

Ars Electronica 98

Veranstalter, Organization:

Ars Electronica Center



ORF-Landesstudio Oberösterreich



Mitveranstalter/Co-organizers Ars Electronica 98:



Ars Electronica Center & Ars Electronica Festival werden unterstützt von / are supported by:



Prix Ars Electronica wird unterstützt von / is supported by:

SIEMENS NIXDORF	Stadt Linz
ÖSTERREICHISCHE POSTSPARKASSE	Land Oberösterreich
VOEST-ALPINE STAHL AG	Ramada Hotel Linz
GERHARD ANDLINGER COMPANY	Casinos Austria AG
DATAKOM AUSTRIA	Mailfast
	Silicon Graphics Austria

Lufthansa ist/ is Official Carrier von/of Ars Electronica und/and Prix Ars Electronica

Ars Electronica 98 INFOWAR - information.macht.krieg

3 Ars Electronica Symposium

- 4 Symposiumsreferenten/Speakers
- 5 Zeitplan/Timetable
- 5 Netzwerksymposium/Net Symposium

6 Ars Electronica 98 Opening

Events & Performances

- 6 Global Hockets: *Supreme Particles, From Scratch*
- 7 Solar: *Projekt Atol, Rastermusic/Noton*
- 8 POL: *Granular Synthesis*
- 8 Staalplaat *Sound of Music*
- 9 Super Collider – a sound accelerator by Fa.Huber

openX - eine Versuchsanordnung

- 10 The Acoustic Space: *Xchange*
- 11 Static – Between the Stations: *ORF Kunstradio*
- 11 Swarm: *Ricardo Dominguez*
- 11 Hacking Millennium Park: *TNC Network/Beusch/Cassani*
- 12 National Heritage: *Harwood/Mongrel*
- 12 An Art History: *Wolfgang Temmel*
- 13 Fernleihe: *Karl Heinz Maier, Hans Kropshofer*
- 13 Columba: *Relax*
- 13 Neo-Scenes Occupation: *John Hopkins*
- 14 The Joy Ride Park: *Sanjin Jukic*
- 14 Nettime Bible: *Diana McCarthy u.a.*
- 14 Rhizome: *Alex Galloway*
- 15 Noisia/Vision: *Sabine Seymour, Tom Blue*

- 16 Ars Electronica 98 Festival Report – Online
- 16 News Room: *Ars Electronica FutureLab*
- 16 Info Weapon Contest
- 16 HEART: *Hackers-Electronic ART*

Installationen/Installations

- 17 Happy Doomsday!: *Cälin Dan*
- 17 Ultima Ratio: *Daniela Alina Plewe*
- 17 RTMark trade show booth: *RTMark*
- 18 (Two-Line) Orbital Elements: *Offenhuber/Bock*
- 18 NOTO FOTO-O-TON: *Christian Helbock*
- 19 Hommage à Hedy Lamarr & George Antheil: *Richard Brem*
- 19 Plasm: *not a crime: Peter Broadwell*
- 19 Artists Rifles: *Paul M. Smith*
- 20 Raylab I.: *Projekt Atol*
- 20 Radiation: *Robert Adrian/Norbert Math*
- 20 Elegy for a Dream City: *Ilana Zuckerman*
- 20 Clickscape 98: *Stadtwerkstatt*
- 21 Ground Truth: *Machine Child*

22 Programmübersicht/Program Overview

24 Prix Ars Electronica

- 24 Prix Ars Electronica Gala
- 25 Prix Ars Electronica Forum

Cyberarts 98: Prix Ars Electronica Exhibition

- 26 Audible Distance: *Akitsugu Maebayashi*
- 27 Holodeck: *Joseph Michael*
- 27 Sound Mapping: *Ian Mott, Jim Sosnin, Mark Razewski*
- 28 Focus: *Tamas Waliczky*
- 28 Boundary Functions: *Scott-Sona Snibbe*
- 29 Byte: *Christoph Ebener, Uli Winters*
- 29 Bernadette: *Lisa Prah*
- 30 Case Study 309: *Tammy Knipp*
- 30 Project Paradise: *Centre for Metahuman Exploration*
- 31 Krachtgeber: *Peter Bosch, Simone Simons*
- 31 Border Patrol: *Paul Garrin, David Rokeby*
- 32 U19 Cybergeneration
- 32 Prix Ars Electronica Videothek
- 32 Prix Ars Electronica Audiothek
- 33 Post Pet: *Kazuhiko Hachiya*
- 33 IO_Dencies: *Knowbotic Research*

Cyberarts Nightline

- 34 Sensoratorium: *Rupert Huber u.a.*
- 34 Nerve Theory - Shades of Catatonia: *Tom Sherman, Bernhard Loibner*
- 35 Electronic Theatre

Ars Electronica Center Exhibition

- 36 CAVE
- 36 CAVE Presentations
- 37 World Skin: *Maurice Benayoun, J.-B. Barrière*
- 38 Mitologies: *Hisham Bizri, Maria Roussos*
- 38 The Thing Growing: *Josephine Anstey, Dave Pape*

Installationen/Installations

- 39 Digital Fukurawai: *Hiroshi Matoba*
- 40 Revolving Black Hole: *Hideyuki Hashimoto*
- 40 tx-transform: *Martin Reinhardt, Virgil Widrich*
- 41 Iamascope: *Sidney Fels*
- 41 The Tables Turned: *Paul Sermon*

- 41 Ars Electronica Mediathek

42 Europäischer Kulturmonat Linz September 1998

45 Service

- 45 Ars Electronica 98 Veranstalter/Organization
- 45 Tickets & Information
- 45 Stadtplan/City map
- 46 Hotel Reservierung/Hotel Booking



ARS ELECTRONICA 98 IST EIN SCHWERPUNKT VON/IS A FEATURED PRESENTATION OF: EUROPÄISCHER KULTURMONAT LINZ SEPTEMBER 1998

Preface

Als Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft ist die Ars Electronica seit nunmehr fast 20 Jahren der kritischen Reflexion des von den digitalen Technologien angetriebenen gesellschaftlichen Wandels verpflichtet. Im Mittelpunkt steht ein von den Rahmenbedingungen der Informationsgesellschaft geprägter neuer Kunstbegriff, der aus selbstreferenziellen Kreisläufen hinausdrängt und gesellschaftliche Relevanz jenseits formaler und ästhetischer Belange beweist.

In einem oft auch sehr kontroversiellen Diskurs begegnen sich die Positionen von Künstlern, Wissenschaftlern, Technikern und Wirtschaftsexperten und verschränken sich zu einem umfassenden zeitrelevanten Kommentar, der sich auch in den zum Festival erscheinenden Publikationen wiederfindet.

Neben dem zweitägigen, prominent besetzten Themensymposium ist die „Cyberarts 98“ – die Ausstellung der von mehreren internationalen Jurys ausgewählten Preisträgerprojekte des Prix Ars Electronica 98 – ein zentrales Element, dem als neues Format „openX“ gegenübergestellt wird: eine Versuchsanordnung zur Vermittlung von Netzwerkkunst, deren Wirkungsbereich primär im immateriellen Kommunikationsraum digitaler Netzwerke liegt und die sich gewohnten Präsentationsformen entzieht.

Auftragsarbeiten für themenspezifische Performances und Installationen, ein internationales „Hackermeeting“ sowie das dichte musikalische Nachtprogramm bilden weitere Schwerpunkte der diesjährigen Ars Electronica.



Foto: Peter Putz / Das Ewige Archiv

As a festival for art, technology and society, Ars Electronica has now dedicated almost 20 years to critical reflection on the social transformations being driven forward by digital technologies. At the focal point of these considerations is a new conception of art distinguished by the framework conditions of Information Society - art that breaks out of circuitous self-referentiality and displays social relevance beyond formal and aesthetic concerns.

In what is also quite frequently a highly controversial discourse, artists, scientists, technicians and economic experts confront one another and engage in an exchange of views that becomes a comprehensive commentary on the current state-of-the-art. These issues can be pursued in the publications that appear in conjunction with the festival.

Together with the two-day symposium at which prominent guests discuss this year's featured theme, a central element of the festival will be "Cyberarts 98" – the exhibition of projects selected by several international juries to receive the Prix Ars Electronica 98. A startling contrast will be provided by a new format: openX, an experimental set-up for the mediation of network art whose area of activity lies primarily in the immaterial communications sphere of digital networks and which defy conventional forms of presentation.

Performances and installations commissioned specifically for this year's festival theme, an international hacker meeting as well as a lavish nightly musical program are additional features of this year's Ars Electronica.

Gerfried Stocker
Christine Schöpf
Directors Ars Electronica Festival

Symposium

Brucknerhaus Linz
10.00-13.00 + 15.00-18.00

Di-Mi/tue-wed
8.-9.9

Die Informationsgesellschaft, nicht länger ein vages Versprechen auf eine bessere Zukunft, sondern Realität und zentrale Herausforderung unserer Gegenwart, wird von den drei Schlüsseltechnologien Elektrizität, Telekommunikation und Computer getragen. Technologien, entwickelt im Interesse und aus der Logik des Krieges, Technologien der Gleichzeitigkeit und Kohärenz, die unsere zivile Gesellschaft in einen Zustand der permanenten Mobilmachung versetzen, der getragen wird vom Kampf um Märkte, Ressourcen und Einflußsphären, einem Kampf, in dem es um die Vorherrschaft in wirtschaftlichen Konzentrationsprozessen geht, in dem nicht mehr Staatsgrenzen und Rechtssysteme die Fronten bilden, sondern technische Standards, ein Kampf, in dem die Macht des Wissens als gewinnbringendes Monopol seiner Verteilung und Vermittlung bewirtschaftet wird.

Die jüngsten Turbulenzen an den Börsen haben unmißverständlich die Macht eines globalen Marktes offengelegt, wie er nur auf der Grundlage der digitalen Revolution entstehen konnte und als deren spürbarste unmittelbare Auswirkung er zu sehen ist. Der moderne, digital vernetzte Markt besitzt mehr Macht als Politiker. Regierungen verlieren die Kontrolle über den internationalen Wert ihrer Landeswährungen, sie können nur mehr reagieren, nicht mehr steuern. Die volkswirtschaftliche Notwendigkeit des massiven Ausbaus offener Kommunikationsnetze setzt der autoritären Beschränkung von Informationsflüssen enge Grenzen.

Die Transgression kritischer Kontrollfunktionen in den Verantwortungs- und Wirkungsbereich der Cybertechnologien bringt zentrale Machtinstanzen in eine bislang ungekannte Angreifbarkeit und Verwundbarkeit. Die geografischen Grenzen des Industriezeitalters verlieren zunehmend ihren Stellenwert in der Weltpolitik und weichen vertikalen Fronten entlang sozialer Schichten.

Die Ars Electronica, Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft, wendet sich 1998 unter dem Titel INFOWAR – information.macht.krieg an Künstler, Theoretiker und Wissenschaftler, um Beiträge zur sozialen und gesellschaftspolitischen Positionsbestimmung der Informationsgesellschaft zu erhalten. Nicht der Orbit des technisch Imaginären wird im Vordergrund stehen, sondern die Fronten einer Gesellschaft, die sich in einem fundamentalen und gewaltsamen Umbruch befindet.

The information society - no longer a vague promise of a better future, but a reality and a central challenge of the here-and-now - is founded upon the three key technologies of electricity, telecommunications and computers: Technologies developed for the purposes, and out of the logic, of war, technologies of simultaneity and coherence, keeping our civilian society in a state of permanent mobilisation driven by the battle for markets, resources and spheres of influence. A battle for supremacy in processes of economic concentration, in which the fronts, no longer drawn up along national boundaries and between political systems, are defined by technical standards. A battle in which the power of knowledge is managed as a profitable monopoly of its distribution and dissemination.

The latest stock market upheavals have laid bare the power of a global market, such as only the digital revolution could have fathered, and which must be counted as the latter's most widely-felt direct outcome. The digitally-networked market of today wields more power than the politicians. Governments are losing their say in the international value of their currencies; they can no longer control, but only react. The massive expansion of freely-accessible communication networks, itself a global economic necessity, imposes severe constraints on the arbitrary restriction of information flows.

Any transgression of critical control functions into the cybertechnologies' sphere of responsibility and influence puts central power wielders in a previously unheard-of position of vulnerability and openness to attack. The geographic frontiers of the industrial age are increasingly losing their former significance in global politics, and giving way to vertical fronts along social stratifications.

In 1998, under the banner of INFOWAR – information.macht.krieg, the Ars Electronica Festival for Art, Technology and Society, is appealing to artists, theoreticians and technologists for contributions relating to the social and political definition of the information society. The emphasis here will lie not on technological flights of fancy, but on the fronts drawn up in a society that is in a process of fundamental and violent upheaval.

