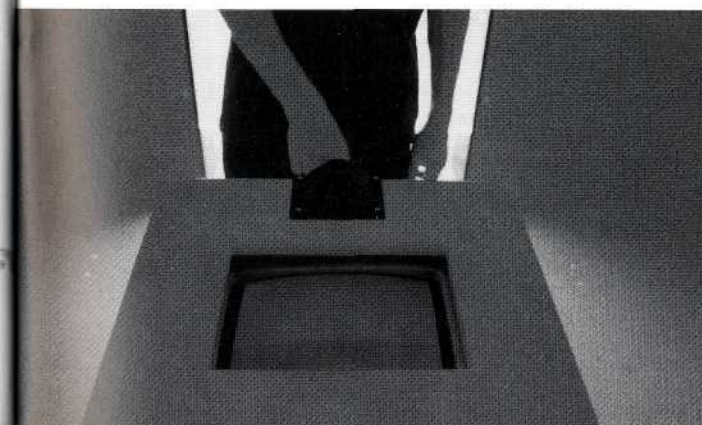
TXTD.sign/A

Die internetbasierte Installation besteht aus einem sich wechselseitig generierenden Ereignissystem. Ereignis-synchron empfangene Daten über Erdbeben steuern die Druckintensität eines Schallfeldes. Dadurch stimulierte Streßzustände von Besuchern werden gemessen und über den Weg von Kommunikation, deren Störung und Entstörung, die ihrerseits datenerzeugende Ereignisse sind, dem System als weitere Steuerungsdaten zugeführt.

In Zusammenarbeit mit dem Ars Electronica Center und Steweag, Graz.

This Internet-based installation consists of a reciprocally generating event system. Event-synchronous data received an earthquakes control the pressure intensity of a sonic field. The states of stress experienced by visitors to the installation who are being stimulated by this pressure intensity are measured and fed back to the system as additional control data through a channel of communication and the disturbances to it. Communication and its disruption, restoration and severance are likewise data-generated events that influence the process.

In collaboration with the Ars Electronica Center and Steweag Graz



MO – SA
mon – sat
8 – 13
9

13.00–19.00 SA 13.00–16.00

Arkade am Taubenmarkt

installations

Moppet

Tamio Kihara, Toshihiro Anzai/J

Prix Ars Electronica 97 – Anerkennung

Interaktive Kunst/Interactive art

Das *Moppet*-System interpretiert die Performance des Publikums als malerische Aktion, durch die computergrafische Bilder und Musik entstehen. Die Bewegungen der Mitspieler auf dem *Moppet*-Feld übernehmen die Rolle des Pinsels. Das "Bild" wird auf eine Leinwand über dem Spielfeld projiziert.

The *Moppet* System interprets the performance of the viewing public as a picturesque action, whereby computer-graphic paintings and music are created. The movements of the active participants on the *Moppet* field assume the role of the paintbrush. The "painting" is projected on a screen above the field.

Reading Room

Betty Spackman/CDN, Anja Westerfrölke/A

MO 8.9., 16.30 Opening

DI 9.9./DO 11.9., 14.00 – 18.00

MI 10.9./FR 12.9., 10.00 – 17.00

SA 13.9., 10.00 – 15.00

Stiftergalerie

Reading Room ist eine multidiale Rauminstallation, die sich mit verschiedenen Aspekten zum Thema "Bibliothek" auseinandersetzt.

Reading Room is a multi-media installation about libraries.

10.00–19.00

Ars Electronica Center/Mediathek

Venetian Deer

Die Veteranen/D

Prix Ars Electronica 97 – Anerkennung

Interaktive Kunst/Interactive Art

Das Konzept der CD-ROM *Venetian Deer* sieht die Scheibe nicht mehr als das eigentliche Produkt, sondern die CD-ROM selbst ist Basis für Multi-Media [im wörtlichen Sinn].

Verschiedene Medien wurden zur Produktion und Präsentation verwendet. *Venetian Deer* arbeitet nicht nur am PC, sondern hat mehrfache Anbindungen ans Netz, die über die Homepage der Veteranen bestückt und weiterbearbeitet werden können.

In the concept of the CD-ROM *Venetian Deer* the disc is no longer regarded as the real product, but rather the CD-ROM itself becomes the basis for multimedia [literally]. Various media were used for production and presentation. *Venetian Deer* does not work only on a personal computer. It has multiple connections to the net, which may be loaded via the Veteranens' homepage and further processed.

Ambitious Bitch

Marita Liulia/SF

Prix Ars Electronica 97 – Anerkennung

Interaktive Kunst/Interactive Art

Ambitious Bitch ist eine auf den letzten Stand gebrachte Darstellung des westlichen Feminismus an der Jahrtausendwende. Aus einigen der Hauptthemen, die der Feminismus in den letzten Jahren zum Gegenstand öffentlicher Diskussion gemacht hat, entstand eine Multi-Media-Arbeit.

Ambitious Bitch is an updated depiction of Western feminism at the turn of the millennium. A multimedia presentation has been produced using some of the main issues that women's studies have made the subject of public discussion in recent years.

The Information Age

Jutta Kirchgeorg/USA

Prix Ars Electronica 97 – Anerkennung

Interaktive Kunst/Interactive Art

Die Arbeit inszeniert eine Situation, in der der Betrachter seinen schrittweisen Kontrollverlust über die Maschine erlebt. Das hybride Produkt besteht aus zwei Einheiten: einem interaktiven Film, der als primäres User-Interface dient, und einer innerhalb dieses Films zugänglichen Web-Site.

This work stages a situation in which the viewer experiences his gradual loss of control over the machine. This hybrid product consists of an interactive film, which serves as the primary user interface, and a website which is accessible within the film.

10.00–19.00

Ars Electronica Center/Mediathek

The Encyclopedia of Clamps

Bill Barminski, Webster Lewin, Jerry Hesketh
[De-Lux'O, Inc.]/USA

Prix Ars Electronica 97 – Anerkennung

Interaktive Kunst/Interactive Art

Die *Encyclopedia of Clamps* setzt einen neuen Standard im Bereich der digitalen Medien. In dieser Produktion des Teams von De-Lux'O wird die Welt der erfahrungsorientierten Kunst auf CD-ROM erforscht. Die interaktive *Encyclopedia of Clamps* ist für den derzeitigen [langweiligen] CD-ROM-Markt ideal, weil sie nicht nur das Feinste an erfahrungsorientierter Kunst auf CD-ROM anbietet, sondern auch der erste – und umfassendste – Führer der Welt zu allen Arten von Schraubzwingen und schraubstockähnlichen Geräten ist. Was könnte besser sein?

The *Encyclopedia of Clamps* will set a new standard for digital media. In this production from the team at De-Lux'O, the world of experience-oriented art is explored in CD-ROM. The interactive *Encyclopedia of Clamps* will be ideally suited for the current [boring] CD-ROM market, because it not only offers the finest in experience-oriented art on CD-ROM, but is also the world's first and most complete reference guide to clamps and clamp like devices. What could be better?

Ottos Mops trotzt

KP Ludwig John/Bertram Quosdorf/D

Prix Ars Electronica 97 – Anerkennung

Interaktive Kunst/Interactive Art

Der gesamte interaktive Part der CD-ROM baut auf gut hundert Werken des österreichischen Sprachzaubers Ernst Jandl auf. Die CD-ROM enthält eine Vielzahl skurriler bis fast schon durchgedrehter graphischer Wortspiel-Spiele und ein ziemlich einzigartiges Punktesystem, das mit jeder der gut 70 verschiedenen Einstellungen verknüpft ist.

All of the interactive part of the CD-ROM is based on some 100 works by the Austrian word wizard Ernst Jandl. The CD-ROM includes many outrageous and sometimes even weird graphical wordplay games and a rather unique scoring system linked to each of the approximately 70 different settings.

Weitere CD-Roms in der Ars Electronica Mediathek/
other CD-Roms included in the Ars Electronica Mediathek:

Urban Feedback

Sophie Greenfield and Giles Rolleston/UK

Slippery Traces:

The Postcard Trail

George Legrady/USA

Beyond

Zoe Beloff/USA

Scrutiny in the Great Round

Jim Gasperini, Tennessee Rice Dixon/USA

CAVE

10.00-19.00

Ars Electronica Center

DI - FR

tue - fri

9 - 12
9

CAVE

Präsentation der CAVE-Applikationen durch
die Künstler/presentations by the artists

10.9. 15.00 - 21.00

15.00-15.30 Franz Fischnaller Multi-Mega-Book in the CAVE

15.45-16.15 Margaret Watson Liquid Meditation

16.30-17.00 Maurice Benayoun World Skin

17.15-17.45 Flavia Sparacino City of News

18.00-18.30 Franz Fischnaller Multi-Mega-Book in the CAVE

18.45-19.15 Margaret Watson Liquid Meditation

19.30-20.00 Maurice Benayoun World Skin

20.15-20.45 Flavia Sparacino City of News



World Skin

Maurice Benayoun, Jean-Baptiste Barrière/F

Eine Fotosafari ins Land des Kriegs

Interaktive CAVE-Virtual-Reality-Installation mit Fotoapparaten und Drucker. Mit Fotoapparaten bewaffnet bewegen wir uns durch einen dreidimensionalen Raum. Die Landschaft vor unseren Augen ist vom Krieg gezeichnet. Wir fotografieren, und das Fotografieren ist hier eine Waffe der Auslöschung. Jeder kann Bilder aufnehmen, einen Augenblick dieser mit dem Tode ringenden Welt einfangen. Jedes fotografierte Fragment verschwindet von der Bildfläche und wird durch eine schwarze Silhouette ersetzt. Jedes aufgenommene Bild wird auf Papier ausgedruckt. Worum es hier geht, ist der Stellenwert des Bildes bei unserer Inbesitznahme der Welt: Die Welt fällt dem Blick zum Opfer, und jeder ist an ihrem Verschwinden beteiligt.