Gerfried Stocker

Speakers:

Ute Bernhardt/D Author, managing director and member of the board of the non-profit organisation Forum Informatikerinnen für Frieden und gesellschaftliche Verantwortung, the German counterpart of CPSR

Kunda Dixit/Nepal Journalist and Director of The Panos Institute South Asia in Kathmandu, Nepal, author of „Dateline Earth: Journalism As If the Planet Mattered“

Tim Druckrey/USA Independent curator, critic and writer concerned with issues of history, representation, and technology

J. Doayne Farmer/USA Pioneer in chaos research at Santa Fe Institute and senior technical founder of the Prediction Company

Michael Geyer/USA/D Historian, Professor at the University of Chicago

Lucky Green/USA Cypherpunk, president of the Independent Smartcard Developer Association, chair of the Cypherpunk GSM Working Group and senior advisor on digital telephony issues for the Harmless Little Project

Ingo Günther/D Media artist and activist, Refugee Republik

Joichi Ito/J Developer and producer in the areas of Virtual Reality and Multi-media

Friedrich Kittler/D Media theorist, professor of Media History and Aesthetics at the Humboldt University, Berlin, author of „Discourse Networks“

Igor N. Panarin/RU Doctor of political sciences, professor of the Faculty of National Security of the Russian Academy, in state service to the President of the Russian Federation

Birgit Richard/D Professor for New Media at the Johann Wolfgang v. Goethe University in Frankfurt am Main, author of „Todesbilder. Kunst Subkultur Medien“

RTMark/USA Artist group, channels funds from donors to workers for sabotage of corporate products, and for intelligent subversion in general

Douglas Rushkoff/USA Media theorist and author of „Cyberia“, „Media Virus“, „Children of Chaos“ and the novel „Ecstasy Club“

Georg Schöfbänker/A Armaments expert, senior researcher at the Austrian Study Center for Peace and Conflict Resolution (ASPR)

George J. Stein/USA Member of the faculty of the USAF Air War College and the Chairman of the Department of Future Conflict Studies

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

Paul Virillio/F Founder of école d'architecture spéciale, media theorist and author of works including „Pure War“, „Speed and Politics“ and „Desert Screen“; in conversation (via video conference) with: **Derrick de Kerckhove/CDN** Director of the McLuhan Institute of Culture and Technology at the University of Toronto

Shen Weiguang/RCH Futurologist, member of the Finance Committee of the National People's Congress of the People's Republic of China

Michael Wilson/IRL An infrastructural warfare field operations professional with over 15 years' experience and Managing Partner of the 7 Pillars Partners

Moderation:

Manuel DeLanda/USA Media expert and author of „War in the Age of Intelligent Machines“ and „A Thousand Years of Nonlinear History“, lectures around the world on the philosophy of science and technology



Foto: Hendricks, U.S. Navy

Zeitplan/Timetable

Di/tues 8. 9.

Plenum

10.00-10.15	Gerfried Stocker
10.15-10.45	Friedrich Kittler
10.45-11.00	Diskussion/Discussion
11.00-11.30	George J. Stein
11.30-11.45	Pause/Break
11.45-12.15	Michael Geyer
12.15-12.30	Diskussion/Discussion
12.30-13.00	Birgit Richard
13.00-15.00	Pause/Break

Session I

15.00-15.30	Douglas Rushkoff
15.30-16.00	Tim Druckrey
16.00-16.15	Pause/Break
16.15-16.45	Kunda Dixit
16.45-17.15	Pause/Break
17.15-18.00	Paul Virillio

Session II

Joichi Ito
Lucky Green
Pause/Break
Michael Wilson

in conversation (via video conference) with:
Derrick de Kerckhove

Mi/wed 9. 9.

Plenum

10.00-10.30	Georg Schöfbänker
10.30-10.45	Diskussion/Discussion
10.45-11.15	Shen Weiguang
11.15-11.30	Pause/Break
11.30-12.00	Igor N. Panarin
12.00-12.15	Diskussion/Discussion
12.15-12.45	Ute Bernhardt
12.45-13.00	Diskussion/Discussion
13.00-15.00	Pause/Break
15.00-15.30	J. Doayne Farmer
15.30-15.45	Diskussion/Discussion
15.45-16.15	RT Mark
16.15-16.30	Pause/Break
16.30-17.15	Ingo Günther
17.15-18.00	Schluß-Diskussion/Closing Discussion

Net-Symposium

Net Symposium

Wie in den vergangenen zwei Jahren wurden auch die Vorbereitungen zum Ars Electronica Symposium 98 von einer Netzdiskussion begleitet. Das mit diesem Forum verbundene Anliegen ist es, ein diskursives Umfeld zu etablieren, das einerseits über die Dauer des Symposiums am 8. und 9. September in Linz hinaus besteht, andererseits aber auch für die Hierarchie festgeschriebener Ergebnisse noch im Vorfeld eine Herausforderung bedeutet.

As in the past two years, the preparations for this year's Ars Electronica Symposium have included an accompanying network discussion. The aim inherent in such a forum is to create a discursive environment that, on one hand, endures beyond the symposium taking place on September 8-9 in Linz but which, on the other hand, also represents a challenge to a hierarchy of pre-established conclusions during the time leading up to these deliberations.

aktueller Stand/current progress
<http://www.aec.at/infowar/netsymposium>

Beiträge an/contributions to:
infowar@aec.at

Netzwerkmoderation durch das wissenschaftliche Berater-team der Ars Electronica 98 / Network moderation by the scientific advisor team of Ars Electronica 98

Friedrich A. Kittler/D Medientheoretiker/Media theorist
Geert Lovink/NL Medienaktivist und -theoretiker/Media activist/theorist
Georg Schöfbänker/A Rüstungsforscher/Armaments expert

Di/tues 8. 9.

19.00 Brucknerhaus

FutureWar

Präsentation der Discovery Channel Dokumentation durch:/ Presentation of the documentary for Discovery Channel by:

James Der Derian, Harvard University, MA

Ars Electronica 98

Opening Mo/mon

7. 9.

17.30 **Eröffnung/Opening**
Cyberarts 98
 Prix Ars Electronica Exhibition
 OK Centrum für Gegenwartskunst

19.00 **Eröffnung/Opening**
Installation "Minenfeld"
 Hauptplatz

Die Installation „Minenfeld“ bezieht sich auf „intelligente“ Landminen als eines der beschämendsten und grausamsten Kriegsmittel. „Minenfeld“ veranschaulicht die Verminungsdichte in Bosnien-Herzegowina (eine Mine pro acht Quadratmeter), womit eine Grundhaltung drastisch visualisiert wird: Die Illusion, die Zukunft werde unblutige, weil virtuelle Krieg bringen, läßt man gar nicht erst aufkommen.

The installation "Minenfeld" addresses the issue of "intelligent" land mines as one of the most shameful and cruelest weapons of war. "Minenfeld" illustrates the high concentration of land mines in Bosnia-Herzegovina (one mine for every 8 square meters). One fundamental concept is visualized in a most drastic fashion: viewers will not even entertain the illusion that virtual wars without bloodshed are in store for us in the future.

Begleitende Informationsveranstaltungen in Kooperation mit: / Attendant information activities in collaboration with: Nachbar in Not und/and MAG (Mines Advisory Group).

19.30 **Eröffnungsempfang/Reception**
Ars Electronica 98
 Altes Rathaus

Wegen der limitierten Platzzahl ist für den Ars Electronica Empfang eine gesonderte Einladung erforderlich.
For capacity reasons attendance at the Ars Electronica Reception is by special invitation only.

Global Hockets

Supreme Particles + From Scratch/D/NZ

Di/tues

8. 9.

Brucknerhaus Linz
 20.00

Ars Electronica 98 präsentiert die Europapremiere von „Global Hockets“: Eine virtuose Verbindung der unmittelbaren rhythmischen Energie der neuseeländischen Musikgruppe From Scratch mit den innovativen computergrafischen Welten von Michael Saup. Eine new-media-performance, die im Zusammenspiel von traditionellen künstlerischen Elementen und interaktiver Computergrafik provokant und überzeugend den Weg zu zeitgemäßen Präsentationsformen erschließt. Als musikalisches Konzept bedeutet „hocketing“ das Teilen eines rhythmischen oder melodischen Satzes zwischen zwei oder mehreren Spielern. Die interaktiven, bewußt minimalistischen und überzeugenden Bildwelten pulsieren zwischen liquid-abstrakten Mustern und reinen Farbstrahlungen. Das visuelle Ereignisfeld gleicht einer zufällig anmutenden, tatsächlich aber präzise choreographierten Hommage ans Digitale und verschränkt sich mit der musikalischen Aktion zu einer dynamischen Performance.

Ars Electronica 98 presents the European première of "Global Hockets" - a virtuoso fusion of the pure rhythmic energy of the New Zealand music group From Scratch with Michael Saup's



Events & Performances

innovative world of computer graphics. A new media/performance which provocatively and convincingly evokes contemporary forms of creative presentation in the interplay of traditional artistic elements and interactive computer graphics. In musical terms „hocketing“ is the sharing of a rhythmic or melodic line or phrase between two or more players. The interactive, intentionally minimalist, and highly engaging graphic universes pulsate between liquid-abstract patterns and intense radiating hues. The visual field in which their events are played out may resemble one of pure happenstance but is actually a precisely choreographed „homage“ to digitality, interweaving itself with the music into a dynamic performance.

From Scratch: Philip Dadson, Shane Currey, Adrian Croucher, Darryn Harkness
Supreme Particles: Michael Saup, Anna Saup, Anna Niemetz, DJ Tricky Chris, Robert O'Kane
Tech: Michael Hodgson, Chris Gee, Grant Collie

Solar

a wardencllyffe project
 by Projekt Atol, Rastermusic/Noton/SLO/USA/D

Mi/wed

9. 9.

Hafen, Modellflughafen ASKÖ
 19.40

„Solar“, ein Event aus der Serie „wardencllyffe projects“, versetzt den Besucher in das akustisch-magische Universum der Telekommunikation und Nachrichtenübermittlung. Bild- und Tonsignale von Satelliten und HF-Radio, verdichtet zu rhythmischen Lärm- und Geräuschmustern, erzeugen zwischen Sonnenuntergang und Morgendämmerung einen spannenden Erfahrungs- und Atmosphärenraum unter freiem Himmel. Die Performance ist Nikola Tesla gewidmet. 1900 richtete der Forscher und Erfinder in Wardencllyffe eine experimentelle Station für sein „World System“ ein – gedacht zur Ermöglichung drahtloser Energieübertragung an jeden beliebigen Ort dieser Welt und als weltweites, für jeden zugängliches Kommunikations- und Informationssystem.

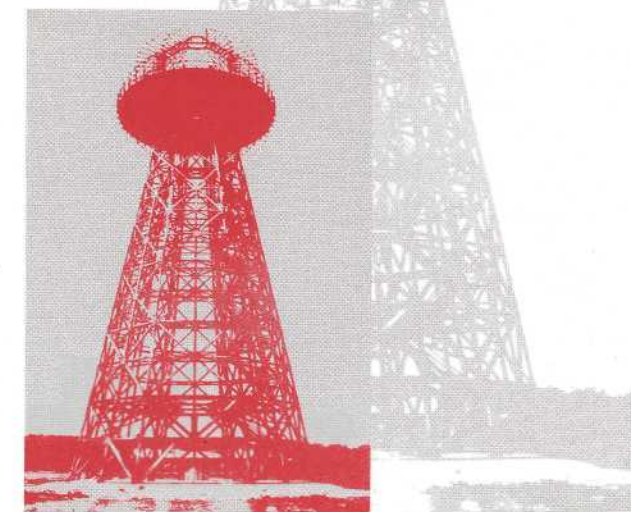
„Solar“, an event from the "wardencllyffe projects" series, transports the visitor into the magical acoustic universe of tele-

communications and information transmission. Staged outdoors between sunset and dawn, video and audio signals from satellites and HF radio are intensified into rhythmic patterns of sound and noise to create an atmosphere of fascination and a unique experiential space. The performance is dedicated to Nikola Tesla. At Wardencllyffe the researcher and inventor established an experimental station for a so-called „world system“ in 1900 – not only supposed to create the possibility of wireless transmission of energy to any place in this world, but also to work as a worldwide communication and information system accessible for everybody.