A Photographic Safari into the Land of War

Interactive CAVE-Virtual Reality Installation with Cameras and Printer. Armed with cameras, we are making our way through a three-dimensional space. The landscape before our eyes is scarred by war. We are taking pictures; and here, photography is a weapon of extinguishment. Each of us can take pictures, capture a moment in this world wrestling with death. Each photographed fragment disappears from the screen and is replaced by a black silhouette. Each exposure is printed out to paper. This is about the status of the image in our process of getting a grasp on this world: The world falls victim to the viewer's glance, and everyone is involved in its disappearance.

Software-Entwicklung/software-development:
Patrick Bouchaud, Kimi Bishop, David Nahon
Graphische Bearbeitung/Graphic Processing: Raphaël Melki
Produktion/production: AEC, Z.A. Production/Silicon Graphics, Europe
Credits: Daniela Basics, Zorha Balesic, Laurent Simonini, Pierre Beloin,
Guergana Novkirichka

DI - FR

tue - fri

9 - 12
9

CAVE

City of News

Flavia Sparacino/USA

Die *City of News* ist eine dynamisch wachsende, urbane Informationslandschaft. Es handelt sich dabei um einen vom Benutzer betretbaren, interaktiven Web-Browser, der sich die Stärke der Menschen, sich das sie umgebende dreidimensionale räumliche Layout zu merken, zunutze macht. Der Browser geht von einer gewählten "Homepage" aus, wo das "Home" letztendlich mit einem physischen Raum assoziiert ist, und holt URLs, die er anzeigt, indem er Wolkenkratzer und Straßen aus Text und Bildern entstehen läßt, die der Benutzer "durchfliegen" kann.

Teilweise realisiert innerhalb des Ars Electronica Research & Residence Programms.

City of News is a dynamically growing urban landscape of information. It is an immersive, interactive, web browser that takes advantage of people's strength remembering the surrounding three-dimensional spatial layout. Starting from a chosen "home page", where home is finally associated with a physical space, our browser fetches and displays URLs so as to form skyscrapers and alleys of text and images through which the user can "fly".

Realized in part within the Ars Electronica Research & Residence Program.

Multi-Mega-Book in the CAVE

Franz Fischnaller & Yesenia Maharaj Singh,
F.A.B.R.I.CATORS/I

Der CAVE als Geschichtsbuch

Eine Maxi-Seite aus der interaktiven multimedialen Buchskulptur *Multi-Mega-Book* verdeutlicht den Übergang von gedruckten zu digitalen Medien. Bei dieser CAVE-Installation werden kreative Momente geschaffen, wo der Besucher zwischen Renaissance und Cyberspace in einer gemeinsamen virtuellen Welt experimentieren kann.

In Kooperation mit: Dave Pape, Josephine Anstey, EVL [Electronic Visualisation Lab], University of Illinois at Chicago. / Teilweise realisiert innerhalb des Ars Electronica Research & Residence Program.

The CAVE as history book.

A large-format page from the interactive, multimedia book sculpture *Multi-Mega-Book* elucidates the transitional process from printed to digital media. This CAVE installation engenders creative elements, whereby visitors can experiment between Renaissance and Cyberspace in a communal, virtual world. In cooperation with Dave Pape, Josephine Anstey, and the Electronic Visualization Lab of the University of Illinois at Chicago.

Project segments were completed as part of the Ars Electronica Research & Residence Program. In co-operation with: Dave Pape, Josephine Anstey, EVL [Electronic Visualisation Lab], University of Illinois at Chicago. Realized in part within the Ars Electronica Research & Residence Program.

CAVE

10.00–19.00

Ars Electronica Center

DI – FR
tue – fri
9 – 12
9

CAVE



Liquid Meditation

Margaret Watson/USA

Der CAVE als fließende Reflexion. In einer ungewöhnlichen architektonischen Struktur ermöglichen abstrakte Wasserspiegelungen dem einzelnen Besucher, einen realen Moment in der Zeit auf neue, aufregende Weise zu erleben. Während er den virtuellen Raum erforscht, werden zweidimensionale Spiegelbilder in drei- und vierdimensionale Ausdrücke umgewandelt. Einige dieser Ausdrücke umfassen Auflösungen in Welten fließender Architektur und wasserbasierter Abstraktion, die Wiederaufbereitung von Wasser in einer virtuellen Fontäne und die fließende Animation statischer und dynamischer Bilder. Hier bietet also die Architektur eine philosophische, reflexive Reise durch die Welt der Bilder.

Liquid Meditation wurde für das CAVE [TM] VR System im Electronic Visualization Laboratory an der University of Illinois, Chicago, erstellt. Der Ton stammt von Eric Butkus.

The CAVE as liquid reflection. Abstract water reflections within a strange architectural structure allow an individual to examine a real moment in time in a new and exciting way. As a visitor explores the virtual space, two-dimensional images of reflection are transformed into expressions of two and three-dimensions. Some of these expressions include dissolves into worlds of liquid architecture and water-based abstraction, reprocessing of water within a virtual fountain and liquid animation of static and dynamic images. Consequently, the architecture provides a philosophical, reflective journey through the images.

Liquid Meditation was created for the CAVE [TM] VR System at the Electronic Visualization Laboratory at the University of Illinois at Chicago. Sound was created by Eric Butkus.

on line communities &
multi user environmentsMI
wed
10
9

10.00–14.00 Ars Electronica Center

Praxis und Theorie der
virtuellen Gemeinschaften

John Coate/USA, Station Rose/D

John Coate referiert über das Social Web bei *The WELL* and *The Gate* und führt die dem Kommunikator zur Verfügung stehenden Tools vor. Station Rose berichten über ihre Erfahrungen im Social Web als Hosts bei *Electric Minds* und demonstrieren anhand der Benutzeroberfläche, wie multimedial kommuniziert und publiziert werden kann.

John Coate provides a summary of his experiences in the Social Web at *The WELL* and *The Gate*, and presents the communications tools they make available to users. Station Rose report on the Social Web as hosts at *Electric Minds*; they give a rundown of its user interface features to demonstrate the Social Web's multimedia communications and publishing capabilities.

Georg Mnich [Lunatic Interactive]/D

Georg Mnich berichtet über Projekte aus dem kommerziellen Produktkommunikations-Bereich: Die Verschmelzung von Kommunikationsdaten [z. B. CAD-Daten], Prozeßdaten und Promotionsdaten zu einer Gesamtapplikation mit dreidimensionalem Interface, ebenso wie Multiuser-Funktionalität und automatisierte Avatare im Dienste der Informationswerbung.

Georg Mnich reports on projects from the commercial communication products sector. The amalgamation of communications data [e.g. CAD data], process data, and promotional data into a single, comprehensive application with 3-D interface is discussed, along with multi-user functionality and automated Avatare in the service of information advertising.

Oudeis –
a world wide odysseyFR
fri
12
9

15.00–19.00 Ars Electronica Center

Oudeis – a world wide odyssey ist ein work in progress, eine mit den Mitteln der neuen Medien durchgeführte theatrale Reise durch Zeit und Raum. Das Projekt, das 1998 zur Realisierung kommen soll, sieht folgendes Szenario vor: Auf sieben realen, global verteilten Bühnen und einer achten Bühne im Web werden Darsteller und Publikum die Reise des Odysseus beschleunigt auf eine Stunde nachvollziehen. Während der Vorstellung haben auf jeder Bühne, in jedem Land, die Zuschauer zur selben Zeit die Möglichkeit, die Interaktion von realen mit virtuellen Darstellern zu sehen. Das Projekt verwendet das Internet sowohl zur kollektiven Entwicklung der Produktion als auch als Raum, um die Aufführung in Echtzeit zu realisieren.

Oudeis – a world wide odyssey is a work-in-progress, a theatrical journey through time and space taken by means of new media. The project, which is planned for production in 1998, envisions the following scenario: on seven real-world stages situated around the globe, and on an eighth stage in the Web, actors and spectators will follow the travels of Odysseus accelerated to a one-hour duration. During the performance, on each of the real-world stages, the audience has the possibility of simultaneously watching the interaction of real and virtual performers. The project utilizes the Internet not only for the purpose of collective development of the production, but also as a space to put on the performance in real-time.