Created by Projekt Atol, Makro, Noto, Byetone, Komet, Abrich and colleagues

Eine Produktion von/a production of: Projekt Atol
 In Kooperation mit/in cooperation with:
 Ars Electronica, Rastermusic/Noton Archiv für Ton und Nichtton

Schiff-Shuttle/Boat-Shuttle
 zwischen/between: Ars Electronica Center, Brucknerhaus, Steigenberger MAXX Hotel und/and Handelshafen



Events & Performances

Events & Performances

POL Granular Synthesis:
Kurt Hentschläger & Ulf Langheinrich/A

Do/thurs

10. 9. Posthof 20.00

„POL“ entrückt den Besucher in einen zunehmend verstörenden, ja bedrohlichen, sinnlichen und rationalen Erfahrungsraum. Die präzise Dramaturgie von rasenden, attackierenden Bildern bis hypnotischen Patterns kann ambivalent erlebt werden – und ermutigt doch zum Ausharren. Die Live-Performance erforscht extreme Raum-, Zeit- und Masse-Intensitäten. Grelle Blitzfelder rauen Videoprojektionen in aggressiv-poetischer Weise auf und penetrieren den Betrachter durch insistierendes Pulsieren. Dazu treffen nervös modulierte Sinuswellen ungewohnter Amplitude und Dauer den Körper mit unentrinnbarer Wucht. Die schiere physische Gewalt dieses digitalen Bombardements von Reizen stößt gleichzeitig ab und verführt, fesselt die Sinne.

„POL“ transports the visitor into an increasingly distressing, even threatening, sphere of sensory and rational experience. The precise dramaturgy - from racing, attacking graphics to hypnotic patterns - can be experienced ambivalently, and nevertheless encourage the visitor to prolong his sojourn. The live performance explores extreme intensities of spaces, time, and mass. Dazzling fields of flashing light add aggressive-poetic textures to video projections, penetrating the viewer with their relentless pulsations. Nervously modulated sine waves of exceptional amplitude and frequency buffet the body with inescapable force. The sheer physical violence of this digital bombardment of stimuli is simultaneously repulsive and seductive, captivating the senses.

Eine Produktion von / a production by:

Ars Electronica 98, Hull Time Based Arts, ZKM Karlsruhe

Präsentiert während der Ars Electronica in Kooperation mit / Presented during
Ars Electronica in cooperation with: **Posthof Linz**



Events & Performances

Staalplaat
Sound of Music

featuring: Negativland/USA, People like Us/GB,
Barbed/GB, Muzictoerist/NL
Konzeption/conception: Time's Up/A

Fr-Sa/fri-sat

11.-12. 9. Posthof 22.30

Performance-Höhepunkt der von Time's Up initiierten Experimentalreihe „Safe Harbours/Closing the Loop“. Das Amsterdamer Label industrieller Musik Staalplaat zelebriert unter dem Titel „Sound of Music“ die „Interrelation analoger und digitaler Medien im hyperkompetitiven Zeitalter“. Negativland sind Pioniere des Genres „Wiederverwendung und Neuinterpretation“ und produzieren seit 1980 einzigartig komische Tonträger: an den Grenzen der Urheberrechtsverletzung und mit nachhaltigem Einfluß auf das gesamte Medienspektrum.

Performance-Highlight of the experimental series „Safe Harbours/Closing the Loop“ initiated by Time's Up. Under the title „Sound of Music“, the Amsterdam industrial music label Staalplaat celebrates „the interrelation of analog and digital media in a hypercompetitive age“. Negativland are pioneers of the „reuse/reinterpretation“ genre; since 1980, they have been realizing a unique brand of hilarious records, skirting the boundaries of copyright infringement and exerting a long-lasting influence upon the entire media spectrum.

Eine Veranstaltung im Rahmen von / a project in the course of:
Europäischer Kulturmonat Linz September 1998

In Kooperation mit / in collaboration with:
Posthof Linz

Events & Performances

Events & Performances

Super Collider
A sound accelerator by Fa.Huber/A

Mo-Fr/mon-fri 7.-11. 9. Stadtwerkstatt
23.30-open end

Mi/wed 9. 9. Ars Electronica Quarter / Donautor
21.00

Do/thurs 10. 9. Ars Electronica Center/Sky
21.30



Mit/with: Peter Kruder/A, Richard Dorfmeister/A, Shantel/D, Daniel Haaksman/D, Sam Auinger/A, Tosca/A, Lukas Ligeti/USA, Sofa Surfers/A, Kurt Dahlke/D, Paloma/D, Jim O'Rourke/USA, Rachel de Boer/NL, Julia Zdarsky/A, Kurt Mayer/A, Scanner/GB, Johannes Strobl/A, Hanno Leichtmann/D

Ein Super Collider akustischer Art, eine musikalische Atomkollision. Aus der Energie, die das Zusammentreffen unterschiedlichster Komponisten und Künstler erzeugt, entsteht Musik, Materie in der Zeit. Die Musikpartikel Frequenz, Rhythmus, Raum, Instrument und Lautstärke treffen, gesteuert durch die „Partitur“ einer Kollisionsmatrix, aufeinander. Visual Artists sind in diesen Prozeß einbezogen. So kann eine visuelle Architektur Klangatome beherbergen, sie strukturieren oder zum Aufprall dienen.

A super-collider, an atomic impact on a musical scale. From the energy that the coming-together of a most diverse group of composers and artists produces, emerges music, material in time. The music particles' frequency, rhythm, space, instrument, volume are made to collide in the particle accelerator. Visual artists will contribute comments, possibly jarring. Thus, a visual architecture can accommodate sound atoms, structure them, or clash with them.

In Zusammenarbeit mit / in collaboration with:
Stadtwerkstatt, G-Stone, Lowres

Mo/mon 7. 9.
first day, black/white: starting up
start-up of the accelerator, first collisions
Stadtwerkstatt 23.30 - open end
Lukas Ligeti/USA, Kurt Dahlke/D, Sam Auinger/A, DJ

Di/tues 8. 9.
second day, color 1: info collision
acceleration, collision, local & abroad
Stadtwerkstatt, WWW, Radio 23.30 - open end
Scanner/GB, Jim O'Rourke/USA, Johannes Strobl/A
Sounds aus „Censoratorium“ (O.K 22.30) und anderen WWW- und Radioquellen

Mi/wed 9. 9.
third day, color 2: party collision
direct impact of particles
Ars Electronica Quarter 21.00 Donautor-Open Air
Sofa Surfers/A

Stadtwerkstatt 23.30 - open end
Kruder&Dorfmeister/A, Shantel&Haaksmann/D

Do/thurs 10. 9.
fourth day, color 3: partyle discussion-beat vs ambience collision
direct impact of particles

Ars Electronica Center / Sky 21.30
Paloma/D live remix

Stadtwerkstatt 23.30 - open end
Peter Kruder/A, Richard Dorfmeister/A, Tosca/A, Shantel/D, Haaksmann/D

Fr/fri 11.09.
fifth day, white/black: fire-up, cool-off, shutdown of the accelerator
observation, evaluation, and further collisions

Stadtwerkstatt 23.30 - open end
Berliner Theorie/A, Paloma/D, Ambient Guests, DJ

openX - eine Versuchsanordnung

Network projects 4.-10.9.
Brucknerhaus Linz, Foyer Fr-Do/fri-thurs
10.00-19.00

Als begehbares Netzwerk erprobt openX ein neues Format für die Vermittlung von Netzwerkkunst. Über 40 „Netzwerker“ aus aller Welt treffen sich bereits eine Woche vor Beginn des Festivals, um vor Ort ihre Projekte voranzutreiben. openX widmet sich einer Kunst, deren Wirkungsbereich primär im immateriellen Kommunikationsraum digitaler Netzwerke liegt und die sich gewohnten Präsentationsformen entzieht. Als offene Plattform gibt openX der Überlagerung von Produktion und Rezeption Raum und regt zum Austausch an. In exemplarischer Weise eröffnet openX Zugänge zur Netzkunst, die sich als Versuchsanordnung der telematischen Gesellschaft organisiert.

As a walk-in network, openX experiments with a new format facilitating the encounter with network art. Over 40 "networkers" from around the world will already be getting together and launching their projects on-site during the week prior to the beginning of the festival. openX is dedicated to art whose area of activity lies primarily in the immaterial communications sphere of digital networks and which defies conventional forms of presentation. As an open platform openX provides space for the superimposition of production and reception and stimulates exchange. In exemplary fashion, openX provides access to network art which organizes itself as an experimental arrangement of the telematic society.

Dem dynamischen Charakter der openX-Konzeption entsprechend, können sich die Projekte bis zum Festival noch erweitern und verändern. Vorläufiger Projektstand zum Zeitpunkt der Drucklegung.

In accordance with the dynamic character of the openX concept, the projects may well be expanded or modified prior to the festival opening. This is a tentative project line-up at the time this program went to press.

The Acoustic Space Xchange Net.Audio & Radio Network

openX <http://xchange.re-lab.net>

Prix Ars Electronica 98 - Auszeichnung .net

„Xchange“, ein Projekt des E-Lab in Riga, dient dem Austausch und der Zusammenarbeit von verschiedenen Künstlergruppen, die sich speziell mit Net-Audio und Net-Radio auseinandersetzen. „Xchange“ ist nicht nur der ideale Ausgangsort für eine Reise in die Welt der Internet-Töne, sondern auch ein Treffpunkt der Schaffenden.

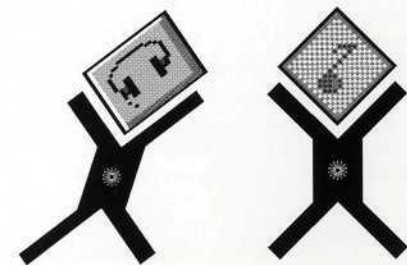
„Xchange“, a project of the E-Lab in Riga, fosters exchange and collaboration among different groups of artists specializing in net-audio and net-radio. „Xchange“ is not only the ideal venue for a journey into the world of Internet sound, but also a meeting place for creative artists.

Participants:

Rasa Smite/LV (E-Lab/Xchange), Raitis Smits/LV (E-Lab/Ozone), Janis Garancs/LV/SD (E-Lab/X-1.net), Borut Savski/SLO (Ministry of Experiments), Rachel Baker/UK (PPP/Backspace Radio), Heath Bunting/UK (radio@irational.org), Peteris Kimelis/LV (Aura/Ozone), Martins Ratniks/LV, Arvids Alksnis/LV (Ozone), Monika Glahn/D, Martin Schitter/A (XLR), Jinx/H, Molnar Daniel - Bzmen/H (Pararadio), Katarina Pejovic/SLO, Peter Kisin - DJ Phill/SLO, Luka Princic - DJ Nova/SLO (MZX), Zina Kaye/AUS (Hydrogen Jukebox), Pit Schultz/D (Mikro), Thomas Kaulmann/D (RIS), Adam Hyde/AUS, Honor Harger/AUS (Radioqualia), Gio D'Angelo/UK (Backspace Radio)

Remote Participants:

CONVEX TV (Berlin), XLR (Ljubljana-Graz-Berlin), MINISTRY OF EXPERIMENT (Ljubljana), PARARADIO (Budapest), BACKSPACE RADIO (London), RIS (Berlin), WORKSPACE RADIO (Kassel), AURA (International Radio-ring), RADIOQUALIA (Adelaide), LUUDMILA (Ljubljana), OZONE (Riga)



openX - eine Versuchsanordnung

Static - Between the Stations

on air - on line - on site

ORF Kunstradio

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

„Static - Between the Stations“ verweist auf die vielen widersprüchlichen Versuche, das sich unter dem Einfluss der Digitalisierung, der Globalisierung und der Konvergenz von Massenmedien, Telekommunikation und Computer ständig verändernde Medium Radio neu zu definieren und zu positionieren.

„Static - Between the Stations“ points to the many contradictory/overlapping and constantly shifting attempts to (re-)define and/or (re-)position the radio medium under the impact of digitalisation, globalisation and the convergence of mass media, telecommunications and the computer.

Kunstradio @ openX

produziert für/producing for Radio und/and the Internet
Eine Koproduktion mit/a coproduction with: Radio FRO, MEGO, U.R.L., First Floor Electronics Linz/First Floor Eastside Vancouver: Random Radio Show

In Zusammenarbeit mit/in cooperation with: Xchange
Mit/with: Hank Bull, Peter Courtemanche, F.O.N., Tina Frank, Norbert Math, Sergio Messina, Roberto Paci Dalò, Gordan Paunovic, Peter Rehberg, Elisabeth Schimana, Maria Schubert, Markus Seidl, Matt Smith/Sandra Wintner, Hildegard Westerkamp, Eva Wohlgemut und vielen anderen/and many others.
Organisation/organization: Elisabeth Zimmermann

ARS RADIO

Ars Electronica Festival-Radio: Radio FRO, 105,0 MHz
Tägliche Sendungen/daily broadcasts: 7.-11. 9. (Sendezeiten werden angekündigt./Exact times to be announced.)

Eine Koproduktion/a coproduction of: ORF Kunstradio und/and Radio FRO

Die Lange Nacht der Radiokunst/ The Long Night of Radio Art

on air:

10. 9. 22.15 - 24.00 ORF Österreich 1, Radio FRO
11. 9. 1.00 - 6.00 ORF, FM4, Radio FRO

on site: Posthof, on line: <http://thing.at/orfkunstradio>, <http://www.fro.at>
In Kooperation mit/in cooperation with: Time's Up (Staalplaat Sound of Music)

Kunsttram

Intervention im öffentlichen Raum/interventions in the public space.

In Kooperation mit/in cooperation with: „Atlas“, a project by Giardini Pensili/I
Tram-Design by: Wolfgang Temmel/A, Radiosendung/Radio broadcast:
3.9. 22.15 ORF Österreich 1

Swarm

Ricardo Dominguez/MEX/USA

openX <http://www.thing.net/~rdom>

Das Netzprojekt „Swarm“ bezieht sich auf „Digital Zapatismo“, ein offenes System weit verzweigter Netzwerke zur Entwicklung neuer Methoden des elektronischen zivilen Widerstands. Virtuelle Aktionen für realen Frieden.

The network project "Swarm" takes its cue from "Digital Zapatismo", an open system of sprawling networks for the development of new methods of electronic civil disobedience. Virtual actions for real peace.

Hacking Millennium Park TNC Network/Beusch/Cassani/F

openX <http://www.tnc.net>

Codename: „Millennium Park“ - ein für 2001 geplanter virtueller Themenpark und bestgehütetes Geheimnis des ausgehenden Jahrtausends? Oder bloß ein raffiniert in Umlauf gebrachtes Gerücht? Wenn der Mix von Fiktion und Realität derart hochgradig ist, kann TNC Network nicht weit sein. Die Ars Electronica wird Station im mediafiktionalen Setting. TNCs Data Jockeys werden während des Festivals mehrmals versuchen, die Informationsbaustelle „Millennium Park“ zu hacken. Ort und Zeit werden aus naheliegenden Gründen kurzfristig und über einschlägige Kanäle bekanntgegeben ...

Codename: "Millennium Park" - a virtual theme park planned for the year 2001 and the best-kept secret of the fin-de-millennia, or just a cleverly circulated rumor? With such a high-powered mixture of fiction and reality, the TNC Network could well be mixed up in this somehow. The Ars Electronica is becoming a station within the media-fictional setting. During the festival TNC's data jockeys will repeatedly try to hack into the "Millennium Park" information construction site. Time and place will, for obvious reasons, be communicated at short notice via the relevant channels...

openX - eine Versuchsanordnung

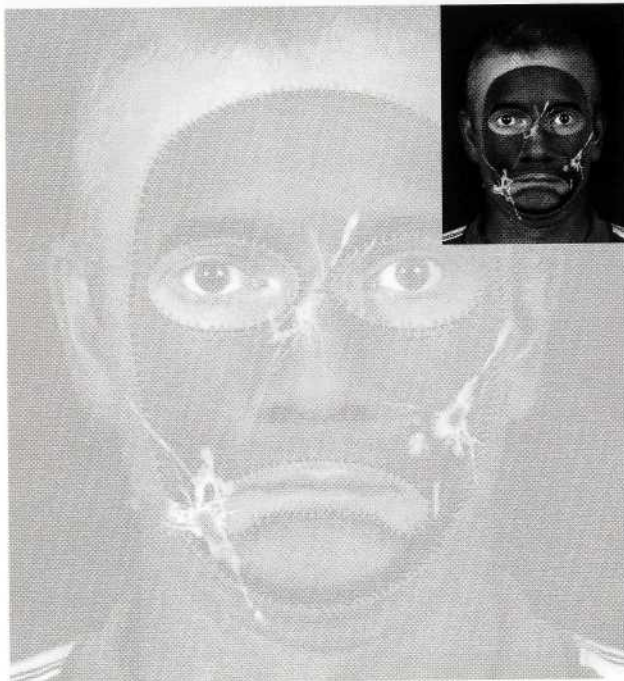
National Heritage Harwood/Mongrel/GB

openX <http://www.mongrel.org.uk>

Das Projekt „National Heritage“ führt auf seine eigene Art einen InfoWar: gegen den rassistisch reinen Utopismus der amerikanischen Westküste, der uns glauben machen möchte, die Informationsgesellschaft an sich könne eine bessere Welt hervorbringen.

In its own little way, the project "National Heritage" has been waging an InfoWar - against the racially exclusive, US west coast utopianism that suggests information technology is inherently capable of producing a better world.

Zum Teil realisiert als Auftragsarbeit der/Partly commissioned by: Ars Electronica



An Art History Wolfgang Temmel/A

openX http://residence.aec.at/AN_ART_HISTORY

„An Art History“ ist der irrwitzige Versuch, eine Kunstgeschichte als Textkonzentrat von einer in die weltweit ca. 2000 existierenden Schriftsprachen zu übertragen. Mit „Die Kunst ist für viele so etwas wie eine tote Fremdsprache“ trifft Temmel eine eindeutige und ironische Aussage über die Lesbarkeit von Codes. Bei der Dominanz einiger weniger Sprachen, die die Welt beherrschen, steht „Eine Kunstgeschichte“ als Kontrapunkt und taucht im WorldWideWeb wie ein exotischer Fremdkörper auf. Eine Kunstgeschichte als work-in-progress ... Krieg der Sprachen.

"An Art History" is the wacky attempt to communicate a history of art as a text concentrate from one of the 2,000 written languages that exist throughout the world. With "Art for many is something like a dead foreign language" Temmel hit upon a clear, and thoroughly ironic, statement on the readability and comprehensibility of codes. With only a few languages ruling the world, the project "An Art History" is a counterpoint and surfaces on the WWW like an exotic alien being. An art history as work-in-progress ... war of the languages.

„Eine Kunstgeschichte“ wird darüberhinaus vom 10.-12.9. als Rauminstallation von **Wolfgang Temmel und Thomas Kienzl** im Rahmen des informellen Kulturministerrates im Design Center Linz präsentiert.

*"An Art History" will also be presented from 10 - 12.9. in the Design Center Linz. It is an installation realized by **Wolfgang Temmel and Thomas Kienzl** in the context of the informal meeting of the European Cultural Ministries.*

Fernleihe Karl Heinz Maier, Hans Kropshofer/A

openX <http://www.fern.at>

Der Akt des Tausches, ursprünglich anonyme Intimität, gewinnt durch die Netzform der Transaktion eine neue Dimension. „Fernleihe“ stellt dem WorldWideWeb als Kampfplatz im ökonomischen Krieg eine organisierte Anarchie entgegen: Die gezielt vorgenommene Veröffentlichung und Verteilung einer Arbeitsbibliothek von über 2000 Büchern, Zeitschriften, Katalogen und Videos. Diese kommunikative Vernetzung im öffentlich virtuellen Raum sichert eine Balance zwischen Distanz und Nähe im neuen Modus des Virtuellen. Inhalte und Bestände hängen von allen ab, die am Projekt beteiligten sind. Das Ergebnis ist unvorhersehbar.

The act of exchange - originally anonymous intimacy - assumes a new dimension through the network form of the transaction. "Fernleihe" sets up a form of organized anarchy in opposition to the WWW as battlefield in an economic war: intentionally undertaking the publication and dissemination of a working library of over 2,000 books, magazines, catalogs and videos. This communicative networking in public virtual space assures a balance between distance and proximity in the new mode of virtuality. The content and range of offerings primarily depend upon the project's participants. The results are unforeseeable.



Columba RelaX/A

openX <http://residence.aec.at/relax>

„Columba“ ist ein Parallelevent zu Pia Gazolas Arbeit „capire al volo“, in der die Flugzeit einer Brieftaube von Berlin nach Österreich zum Metrum für Zeitskulpturen wird. Die akustische Netzinstallation stellt das militärhistorische Nachrichtensystem in Bezug zu den Telekommunikationssatelliten im erdnahen Orbit.

"Columba" is an event being staged parallel to Pia Gazola's work "capire al volo" in which the flight time of a carrier pigeon from Berlin to Austria becomes the rhythmic meter for time sculptures. The acoustic network installation establishes an allusion between the historical military intelligence system and telecommunications satellites in low-level earth orbit.

In Kooperation mit:/in collaboration with: Institut für Kulturwissenschaft an der Humboldt-Universität Berlin

Neo-Scenes Occupation John Hopkins/USA

openX <http://members.iex.net/~hopkins/>

„Neo-Scenes Occupation“ zielt auf die Wiedererschaffung der Bildung und ihre Verwandlung in einen allseitig wirkenden Energiefluß.

"Neo-Scenes Occupation" wants to re-create education, make it an omni-directional flow of energies.

openX - eine Versuchsanordnung

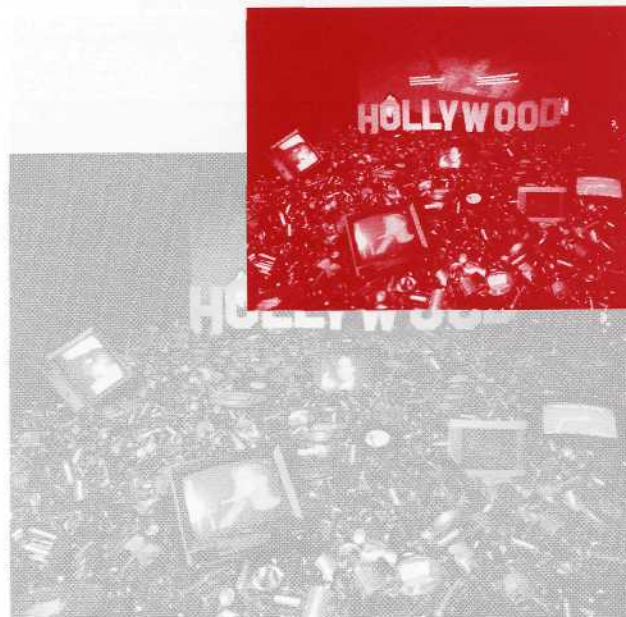
The Joy Ride Park Sanjin Jukic/BiH

<http://members.friends.at/sanjin/myhomepage.html>

Die interaktive 3D-Website „The Joy Ride Park“ sprengt die Grenzen zwischen den einzelnen Kunstdisziplinen und stellt einen kritischen und humorvollen Kommentar des Künstlers zur Gegenwartssituation in Kunst, Kultur und Gesellschaft dar.

The interactive 3-D website "The Joy Ride Park" demolishes the limits separating individual artistic disciplines, and constitutes a critical and humorous commentary on the current situation of art, culture, and society.

Realisiert innerhalb des/realized within the Ars Electronica Research&Residence Program.



Nettime Bible Diana McCarthy/USA/H u. a.

openX <http://www.desk.nl/~nettime>

Im Rahmen von openX trifft sich das „Nettime Bible“-Produktionsteam, um ihr Projekt voranzutreiben und vor Ort Kontakt mit anderen Institutionen aufzunehmen.

Within the framework of openX, the "Nettime Bible" production team is getting together to take their project another step forward and to make on-site contact with other institutions.

Rhizome Alex Galloway/USA

openX <http://www.rhizome.org>

Präsentation neuer, von der Kunstorganisation „Rhizome“ entwickelter Interfaces zum Mapping von und Navigieren in Textinformationen. Ein Überblick über Internet-Kunst, mit Schwerpunkt auf der aktuellsten, von „Rhizome“ unterstützten Web-Art-Ausstellung „Some of My Favorite Web Sites Are Art“ (<http://www.alberta.com/unfamiliarart>).

Presentation of the new interfaces for mapping and navigating textual information that are being developed at „Rhizome“, a non-profit arts organization. A survey of internet art, with a focus on the recent „Rhizome“-sponsored web art exhibition „Some of My Favorite Web Sites Are Art“ (<http://www.alberta.com/unfamiliarart>).



Noisia/Vision Virtuelle Klangkörper/Virtual Sound Sculptures Sabine Seymour/A, Tom Blue/A

openX <http://www.mindspring.com/~sepide>

Diese im Rahmen von openX präsentierte Netzinstallation ist Teil des Projekts „Noisia/New Vision“, das die Verschmelzung einzelner Kunstgattungen zum Ziel hat. Bei „Noisia/Vision“ wirkt der User als kreativer Faktor im Rahmen einer realen Bühnenszenierung mit seinen Kompositionen im virtuellen Raum mit. Der „Symphony Space“ in New York, die eigentliche Theaterbühne, wird im Netz als dreidimensionale Abbildung des Klangkörpers dargestellt und kann interaktiv bespielt werden.