Mit/with: Peter Fleissner, Andrew Garton, L.H. Grant, Gernot Lechner, Georg Leyrer, Ulli Noe, Santiago Pereson, Fellippe Rosenberg, Francesco Verdinelli, Monika Wunderer, Dan Zeller

workshops

Anmeldungen/Registrations
workshop@aec.at

Fax +43-732-72 72-77

Beschränkte Teilnehmerzahl/
Limited number of participants

Museums of the Future Fachtagung

10.00-17.00

Ars Electronica Center

convention

10.00 - 12.00

Keynote Speeches

14.00 - 17.00

Workgroups

Ziel der Fachtagung *Museums of the Future* ist es, die veränderte Rolle der Museen in der Informationsgesellschaft zu reflektieren und neue Strategien zu erarbeiten. Am konkreten Beispiel von drei neuen Kunst- und Medienmuseen [AEC, ZKM, ICC] werden verschiedene Konzepte diskutiert. Die Bandbreite reicht dabei von Fragen der Sammlung und Präsentation interaktiver Kunstwerke bis hin zu Problemen der digitalen Bereitstellung von Information. Möglichkeiten der Kooperation bei Projekten im globalen elektronischen Netz sollen erörtert und Kollaborationen zwischen verschiedenen österreichischen und internationalen Projekten angedacht werden.

Anmeldung bis 1.9.1997 per Fax: +43.732.7272-2
Tagungskosten: ATS 320,-

Hannes Leopoldseider, ORF-Landesstudio Oberösterreich

Gerfried Stocker, Ars Electronica Center, Linz

Wolfgang Modera, Ars Electronica Center, Linz

Hans Peter Schwarz, ZKM Zentrum für Kunst und

Medientechnologie, Karlsruhe

sowie Vertreter des ICC Intercommunication Center, Tokyo und zahlreichen Experten österreichischer und europäischer Museen/as well as representatives of ICC Intercommunication Center, Tokyo and numerous specialists of Austrian and European museums.

Für nähere Informationen/For detailed information see:

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

Museums of the Future is a conference for specialists; its objective is to reflect upon the changed role of the museum in the Information Society and to develop new strategies in response. Various concepts will be discussed using the concrete examples of three new art and media museums – AEC, ZKM, and ICC. The spectrum of issues to be treated ranges from the collection and presentation of interactive art to problems of making available digital information. Possibilities of co-operation on projects in the global electronic network, as well as collaboration between various Austrian and international projects, will also be discussed.

Registration by Fax: +43.732.7272-2,

Deadline September 1, 1997.

Conference fee: 320 Austrian Schillings

Ars Electronica Festival 97 Service

Hotel Reservierung/Hotel Booking

service

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 den 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

Die Preise gelten in den Kategorien A und B pro Nacht und Zimmer mit Frühstück inkl. aller Abgaben, in den Hotels der Kategorie C ist nicht immer Frühstück inkludiert. Die Hotels der Kategorie C liegen nicht unmittelbar im Stadtzentrum, die zentralen Festivalspielorte sind aber mit öffentlichen Verkehrsmitteln gut erreichbar. Hoteladresse und Buchungsbestätigung erhalten Sie bis 29. August 1997. Ihre Zahlung erfolgt über Abbuchung von Ihrer Kreditkarte. Wir bitten um Verständnis, daß es sich um begrenzte Zimmerkontingente handelt und wir Ihre Wünsche nur bis zum Auffüllen der Kontingente, spätestens jedoch bis 29. August 97, erfüllen können.

All prices valid in categories A and B per night and room with breakfast incl. all taxes, breakfast not always included in category C hotels. Category C hotels are not located directly in the city centre but the main festival venues are easily accessible by public transport. You will be sent your hotel address and confirmation of reservation by 29 August 1997. Payment by credit card debit. Please understand that the number of rooms available is limited and that we can only take your wishes into account while rooms are still available within the quota and in any case not later than 29 August 97.

cut or copy

per Fax +43.732.72 72-77

oder per Post an / by post to

Ars Electronica Festival,
Hauptstraße 2, A-4040 Linz, Austria

Name/name

Adresse/address

Tel./phone

Fax

E-Mail

cut or copy

Hotel Kategorie/category Einzel/single Doppel/double

Schillerpark A 1.210 1.600 ATS

Ibis B 805 920 ATS

Diverse Hotels C 300-420 600-750 ATS

Anreistag/Arrival Abreisetag/Departure

Kreditkarte/credit card gültig bis/valid to

Nr./number

Datum/Date

Unterschrift/Signature

Ars Electronica for Body and Soul

Artists Open Badminton Challenge

Fritz Grohs/A

13.9., 10.00-22.00

Harbachschule/Urfahr

Für KünstlerInnen, Medienleute und andere Grenzgänger inszeniert Fritz Grohs heuer zum vierten Mal nach 1994, 1995, und 1996 ein Happening der besonderen Art: Die *Artists Open Badminton Challenge*. Artists Open@Ars Electronica ist ein Fun-Turnier [Bewerb "Gemischtes Doppel"], in dem Hunderte Teams aus aller Welt um die 1997 erstmals vergebenen ultranorm-RGB-Pudding-Trophys kämpfen. Prominentenmatch, Netzwerk-Installation, Büffet, Chillout und Siegerehrung mit Stermann/Grisse mann vervollständigen das Programm.