This network installation presented within the framework of openX is a part of the "Noisia/New Vision" project whose objective is to blend together different forms of art. Here, the user is involved as a creative factor, supplying compositions in virtual space to accompany a real staged event. The „Symphony Space“ in New York, the actual theatrical venue, will be represented in the net as a three-dimensional sound sculpture, and can be played interactively.



closedX

Mi/wed + Do/thurs

9. + 10. 9.

Brucknerhaus/Keplersaal

Projektpräsentationen durch die Netzkünstler und Teilnehmer des Hacker-Meetings HEART. Termine werden kurzfristig bekanntgegeben.

The network artists and participants of the „Hacker-meeting“ HEART will be on hand to present their works. Times to be announced at short time.

Ars Electronica 98 Festival Report - Online

Geert Lovink/NL, Josephine Bosma/NL, Erik Kluitenberg/NL, Manuel Schilcher/A, Max Kossatz/A

openX

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

Die Online-Redaktion der Ars Electronica 98 verfolgt zwei Ziele: zum einen eine Dokumentationsform, die sich stark aus den beteiligten KünstlerInnen-Gruppen und deren Projekten und Themenstellungen heraus entwickeln soll, und zum anderen die neue Form eines Netzwerkmagazins, als Schnittstelle zu einem Publikum, das nur via WWW am Festival teilnimmt.

The on-line editorial staff of Ars Electronica 98 pursues two aims: first, a form of documentation whose development ought to be strongly influenced by the participating groups of artists and their projects, and second, a new form of a network magazine designed as an interface with a public who will be participating in the festival exclusively via WWW.

News Room Ars Electronica FutureLab

Festivaldocumentation – Videoediting – Videoencoding – Broadbandconnectivity – System- and Usersupport

August Black, Oliver Frommel, Michael Harbauer, Helmut Höllerl, Horst Hörtnner, Klemens Kitzberger, Didi Lassingleitner, Pascal Maresch, Walter Palmethofer, Ursula Reiter, Marie Ruprecht, Andreas Scheiber, Joachim Schnaitter, Karl Seiringer, Joachim Smetschka, Johannes Stelzer, Klaus Taschler, Daniel Wetscher, Claus Zweythurm

ENCART

openX nutzt im Rahmen von ENCART die Breitbandvernetzung zwischen Ars Electronica Center Linz, C3-Center for Culture & Communication Budapest, V2_Organisation Rotterdam, ZKM Karlsruhe und GMD St. Augustin.

openX uses, in conjunction with ENCART, the broad spectrum network linking the Ars Electronica Center Linz with the C3-Center for Culture & Communication Budapest, V2_Organisation Rotterdam, ZKM Karlsruhe and GMD St. Augustin.

Info Weapon Contest

<http://www.aec.at/infowar/NETSYMPOSIUM/ARCH-EN/msg00000.html>

Als Projekt von Geert Lovink und Vuk Cosic wurde ein mit US \$ 1000 dotierter Preis zur (Un-)Sichtbarmachung aktueller Konfliktpotentiale der Informationsgesellschaft ausgeschrieben. openX präsentiert die schlagkräftigsten zivilen Info-Weapons, ausgewählt von einer internationalen, unabhängigen Jury.

As a project by Geert Lovink and Vuk Cosic, a US\$ 1000 prize will be awarded on a one time basis in 1998 for the best attempt to make current conflict potential in the Information Society (in)visible. openX presents the civilian info-weapons with the most firepower, as selected by an independent, international jury.

Konzeption/conception: Geert Lovink/NL
Organisation/organization: Vuk Cosic/SLO

HEART: Hackers- Electronic ART

7.-10.9. **Donaupark**

Ars Electronica 98 lädt zu einem Hackertreff: HEART – ein informelles Treffen, Erfahrungsaustausch und Diskussion, InfoWar aus der Sicht der Hacker und Cypherpunks.

Ars Electronica 98 will convene as part of its festival a „Hacker-treff“: HEART. A gathering of hackers that provides an informal and convivial meeting to share experiences, discuss InfoWar from a hacker's point of view, and interact with other (non-hacker) participants and the general public.

Organisation/Organization: Patrice Riemens, Hinde Ten Berge

Installations

Brucknerhaus
10.00-19.00

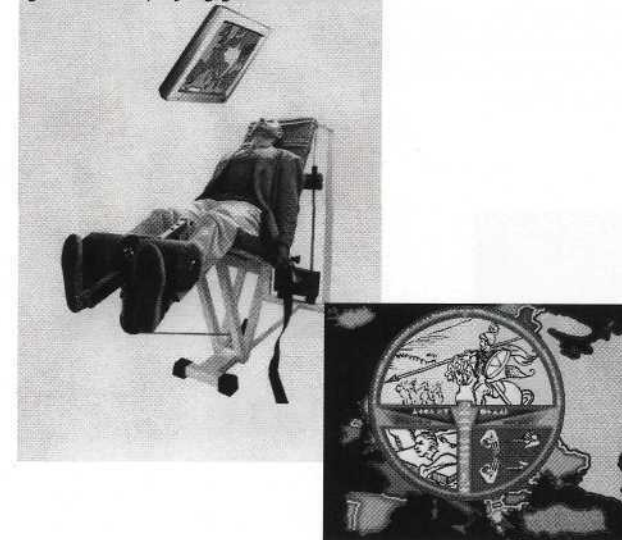
8.-10.9.
Di-Do/tue-thurs

Happy Doomsday!

Călin Dan/NL/RO

Ein Exploration-Game, das die Kultur des Krieges in der europäischen Geschichte widerspiegelt. Eine Karte des Kontinents als Schnittstelle für virtuelle Konflikte und fiktive Veränderungen der politischen Konfigurationen. Ein Fitneßgerät als Metapher für die direkte Beteiligung an Konflikterzeugung und -lösung. Das Workout vergrößert das Gebiet des Aggressors, eine Geräuschkulisse von Krieg, Kultur und Politik schafft die entsprechende Atmosphäre für das „Spiel über das Spielen von Spielen“.

An exploration game dealing with the war culture as reflected by the European history. A map of the continent as interface for virtual conflicts and fictional changes of political configurations – a fitness machine as metaphor for direct involvement in generating/resolving conflicts. The workout increases the area of the aggressor country; background sound effects indicative of warfare, culture, and politics creates the appropriate atmosphere for the „game about playing games“.



Ultima Ratio

Daniela Alina Plewe/D

Soll Hamlet Claudius töten? Die interaktive Installation mit logischem Kern konfrontiert mit Konflikten aus literarischen Vorlagen. Ästhetische Erfahrung ist oftmals die Erfahrung von Widersprüchen: Dilemmas, Paradoxa oder andere Ambivalenzen. „Ultima Ratio“, ein Experten-System, das es erlaubt, Held und Welt zu ändern, simuliert kritische Entscheidungssituationen und visualisiert die Allgegenwart möglicher Gegenargumente. „Glaub nichts, von dem das Gegenteil gilt; zieh keine Schlüsse aus angefochtenen Informationen!“ Interpretation und Intuition sind dennoch inkludiert. Der Blickwinkel des Besuchers registriert per Head-Tracker, steht für die Intentionalität des Denkens.

Should Hamlet kill Claudius? The interactive installation with a logical core confronts with conflicts based on literary models. „Ultima Ratio“ simulates critical decisional situations and visualizes potential opposing arguments on a continually updated basis. „Don't believe a statement if its opposite is true; don't draw conclusions from disputed information!“ Nevertheless, interpretation and intuition are included. The visitor's point of view registered via head tracker – stands for the intentionality of his thinking.

™arK trade show booth

RTMark/USA

Eine High-Impact-Präsentation des ™arK-Bestrebens für intra-industriellen Konsum und ein Computerspiel, das den Besucher in diesen Prozeß involviert: Sabotage von Firmenprodukten und intelligente Subversion im allgemeinen. Das Zentrum des ™arK-Systems ist eine Datenbank im WWW, die Sabotage- und Subversionsprojekte auflistet und Belohnungen für deren Realisierung verspricht: <http://rtmark.com>

A high-impact presentation of the ™arK endeavor for intra-industrial consumption and a computergame to involve the visitor in this process: The sabotage of corporate products and intelligent subversion in general. The core of the ™arK system is a databank in the WWW that lists sabotage and subversion projects and promises rewards for carrying them out: <http://rtmark.com>

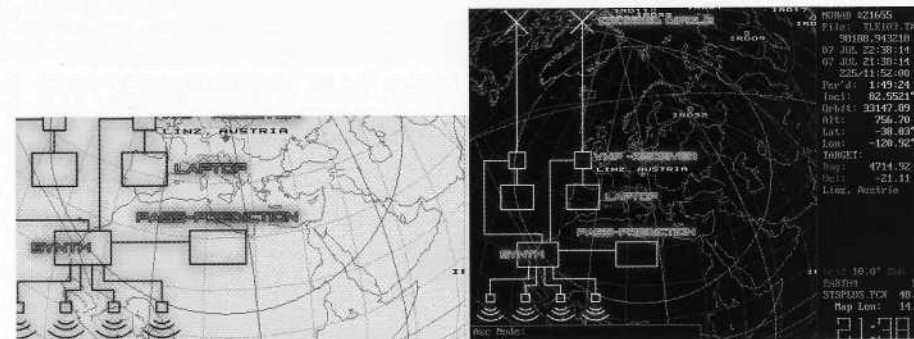
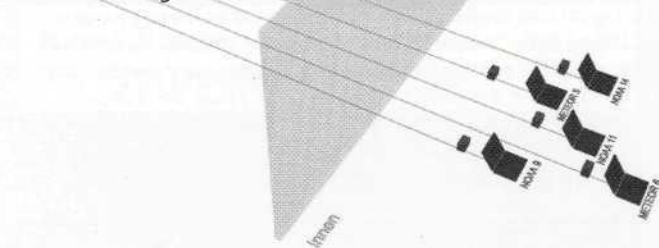
Installations

(Two-Line) Orbital Elements

Dietmar Offenhuber/A, Christian H. Bock/A

Romantik für Signalsammler – Satellitenaufgänge und Sonnenuntergänge betrachten und dem 1040 HZ Burst lauschen: Wie man mittels UKW-Empfänger, Soundkarte, Freeware und Zimmerantenne den kontinuierlichen Datenstrom von Polar-Orbit-Satelliten entschlüsselt. Technische Grundlage der Installation ist ein Freeware Programm, das mit einer handelsüblichen Soundkarte die Funksignale der Satelliten demoduliert und darstellt.

Romanticism for signal fanciers, watching satellite launches and sunsets, listening in on the 1040 Hz burst.: How to use a VHF receiver, a sound card, freeware and an indoor antenna to decode the continual data flow from polar orbite satellites. The technical basis of the installation is a freeware program that employs a commercially-available sound card to demodulate and display satellite radio signals.



NOTO FOTO-O-TON

Christian Helbock/A



„NOTO“ verwendet Fernsehen als formale Camouflage und nutzt die symbolische Funktionsweise des Mediums. Eine Installation als politisch-medialer Diskurs, exemplarisch zur Thematik eines möglichen NATO-Beitritt Österreichs. Öffentliches Bild und öffentlicher Raum werden dabei in dynamische Beziehung gesetzt. Aus einer Sammlung verschiedener persönlicher Aussagen, kleiner Wirklichkeitspartikel also, läßt sich eine „soziale Strahlung“ ablesen. Mit einer breit angelegten Bevölkerungsbefragung und der poetisch-arbiträren Klassifizierung der Interviews entsteht so etwas wie ein österreichisches Roadmovie: ein politischer Heimatfilm, der bestimmte Aspekte der gegenwärtigen Auseinandersetzung dokumentiert.

„NOTO“ employs television as a formal camouflage and uses the medium's symbolic functional mode. An installation as a discourse on politics and media, taking up the issue of whether Austria should join NATO, and thereby establishing a dynamic relationship between public image and public space. A diverse collection of personal statements – thus, minute particles of reality – provides viewers with a reading of “social radiation”. A broad-based public opinion survey and the poetic-arbitrary classification of the resulting interviews give rise to a uniquely Austrian political “road movie” that documents certain aspects of the current political debate.

Installations

Hommage à Hedy Lamarr & George Antheil

Richard Brem/A

1942 meldeten die Exil-Österreicherin und Hollywood-Diva Lamarr und der Avantgarde-Komponist George Antheil ihr „Secret Communication System“ als Patent an. Die daraus entstandene Bandspreiz-Technologie ist heute Basis des US-Satellitenabwehrsystems „Milsat“ und findet auch großflächig im zivilen Bereich Verwendung. Im Zentrum der audiovisuellen Installation stehen die Genese von Militär- und Kommunikationstechnik, die Verknüpfung von Populärkultur und avantgardistischer Moderne, vor allem aber das Spannungsfeld von Kunst und Technik.