Following up on his successes in 1994, 1995, and 1996, Fritz Grohs will stage his fourth Happening this year for artists, media people and other leading edge types: the *Artists Open Badminton Challenge*. Artists Open@Ars Electronica is a mixed doubles tournament played for fun, in which hundreds of teams from all over the world will be competing for the Ultranorm-RGB-Pudding-Trophy to be awarded for the first time this year. Celebrity matches, network installations, buffet, chillout and awards ceremony with Stermann/Grisse mann complete the program.

Sub'tronic health-bar Stadtwerkstatt, Lichthof

In der "health-bar" können sich Festivalbesucher von den Anstrengungen des Tages erholen und bei Fruchtsäften, Ruhe und Massage "wegdriften". Die Soundscapes im Ruheraum sollen laut Beipackzettel menschliche Qualitäten steigern oder wie Aufzugsmusik ["elevator music"] beruhigen. In der "health-bar" herrscht Sprechverbot. In die "health-bar" gelangt man nur durch eine aggressive Lichtschleuse, den "Puls".

In the "health bar," guests can kick back, wind down from stress, and enjoy fruit juices, a little peace and quiet, and a massage. The soundscapes in the relaxation area have allegedly been designed to enhance human qualities or have a calming effect like "elevator music." Talking in the "health bar" is taboo. The "health bar" can be reached only through the "Pulse," a dramatically designed transit corridor.

The Golden Eight of Qi Gong

9.-12.9., 13.30-14.15

PGA, Kaplanhofstraße 1

Mittagsworkshop mit Raymond E. Rubio. Anmeldung ab 9.30 Uhr beim Info-Stand im Design Center oder bei PGA [Tel. 0732.77 12 00-10], Teilnahmegebühr: ATS 50,-

Lunchtime workshop with Raymond E. Rubio. Registration from 9.30 a.m. at the Information Desk in the Design Center or at PGA [Tel. 0732.77 12 00-10]. Fee: ATS 50,-

Ars Electronica 97

Veranstalter/Organization:

**Ars Electronica Center
Betriebsgesellschaft mbH**
Geschäftsführer/Managing Directors:
Gerfried Stocker, Wolfgang Modera
Hauptstraße 2, A-4040 Linz
Tel: +43.732.72 72-0
Fax: +43.732.72 72-2
e-mail: info@aec.at
http://www.aec.at

ORF Landesstudio Oberösterreich

Intendant: Dr. Hannes Leopoldseder
Prix Ars Electronica
Coordination: Christine Schöpf
Organization: Gabriele Strutzenberger
Europaplatz 3, A-4010 Linz
Tel: +43.732.6900-0
Fax: +43.732.6900-270
e-mail: info@prixars.orf.at
http://prixars.orf.at

Direktorium/Directors:

Gerfried Stocker, Ars Electronica Center
Christine Schöpf, ORF – Landesstudio
Oberösterreich

Produktion/Producer: Jutta Schmiederer

Assistenz/Assistants: Anne Feske,
Karin Rumpfhuber, Miriam Spatt
Web Redaktion/Web editors: Manuel Schilcher/
Ars Electronica Center – Future Lab
Marketing/Sponsoring: Peter Schöber
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit/Press Office:
Maria Falkinger, Gabriele Hofer,
Martina Gschwilm
Tickets & Information: Klemens Schuster

Alle/All:

Ars Electronica Festival
Hauptstraße 2
A-4040 Linz, Austria
Tel: +43.732.72 72-0
Fax: +43.732.72 72-77
e-mail: info@aec.at
http://www.aec.at

Remote Sensations

in Kooperation mit /in co-operation with
Offenes Kulturhaus Linz
Kuratoren/Curators:
Andrea Sodomka, Gerfried Stocker
Organisation/Organization:
Norbert Schweizer, Maria Pallier
Technik/Chief technicians:
Rainer Jessl, Horst Hörtnner

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

Graphik/Design:

Susanne Dechant, Wien
Coverdesign: Christian Korherr
Citymap/Allonge: Ursula Reiter
Druck/Printed by: REMA Print, Wien

Fotos/Photos: Ars Electronica

Die Rechte der Werkfotos liegen bei den
Künstlern./Photographs of their works are
copyright of the artists.

Fotos/Photos: Felix Nöbauer (15)
Otto Saxinger (29), New Line Cinema (34)
Copyright Citymap: Haupka-Verlag, Bad Soden
[Ts.] / ADAC-Verlag, München
Übersetzung/Translation:
Mel Greenwald, Susanne Steinacher
Lektorat/Proofreading:
Ingrid Fischer-Schreiber, Sophie Kidd

Programmänderungen vorbehalten. /
Errors and alterations reserved.