In 1942, the Austrian exile and Hollywood diva Hedy Lamarr and the avant-garde composer George Antheil filed a patent application on their „Secret Communication System“. The Expanding Band Technology which emerged from it not only constitutes the basis of the US satellite defense system “Milsat” but also has a wide range of civilian uses. At the center of this audiovisual installation is the genesis of military and communications technology, the connection of popular culture and avant-garde modernism, and, above all, the field of interplay linking art and technology.



Plasm: not a crime

Peter Broadwell/USA, ROB Myers/USA

Prix Ars Electronica 98: Auszeichnung Interaktive Kunst

„Plasm: not a crime“ ist eine kritische Stellungnahme zum US-amerikanischen Gesetz, das den Export von starken Kryptografiewerkzeugen unter Androhung von Haftstrafen verbietet. Eine Installation als künstlerischer Ausdruck für die Aufrechterhaltung sensibler oder intimer Kommunikation. Mittels „Chaffing and Winnowing“-Technik werden Datenströme in derart kleine, bedeutungslose Teile zersplittert, daß es ohne Schlüssel unmöglich wird festzustellen, welche Datenteile zur eigentlichen Mitteilung gehören.

“Plasm: not a crime” takes a critical position with regard to the US law which makes the export of powerful cryptography tools a crime punishable by imprisonment. An installation as artistic expression for the maintenance of sensitive or intimate communication. By means of the “Chaffing and Winnowing” technique, streams of data are fragmented into such tiny, meaningless parts that, without a key, it becomes impossible to establish which bits of data actually belong to the original message.

Artists Rifles

Paul M. Smith/GB



Der Computer ermöglicht dem ehemaligen Heeresfotografen Smith, alle Rollen in seinen Bildern selbst zu spielen. Der Schwerpunkt liegt bei dieser Installation auf dem militärischen Ideal, daß nicht der einzelne zählt, sondern nur die Einheit; Waffenbrüder, die in ihren Gruppen aufgehen. Die Wiederholung abgenutzter Archetypen stellt die Wahrheit dokumentarischer Kriegsbilder, die Fotografie als historisches Dokument und überhaupt Kriegsdarstellungen in Frage.

The computer enables Smith, a former army photographer, to play all the roles within his images, emphasising the military ideal where there are no individuals, just the unit, brothers in arms conforming in their groups. In this installation the reiteration of worn archetypes becomes a foil, used to question the veracity of documentary war images, photography as a historical document, representations of wars.

Installations

Donaupark, Brucknerhaus 8.-10.9.
10.00-19.00 Di-Do/tue-thurs

Raylab I.

by Projekt Atol/SLO/USA

Eine Installation als experimentelles Instrument. Konzentriert auf Satelliten über dem Indischen und Atlantischen Ozean, schärft „Raylab I.“ das Bewußtsein für den Datenfluß im elektromagnetischen Spektrum. Blick und Sensibilität des Besuchers werden auf die Transparenz der Informationsflüsse gelenkt. Die Experimentierstation konfrontiert mit Datenschutz und Datenzugriff und macht die soziale und politische Materialität immaterieller Ereignisse der Signalübertragung erlebbar. Die Installation steht in konzeptioneller Verbindung mit der Performance „Solar“.

An installation as an experimental tool setup. Concentrated on satellites orbiting above the Indian and Atlantic oceans, "Raylab I" sharpens consciousness about the data flow in the electromagnetic spectrum. The visitor's perspective and sensibility are shifted to the transparency of the information flow; the experimental station confronts her or him with data protection and data access, and enables them to experience the political and social materiality of the immaterial events of signal transmission. The installation is conceptually associated with the performance "Solar".

Presented by Project Atol and Pact Systems

Radiation

Robert Adrian/CDN/A, Norbert Math/A

Die Klanginstallation „Radiation“ konzentriert sich auf den Kurzwellenfunk – auf die Wellenlängen, die hauptsächlich von Sicherheits- und Spionageagenturen, staatlichen Propaganda- bzw. Informationsstationen verwendet werden. Computergesteuert werden Signale als kodierte Bündel von Morsezeichen, aus Fax- oder Bildübertragungen oder als geheime wirtschaftliche bzw. politische Daten empfangen und auf vier vor dem Brucknerhaus installierte Lautsprecher verteilt.

The „Radiation“ project concentrates on short wave radio - the wave-lengths used mostly by security/espionage agencies and national propaganda/information stations. Computer-controlled, signals are received as bursts of coded signal-morse code, fax or image transmissions, secret commercial or political data and will be distributed to several loudspeakers installed in front of the Brucknerhaus.

Installations

Installations Ars Electronica Quarter

Elegy for a Dream City

Ilana Zuckerman/Israel

Mo-Fr/mon-fri 7.-11.9. Fähr-/Ars Electronica Boat Shuttle

Poetische Sound-Installation als Klang-Mosaik einer israelischen Traumstadt: Die Stadt ist auf einem erstarrten Schrei erbaut. Die Kanten aus Licht und Schatten, die ihr Gesicht durchschneiden, sind grausam. Ein Strudel aus Gebeten und Bitten zerreit die Stille. „Und alles in drei Sprachen – Hebräisch, Arabisch und in der Sprache des Todes ... (Yehuda Amichai)“

A poetic sound installation as a tonal mosaic of an Israeli city of dreams: the city is built upon a solidified scream. The edges of light and shadow which cut through its face are horrible. A whirlpool of prayers and pleas rend the silence. "And all of this in three languages – Hebrew, Arabic, and the Language of Death ... (Yehuda Amichai)"

Clickscape 98

Ansichten von Linz. Clickable Public Space

Stadtwerkstatt/A <http://www.servus.at/clickscape98>
29. 8. - 13. 9. Stadtwerkstatt, Nibelungenbrücke, EA Generali-Gebäude

Öffentlicher Raum und WorldWideWeb werden hier verknüpft. Eine illuminierte Hausfassade wird zur Internet-gesteuerten Anzeigetafel - über die Donau hinweg korrespondierend mit der Laufschrift am Stadtwerkstatthaus. Ein Raum expandiert in den anderen. Die kleine Fläche des Monitors als Eingabe-Interface expandiert in den dreidimensionalen Raum der Stadt. Der Internet-User hat die Möglichkeit, in den realen physischen Raum zu intervenieren und mit den Menschen vor Ort zu kommunizieren.

Public space and the WorldWideWeb are linked up here. An illuminated building facade becomes an Internet-controlled message board - with text flashing across a large-scale display installed on the Stadtwerkstatt building across the Danube. One space expands into another. The tiny surface of the monitor as input interface expands into the three-dimensional space of the city. The Internet user has the opportunity to intervene in real physical space and to communicate with human beings on-site.

Eine Veranstaltung im Rahmen von/a project in the course of: Europäischer Kulturmonat Linz September 1998

Installations

Ars Electronica Center 8.-12.9.
10.00-19.00 Di-Sa/tue-sat

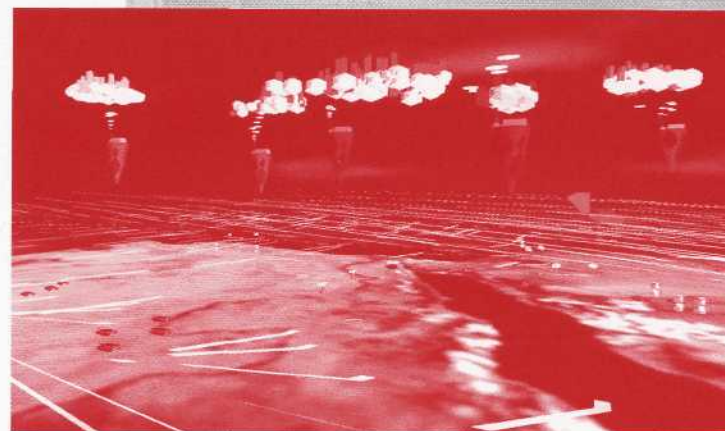
Ground Truth

by Machine Child/USA

Im militärischen Bereich bedeutet „Ground Truth“ den schwer zu erreichenden Zustand vollständiger Information. Die halbautomatisierte Installation simuliert die Unveränderlichkeit der Wirtschaft als Kampf. Bei „Ground Truth“ führt die Wirtschaft Krieg gegen die Unsicherheit. Mehrere Workstations fungieren als visuelle, akustische und taktile Schnittstellen und Operationszentren. Die Schlachten werden unter Anwendung von militärischer Gewalt, Finanzierungsinstrumenten und Medien-Webcasts in einer wirtschaftlichen Arena geschlagen.

In the military field, the term "ground truth" stands for a state that is difficult to attain: complete information. The semi-automated installation simulates the immutability of economics as combat. At "Ground Truth," the economy wages war against insecurity. Several workstations function as visual, acoustic, and tactile interfaces and operational centers. Battles are fought in economic arenas using military force, financial instruments and media webcasts.

Machine Child ist ein Performance-Kollektiv/is a performance collective: Robin Bargar, Insook Choi, Alex Betts, Vijendra Jaswal, Ed Peters, Rahul Singhal, Juhan Sonin



	Ars Electronica Center	Brucknerhaus	ORF Landesstudio OÖ	O.K Centrum für Gegenwartskunst		Ars Electronica Center – CAVE	Hauptplatz	Ars Electronica Quarter/ Stadtwerkstatt	Posthof	Hafen Modellflughafen
Mo/mon 7.9.				17.30 Cyberarts 98 Opening <i>Seite/Page 6, 26-35</i>						
							19.00 Ars Electronica Opening „Minenfeld“ <i>Seite/Page 6</i>	23.30 - open end Super Collider: starting up <i>Seite/Page 9</i>		
Di/tues 8.9.	10.00-19.00 Installations <i>Seite/Page 21, 39-41</i>	10.00-13.00 Symposium <i>Seite/Page 3-5</i>		10.00-24.00 Cyberarts 98 <i>Seite/Page 26-35</i>		10.00-21.00 World Skin <i>Seite/Page 37</i>	10.00-19.00 Minenfeld <i>Seite/Page 6</i>			
		10.00-19.00 openX network projects <i>Seite/Page 10-16</i>		U 19 Cybergeneration <i>Seite/Page 32</i>						
		Installations <i>Seite/Page 17-20</i>								
		15.00-18.00 Symposium <i>Seite/Page 3-5</i>								
		20.00 Global Hockets <i>Seite/Page 6</i>		22.30 Cyberarts Nightline: Censoratorium <i>Seite/Page 34</i>				23.30 - open end Super Collider: info collision <i>Seite/Page 9</i>		
Mi/wed 9.9.	10.00-19.00 Installations <i>Seite/Page 21, 39-41</i>	10.00-13.00 Symposium <i>Seite/Page 3-5</i>		10.00-24.00 Cyberarts 98 <i>Seite/Page 26-35</i>		10.00-21.00 World Skin <i>Seite/Page 37</i>	10.00-19.00 Minenfeld <i>Seite/Page 6</i>			
		10.00-19.00 openX network projects <i>Seite/Page 10-16</i>		U 19 Cybergeneration <i>Seite/Page 32</i>		CAVE-Presentations				
		Installations <i>Seite/Page 17-20</i>				12.30-16.30 Anstey/Pape: The Thing Growing <i>Seite/Page 38</i>		21.00 Super Collider: Sofa Surfers <i>Seite/Page 9</i>		
		15.00-18.00 Symposium <i>Seite/Page 3-5</i>				17.00-21.00 Bizri/Roussos: Mitologies <i>Seite/Page 38</i>		23.30 - open end Super Collider: partycollision Kruder & Dorfmeister <i>Seite/Page 9</i>		19.40 Solar – a wardencllyffe project <i>Seite/Page 7</i>
			21.00 Prix Ars Electronica Gala <i>Seite/Page 24</i>	21.00 Cyberarts Nightline: Electronic Theatre <i>Seite/Page 35</i>						
Do/thurs 10.9.	10.00-19.00 Installations <i>Seite/Page 21, 39-41</i>	10.00-19.00 openX network projects <i>Seite/Page 10-16</i>	11.00-17.00 Prix Ars Electronica Forum <i>Seite/Page 25</i>	10.00-24.00 Cyberarts 98 <i>Seite/Page 26-35</i>		10.00-21.00 World Skin <i>Seite/Page 37</i>	10.00-19.00 Minenfeld <i>Seite/Page 6</i>			
		Installations <i>Seite/Page 17-20</i>		U 19 Cybergeneration <i>Seite/Page 32</i>						
	21.30 Super Collider: Paloma <i>Seite/Page 9</i>			22.30 Cyberarts Nightline: Nerve Theory <i>Seite/Page 34</i>				23.30 - open end Super Collider: partycle discussion; Tosca <i>Seite/Page 9</i>	20.00 POL: Granular Synthesis <i>Seite/Page 8</i>	
Fr/fri 11.9.	10.00-19.00 Installations <i>Seite/Page 21, 39-41</i>		11.00-18.30 Prix Ars Electronica Forum <i>Seite/Page 25</i>	10.00-24.00 Cyberarts 98 <i>Seite/Page 26-35</i>		10.00-12.00 World Skin <i>Seite/Page 37</i>	10.00-19.00 Minenfeld <i>Seite/Page 6</i>			
				U 19 Cybergeneration <i>Seite/Page 32</i>		12.30-16.30 The Thing Growing <i>Seite/Page 38</i>				
						17.00-21.00 Mitologies <i>Seite/Page 38</i>				
								23.30 - open end Super Collider: shutdown <i>Seite/Page 9</i>	22.30 Staalplaat Sound of Music <i>Seite/Page 8</i>	
Sa/sat 12.9.	10.00-18.00 Installations <i>Seite/Page 21, 39-41</i>			10.00-18.00 Cyberarts 98 <i>Seite/Page 26-35</i>		10.00-18.00 World Skin, Mitologies <i>Seite/Page 37, 38</i>	10.00-19.00 Minenfeld <i>Seite/Page 6</i>			Schiff-Shuttle/Boat-Shuttle zwischen/between: Ars Electronica Center, Brucknerhaus, Steigenberger MAXX Hotel und/and Handelshafen
	15.00-17.00 Emare <i>Seite/Page 39-42</i>			U 19 Cybergeneration <i>Seite/Page 32</i>					22.30 Staalplaat Sound of Music <i>Seite/Page 8</i>	