Zum Festival erscheinen bei Springer Verlag
Wien – New York zwei Publikationen/Two books
will be published by Springer Wien – New York:
"FleshFactor – Informationsmaschine Mensch"
[Festivalpreis ATS 380,-] und/and Cyberarts –
International Compendium Prix Ars Electronica
[ATS 350,-].

Tickets & Information

Tel. +43.732.72 72-79
MO-FR 8.-12.9. 10.00 – 17.00

Info-Desk Design Center Linz

Tel. +43.732.60 84 00
MO-FR 8.-12.9. 09.30 – 19.00

Info-Terminal Hauptplatz

MO 8.9. 16.00 – 19.00
DI-FR 9.-12.9. 10.00 – 19.00

Ars Electronica Center
DI-FR 9.-12.9. 10.00 – 19.00

Preise/Prices

[reduziert für Schüler, Studenten etc./
concessions for students etc.]:

Symposium

1 Tag ATS 150,-/90,-
2 Tage ATS 280,-/170,-

Music plays Images x Images play Music

ATS 250,-/200,-

Dumb Type

ATS 200,-/160,-

Machine Sound

ATS 100,-/80,-

Festival Pass

ATS 455,-

50% Ermäßigung/reduction

limitierte Anzahl/limited number

Tickets Ars Electronica Center ATS 80,-/40,-

Workshops

ATS 320,-

Die Tickets können telefonisch reserviert werden und ab 8.9.1997 am Ars Electronica Info-Desk im Design Center Linz abgeholt werden. Abendkasse an den Veranstaltungsorten jeweils ab 1 Stunde vor Beginn./Ticket reservation can be accepted by phone. Reserved tickets should be collected from 8 September onwards at the Ars Electronica Information Desk in the Design Center Linz. The evening box offices open 1 hour before the start of the events.

Kartenvorverkauf/Advance ticket sales:

Buchhandlung/bookshop:
ALEX, Hauptplatz 17, A-4020 Linz

Parkmöglichkeit in der Design Center Tiefgarage. Parktickets am Info-Desk./Parking in the Design Center's underground garage. Tickets at the Info-Desk.

program

MO
mon
8
9

DI
tues
9
9

MI
wed
10
9

DO
thurs
11
9

FR
fri
12
9

Ars Electronica Center	Design Center	Ars Electronica Quarter	ORF Landesstudio OÖ	Stadtwerkstatt	Hauptplatz
					17.30 Remote Sensations Opening Seite/Page 24
21.00 BodyBilder A Feast for Linz Seite/Page 9		21.00 BodyBilder A Feast for Linz Seite/Page 9		23.00 Sub'tronic FleshFactor Bar Seite/Page 14/15	
00	10.00 - 13.00 Symposium Seite/Page 5	10.00 - 22.00 Le Triangle d'Incertitude Seite/Page 24			10.00 - 22.00 Globe Theater Seite/Page 25
	10.00 - 19.00 openX network projects Seite/Page 17				10.00 - 22.00 Polyphemus' Eye Seite/Page 27
	15.00 - 18.00 Symposium Seite/Page 5	19.00 Interface Autodrom Seite/Page 14		23.00 Sub'tronic FleshFactor Bar Seite/Page 14/15	10.00 - 22.00 3D-Audio-Düker Seite/Page 27
10.00 - 14.00 Workshops Seite/Page 51	10.00 - 13.00 Symposium Seite/Page 5	10.00 - 22.00 Globe Theater Seite/Page 25			10.00 - 22.00 Polyphemus' Eye Seite/Page 27
15.00 - 21.00 CAVE Presentations Seite/Page 48	10.00 - 19.00 openX network projects Seite/Page 17	10.00 - 22.00 Le Triangle d'Incertitude Seite/Page 24			10.00 - 22.00 3D-Audio-Düker Seite/Page 27
	15.00 - 18.00 Symposium Seite/Page 5	19.00 Interface Autodrom Seite/Page 14	21.00 Prix Ars Electronica Gala Seite/Page 32	23.00 Sub'tronic FleshFactor Bar Seite/Page 14/15	
10.00 - 17.00 Museums of the Future - Convention Seite/Page 52	10.00 - 19.00 openX network projects Seite/Page 17	10.00 - 22.00 Le Triangle d'Incertitude Seite/Page 24	10.00 - 13.00 Prix Ars Electronica Forum Seite/Page 33		10.00 - 22.00 Polyphemus' Eye Seite/Page 27
	10.00 - 22.00 Globe Theater Seite/Page 25	19.00 Interface Autodrom Seite/Page 14	14.30 - 18.00 Prix Ars Electronica Forum Seite/Page 33		10.00 - 22.00 3D-Audio-Düker Seite/Page 27
	20.00 "OR" Seite/Page 11			23.00 Sub'tronic FleshFactor Bar Seite/Page 14/15	
	21.00 The Great Clone Party Seite/Page 12				
15.00 - 19.00 Workshops Seite/Page 51	10.00 - 19.00 openX network projects Seite/Page 17	10.00 - 22.00 Le Triangle d'Incertitude Seite/Page 24	10.00 - 13.00 Prix Ars Electronica Forum Seite/Page 33		10.00 - 22.00 Globe Theater Seite/Page 25
		19.00 Interface Autodrom Seite/Page 14	14.30 - 18.00 Prix Ars Electronica Forum Seite/Page 33		10.00 - 22.00 Polyphemus' Eye Seite/Page 27
		22.00 Sub'tronic Seite/Page 14/15		23.00 Sub'tronic FleshFactor Bar Seite/Page 14/15	10.00 - 22.00 3D-Audio-Düker Seite/Page 27
DI - FR/Tues - Fri 10.00 - 19.00 Installations Seiten/Pages 40-44	DI - FR/Tues - Fri 10.00 - 19.00 Installations Seiten/Pages 35-40	DI - FR/Tues - Fri 10.00 - 22.00 Installations Seiten/Pages 44-45	DO-SA/Thurs-Sat 10.00 - 18.00 Wunsch-Audio- und Videothek Seite/Page 33	Shuttlebusse zwischen den Veranstaltungsorten! Shuttle Bus service between the Festival locations!	