Prix Ars Electronica

Ein Schwerpunkt der Ars Electronica ist der seit 1987 vom ORF veranstaltete Prix Ars Electronica. Mit einem Preisgeld von ATS 1,35 Mio. - gestiftet von Siemens Nixdorf - ist der Prix Ars Electronica einer der höchstdotierten Wettbewerbe für Cyberart. 1.690 Künstler, Wissenschaftler und Experten aus der Unterhaltungsbranche haben sich 1998 mit ihren Arbeiten am Wettbewerb in den Sparten Musik, Interaktive Kunst, Animation/Visual Effects und .net beteiligt. Die ausgewählten und beim Festival präsentierten Arbeiten geben somit Einblick in den aktuellen Stand der digitalen Medienkunst.

Erstmals hat der ORF zum Stichwort Freestyle Computing 1998 eine weitere Kategorie für Jugendliche unter 19 in Österreich eröffnet. Mit 541 Einreichungen wurde in dem von der PSK gesponserten Bewerb ein Ergebnis erzielt, das die Kreativität der Cyberkids eindrucksvoll demonstriert.

Die Ergebnisse des Prix Ars Electronica 98 werden in Ausstellungen, Screenings, Diskussionen und Künstlergesprächen vorgestellt.

One main part of Ars Electronica is the Prix Ars Electronica which has been organized since 1987 by the ORF. Awards totaling 1.35 million Schillings donated by Siemens Nixdorf make it one of the world's highest-endowed Cyberart competitions. In 1998, 1.690 artists, scientists and experts from the entertainment industry have submitted their work in the competition's four categories: music, interactive art, animation/visual effects and .net. The selected works which will be presented at the festival and thus provide a glimpse into the current state-of-the-art in digital media.

Debating in 1998 is a new category - freestyle computing - which the ORF has opened to young people under 19 in Austria. The response to this competition, sponsored by the PSK, has been tremendous - 541 submissions impressively demonstrate the creativity of cyberkids.

The results of the Prix Ars Electronica 98 will be presented in exhibitions, screenings, discussions and lectures by the artists.

Prix Ars Electronica Gala

Mi/wed

9. 9.

ORF-Landesstudio Oberösterreich
21.00

Live auf/on 3SAT
ORF 2 00.25

Die Goldene Nica

Verleihung des Prix Ars Electronica 98

1998 gehen die Goldenen Nicas an/1998 the Golden Nica winners are:

Maurice Benayoun/Jean-Baptiste Barrière/F (Interaktive Kunst), Robert Legato/USA (Visual Effects), Liang-Yuan Wang/ROC (Computeranimation), Knowbotic Research/D (.net), Peter Bosch/Simone Simons/NL/E (Computermusik) und Valerian Wurzer/A (U 19/Freestyle Computing).

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

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



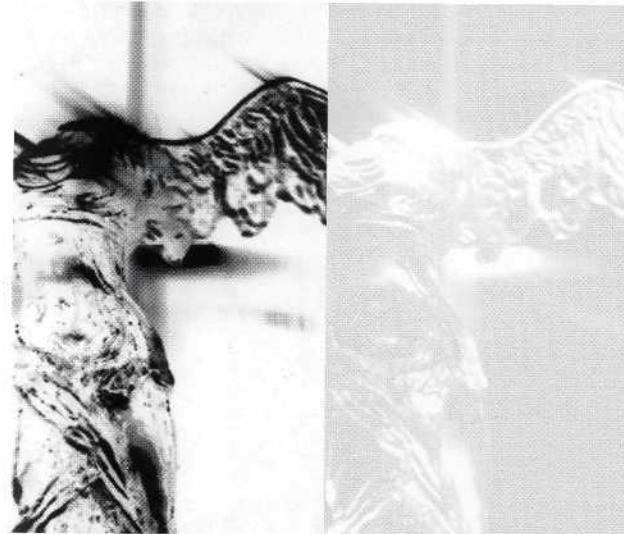
Prix Ars Electronica Forum

ORF-Landesstudio Oberösterreich, Studio 3
Eintritt frei/Free entrance!

10. + 11. 9. Do+Fr/thurs+fri

Vorträge, Diskussionen und Gespräche von und mit Preisträgern und Juroren der Wettbewerbskategorien des Prix Ars Electronica 98.

Lectures, discussions and talks with the prize-winners and jury members in the competition categories of the Prix Ars Electronica 98.



10. 9. Do/thurs

11.00 - 17.00

Computeranimation/Visual Effects

mit/with: Kazuma Morino/J, Tamás Waliczky/H, Liang-Yuan Wang/ROC, Jean Bolte/USA, Christophe Hery/F, Robert Legato/USA
Moderation: Mark Dippé/USA (Juror)

11. 9. Fr/fri

10.00 - 12.30

Computermusik

mit/with: Hans Tutschku/D, Aquiles Pantaleao/BRA/GB, Peter Bosch/Simone Simons/NL/E
Moderation: Naut Humon/ USA (Juror)

13.00 - 15.30

.net

mit/with: Rasa Smite/LV, Kazuhiko Hachiya/J, Knowbotic Research - Christian Hübler/D/A
Moderation: Joichi Ito/J (Juror)

16.00 - 18.30

Interaktive Kunst

mit/with: Peter Broadwell/Rob Myers/USA, Christian Möller/D, Maurice Benayoun/Jean-Baptiste Barrière/F
Moderation: Machiko Kusahara/J (Jurorin)

Cyberarts 98

Prix Ars Electronica Exhibition

Mo/mon

7.9. **17.30** Opening

Di-So/tue-sun

8.-11. 9. **10.00 - 24.00**

12.-13. 9. **10.00 - 18.00**

Verlängerung der Ausstellung/exhibit's extended run:

15. - 20. 9.

Di-Fr/tue-fri **16.00 - 20.00**

Sa+So/sat+sun **10.00 - 18.00**

O.K Centrum für Gegenwartskunst

Ausstellung interaktiver Kunst, Musikräume, Screening ...
Exhibition of interactive art, musical spaces, screening ...

In Kooperation mit/in co-operation with:
O.K Centrum für Gegenwartskunst

Audible Distance

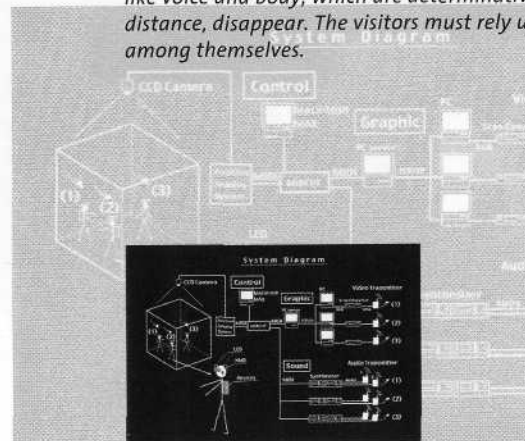
Akitsugu Maebayashi/J

Prix Ars Electronica 98 - Anerkennung Interaktive Kunst

Cyberarts 98

In dieser Arbeit wird die Distanz zwischen einem selbst und den anderen durch Veränderungen in der audiovisuellen Wahrnehmung thematisiert. Eine Gruppe von Besuchern, ausgestattet mit Datenhelm, Sensoren und einem tragbaren Computer, betritt den Ausstellungsraum. Ihre Präsenz wird durch einen pulsierenden 3D-Klang wiedergegeben und der Rhythmus ihrer Herzschläge am Datenhelm-Display angezeigt. Diese Impulsklänge und -bereiche schaffen Phasen unterschiedlicher Töne und Bilder, die sich manchmal nähern, manchmal intervenieren. So verschwinden Anhaltspunkte wie Stimmen und Körper, die maßgebend sind zur Wahrnehmung von Distanz. Die Besucher müssen sich auf den „hörbaren Abstand“ untereinander verlassen.

This work addresses the distance between one's self and others by means of changes in audiovisual perception. A group of visitors equipped with data helmets, sensors and a portable computer enter the installation space. Their presence is reported by a pulsing 3-D tone, and the rhythm of their heartbeats is shown on the data helmet displays. These tonal impulses and domains create phases of different sounds and images that occasionally approach - and sometime intervene with - one another. Thus, points of reference like voice and body, which are determinative for the perception of distance, disappear. The visitors must rely upon "audible distance" among themselves.



Holodeck

Joseph Michael/GB

Prix Ars Electronica 98 - Anerkennung Interaktive Kunst

Cyberarts 98

„Holodeck“ ist ein Raum, in dem man mit Hilfe von VR-Helmen und fraktaler Robotertechnik mit computergrafischen Raumdarstellungen interagieren kann, als wären diese real. Der VR-Helm täuscht dem Auge die visuelle Komponente vor. Die fraktalen Roboter, eine Entwicklung von Joseph Michael, passen ihre Form den im Raum dargestellten Objekten an. Der virtuelle Raum kann real berührt werden.

"Holodeck" is a space in which visitors assisted by VR helmets and fractal robotic technology featuring computer graphic spatial depiction capability can interact as if this space were real. The VR helmet provides the eye with the visual component of this illusion. The fractal robots developed by Joseph Michael adapt their form to objects depicted in the space. The virtual space can really be touched.



Sound Mapping

Iain Mott, Jim Sosnin, Mark Razewski/AUS

Prix Ars Electronica 98 - Anerkennung Interaktive Kunst

Cyberarts 98

Ambulante Performance im öffentlichen Raum/Roving performance in public space
zwischen/between Ars Electronica Center und/and O.K Centrum für Gegenwartskunst
tägl./daily 11.00, 14.00, 18.00

Bei „Sound Mapping“ interagieren die Besucher mit einer Komposition, die nicht wie üblich in einem zeitlichen Ablauf, sondern im geografischen Raum verankert ist. Bewegungsempfindliche und mit GPS (Global Positioning System) ausgestattete Klangreiskoffer werden dabei durch einen zuvor festgelegten Klangraum geschoben. Sensoren in den Koffern registrieren Geschwindigkeit und Qualität der Bewegung sowie ihre Position im Raum. Über diese Parameter steuern die Benutzer die Musik, während sie mit den Reisekoffern durch den Stadtraum schlendern.

In "Sound Mapping", visitors interact with a composition that is anchored in a geographical space and not in a temporal sequence as is usually the case. Sound-generating suitcases equipped with motion detectors and GPS (Global Positioning System) capability are moved through a predetermined tonal space. Sensors in the suitcases register the speed and quality of the movement as well as their positions in space. By means of these parameters, the users control the music while they stroll with their suitcases through the urban landscape.