MO
mon
8
9

DI
tues
9
9

MI
wed
10
9

DO
thurs
11
9

FR
fri
12
9

SA
sat
13
9

Schloß	Arkade am Taubenmarkt	Stiftergalerie	Hafen & VOEST	Posthof & MS Ostarichi	Konsumhalle & Harbachschule
	13.00 - 19.00 Moppet Seite/Page 45	16.30 Reading Room Opening Seite/Page 45			
21.00 BodyBilder A Feast for Linz Seite/Page 9					
			10.00 - 24.00 / Hafen Architettura della Separazione Seite/Page 26		
	13.00 - 19.00 Moppet Seite/Page 45	14.00 - 18.00 Reading Room Seite/Page 45			
20.00 - 24.00 Displaced Emperors Seite/Page 27				20.00 / Posthof Music Plays Images x Images Plays Music Seite 10	19.00 / Konsumhalle An evening spent in a hypercompetitive state of mind Seite 13
		10.00 - 17.00 Reading Room Seite/Page 45	10.00 - 15.00 / Hafen Architettura della Separazione Seite/Page 26		
	13.00 - 19.00 Moppet Seite/Page 45				19.00 / Konsumhalle An evening spent in a hypercompetitive state of mind Seite 13
20.00 - 24.00 Displaced Emperors Seite/Page 27			24.00 / Hafen Scanning Bacchae Seite/Page 11	23.00 / MS Ostarichi Sub'tronic Seite 14/15	
			10.00 - 24.00 / Hafen Architettura della Separazione Seite/Page 26		
	13.00 - 19.00 Moppet Seite/Page 45	14.00 - 18.00 Reading Room Seite/Page 45			19.00 / Konsumhalle An evening spent in a hypercompetitive state of mind Seite 13
20.00 - 24.00 Displaced Emperors Seite/Page 27			24.00 / VOEST Sub'tronic 01.00 / VOEST Sub'tronic Seite/Page 14/15		
			10.00 - 17.00 Reading Room Seite/Page 45		19.00 / Konsumhalle An evening spent in a hypercompetitive state of mind Seite 13
					20.00 / Konsumhalle Machine Sound Seite 13
		10.00 - 15.00 Reading Room Seite/Page 45			10.00 - 22.00/ Harbachschule Artist's Open Badminton Challenge Seite/Page 54
	13.00 - 16.00 Moppet Seite/Page 45				

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

Stadtwerkstatt
Kirchengasse 4
4040 Linz

Schloß
Hofgasse
4010 Linz

Arkade am Taubenmarkt
Landstraße 12
4020 Linz

Stiftergalerie
A.-Stifter Platz 1
4020 Linz

Posthof
Posthofstraße 43
4020 Linz

Konsumhalle
Ecke Köglstraße/
Im Hühnersteig 10-12
4020 Linz

Harbachschule/Urfahr
In der Aichwiesen 14
4040 Linz

MS Ostarichi
Anlageplatz
Untere Donaulände
4020 Linz

VOEST
Werkseinfahrt 4



ORF
OBER
ÖSTERREICH

ars electronica center
hauptstraße. 2
A- 4040 LINZ

tel. +43.732.72 72-0
fax: +43.732.72 72-2

e-mail: info@aec.at
<http://www.aec.at>