Focus

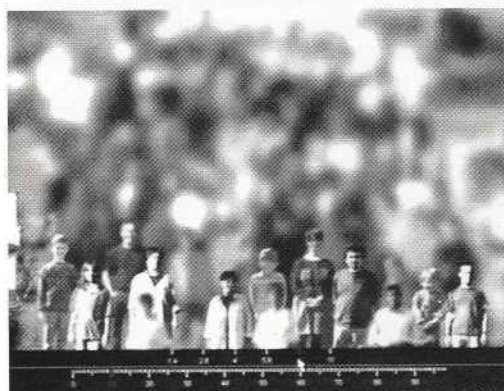
Tamás Waliczky/H

Prix Ars Electronica 98 - Anerkennung Interaktive Kunst

Cyberarts 98

Diese Installation ist eine Komposition aus über 200 in Schichten angeordneten Fotos, von denen Elemente digital gesampelt und zu über 800 einzelnen Bildern verarbeitet wurden. Zu sehen sind Gebäude sowie Personen aus dem Umfeld und unmittelbaren Bekanntenkreis des Künstlers, angeordnet wie ein Blick über eine virtuelle Hauptstraße. Mit einem Interface analog zur Schärfen- und Brennweiteinstellung eines Fotoapparates kann der Betrachter die einzelnen Schichten scharf stellen und Elemente daraus hervorheben.

This installation is a composition consisting of over 200 photos arranged in layers. Elements of the photos have been digitally sampled and processed into over 800 individual images depicting buildings and persons from among the artist's immediate circle of acquaintances, arranged like a view sweeping across a virtual main street. With an interface corresponding to a camera's focus and depth-of-field controls, the viewer can focus in on individual layers and make certain elements stand out.



Boundary Functions

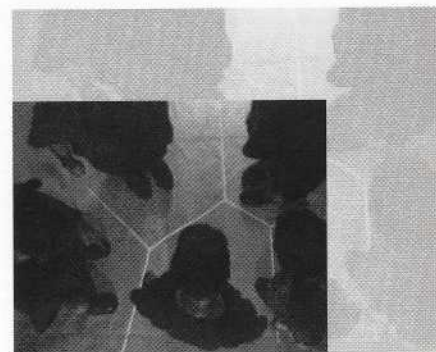
Scott-Sona Snibbe/USA

Prix Ars Electronica 98 - Anerkennung Interaktive Kunst

Cyberarts 98

„Boundary Functions“ ist eine Forschungsreise in den persönlichen Raum und durch die Beziehung des Individuums zur Gesellschaft. Bei nur einem Besucher gibt es keine Reaktion, bei zweien erscheint auf halber Strecke zwischen ihnen eine Linie, die auf den Boden projiziert wird und den Raum in zwei Regionen teilt. Wenn sich die Besucher bewegen, bewegt sich auch die Linie, wobei der Abstand zu beiden Personen gleich bleibt. Mit zunehmender Personenzahl steigt die Anzahl der markierten Segmente, die jeweils – mathematisch betrachtet – jene Punkte im Raum umfassen, die der Person innerhalb der Region näher sind als irgendeiner anderen.

„Boundary Functions“ is an expedition into personal space and through the relationship of the individual to society. A single visitor to the installation produces no reaction. When a second arrives, a line is projected onto the floor halfway between them and the space is divided into two regions. When the visitors move about, the line does too, whereby the distance to the two individuals remains constant. With an increasing number of visitors, the number of marked segments rises. Each of these - mathematically speaking - comprises those points in the space which are closer to the person within that region than they are to any other person.



Byte

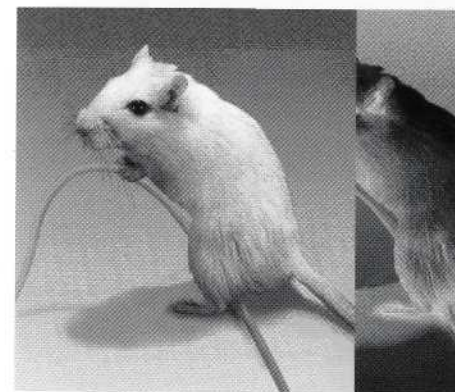
Christoph Ebener, Uli Winters/D

Prix Ars Electronica 98 - Anerkennung Interaktive Kunst

Cyberarts 98

Ziel des Projekts ist es, eine Mäusepopulation zu züchten, die auf das Benagen von Computernetzwerkkabeln spezialisiert ist. Dazu werden die Mäuse einzeln in Käfigen gehalten, die durch die Besucher eingesehen werden können. Durch jeden Käfig verläuft ein Computerkabel. Jedes Mal, wenn die Maus an dem Kabel nagt und eine Ader durchtrennt, wird sie mit einer Futterration belohnt. Die Leistung einer Maus wird über einen Computer aufgezeichnet und lässt sich an einem Display außen am Käfig ablesen. So ist es ganz einfach, besonders geeignete Exemplare auszusondern und zur Weiterzucht zu verwenden.

The aim of the project is to breed a population of mice that is specialized in gnawing on computer network cables. To accomplish this, the mice are housed individually in cages into which viewers can peer. A computer cable runs through each cage. Each time a mouse gnaws on the cable and severs a wire, it is rewarded with a portion of feed. A mouse's performance is displayed on a computer and can be read from a monitor mounted outside the cage. It is thus a simple matter to select the fittest specimens and to use them for breeding purposes.



Bernadette

Lisa Prah/USA

Prix Ars Electronica 98 - Anerkennung Interaktive Kunst

Cyberarts 98

„Das Stück basiert lose auf der Person der hl. Bernadette, von der berichtet wurde, sie hätte Visionen. Manche hielten sie für heilig, andere für verrückt“, schreibt die Cutterin und Filmemacherin Lisa Prah zu ihrer Arbeit. „Bernadette“ ist eine interaktive Geschichte, die es dem Betrachter ermöglicht, sich wahlweise in die Hauptperson Bernadette oder in eine ihrer Antagonisten zu versetzen.

„The piece is loosely based on the life of St. Bernadette, who is reported to have had visions. Some considered her to be holy, others said she was nuts“, the film editor and filmmaker Lisa Prah wrote about her work. „Bernadette“ is an interactive story that enables viewers to place themselves either into the part of the protagonist Bernadette or into the role of one of her antagonists.



Case Study 309

Tammy Knipp/USA

Cyberarts 98

„Case Study“ untersucht Verhaltensmuster, unter anderem das Lachen, auf ihre gemeinschaftsstiftende Komponente durch die Synchronisation von Videobildern mit physischen Bewegungsempfindungen. Um die Installation, die Platz für zwei Betrachter bietet, selbst erfahren zu können, muß man sich in eine liegende, also in eine in mehrfacher Hinsicht „verwundbare“, Position begeben und sich einem sowohl virtuellen als auch physischen Risiko aussetzen. Nur aus dieser Position sind die Videobilder auf den Monitoren, die in hängenden Black-Boxes untergebracht sind, sichtbar. Eine besondere Rolle spielt auch das Verhältnis zwischen dem unmittelbaren Betrachter der Installation und jenem Teil des Publikums, das den Betrachter betrachtet.

„Case Study“ investigates behavioral patterns - among others, laughing as a component contributing to a sense of community - by means of the synchronization of video images with physical sensitivities to movement. The installation accommodates two observers. For an individual to experience it, he must assume a prone position - that is, one in which he is „vulnerable“ in a number of respects - and must expose himself to both a virtual and a physical risk. Only in this position is it possible to view the video images on the monitors which are housed in hanging black boxes. Furthermore, a special role is played by the relationship between the immediate observer of the installation and the segment of the audience observing that observer.



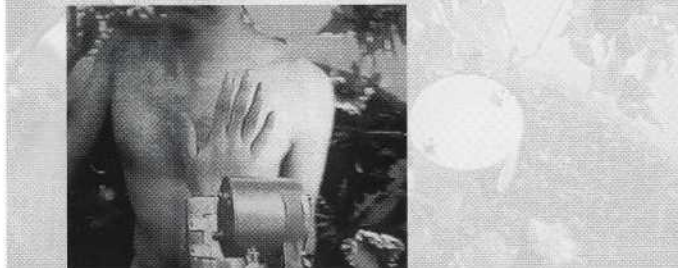
Project Paradise

Centre for Metahuman Exploration/USA

Cyberarts 98

„Project Paradise“ ist eine Telepräsenz-Installation, bei der zwei räumlich voneinander getrennte Teilnehmer in einem teils virtuellen, teils realen „Paradies“ einander treffen können und mittels Avataren physisch, visuell und sprachlich interagieren. Die Installation besteht aus drei Räumen. Davon zwei „Isolationzellen“ für die Betrachter und ein „Paradies“, ein Raum mit zwei realen Schauspielern, die an Exo-Skelette (robotische Prothesen) angeschlossen sind. Über eine Telefontastatur in den Isolationszellen können die Besucher die Bewegung der Exo-Skelette und damit der Schauspieler steuern. Die realen Schauspieler werden zu telematischen Stellvertretern.

„Project Paradise“ is a telepresence installation in which two participants spatially separated from one another can have an encounter in a partially virtual, partially real „paradise“, and can physically, visually, and verbally interact by means of avatars. The installation consists of three spaces - two „isolation booths“ for the viewers and a „paradise“, a space populated by two real actors connected to an exoskeleton (robotic prosthesis). By means of a telephone keypad in the isolation booth, a visitor can control the movements of the exoskeleton and, thereby, those of the actor. The real actors become telematic proxies.



Krachtgeber

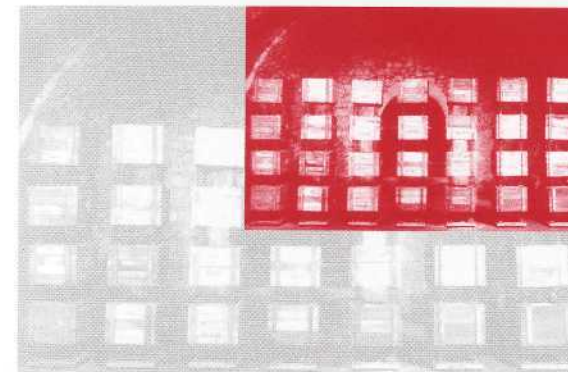
Peter Bosch, Simone Simons/NL/E

Prix Ars Electronica 98 - Goldene Nica Computermusik

Cyberarts 98

Bei der Installation „Krachtgeber“ ist eine Anzahl von Holzkisten, die untereinander durch Federn verbunden sind und die über Elektromotoren in Schwingung versetzt werden können, als Klangerzeuger eingesetzt. Die Kisten sind mit unterschiedlichen Materialien gefüllt. Angesteuert werden sie durch ein Programm, das über einen einfachen Computer abgerufen wird. Die Klanginstallation bezieht sich auf eine Versuchsanordnung von Nicola Tesla, der mit einem kleinen Schwingmotor an einem langen Drahtseil ganze Wolkenkratzer in Eigenschwingung versetzt hat.

The installation „Krachtgeber“ employs a number of stacked wooden crates to generate sounds. The crates, filled with a variety of different materials, are connected to each other by springs and can be set into a swinging motion by means of electric motors. They are controlled by a program that can be run on a simple computer. This sound installation is a reference to an experimental arrangement designed by Nicola Tesla, who employed a small crank motor mounted on a long length of cable to set entire skyscrapers into swinging motion.



Border Patrol

Paul Garrin/USA, David Rokeby/CDN

Prix Ars Electronica 97 - Auszeichnung Interaktive Kunst

Cyberarts 98

Die interaktive Installation „Border Patrol“ hinterfragt die Grundlagen einer Überwachungsgesellschaft, die mit Videokameras Sicherheit erzeugen möchte. Fixmontierte Kameras fungieren als visuelle Sensoren zum VSNII-Interface von David Rokeby, welches die Positionierung robotischer „Snipercams“ steuert, die bewegliche Ziele ins Visier nehmen und „Schüsse abfeuern“. Die Besucher sehen sich auf Videomonitoren abgebildet, und ihre Gesichter erscheinen im Fadenkreuz der Snipercam.

The interactive installation „Border Patrol“ calls into question the fundamental values of a surveillance society seeking to create security by means of video cameras. Cameras mounted in fixed positions function as visual sensors for a VSNII interface designed by David Rokeby. This controls the positioning of robotic „snipercams“ that train their sights on moving targets and „fire off shots.“ Visitors see themselves displayed on video monitors, their faces appearing in the snipercam's cross hairs.



U 19 Cybergeneration

Di-So/tue-sun

8. - 11. 9. 10.00 - 24.00
12. - 13. 9. 10.00 - 18.00

Verlängerung der Ausstellung/exhibit's extended run:

15. - 04. 10.

Di-Fr/tue-fri 16.00 - 20.00

Sa+So/sat+sun 10.00 - 18.00

O.K Centrum für Gegenwartskunst, EG

Eintritt frei! / Free entrance!

Im Rahmen der Prix Ars Electronica Ausstellung „Cyberarts 98“ ist ein eigener Bereich den Gewinnerprojekten des heuer erstmals veranstalteten U19/Freestyle Computing gewidmet. Das Spektrum der 18 ausgestellten Arbeiten reicht von Computeranimationen über CD-Rom-Spiele bis hin zu Sound- und Roboter-Installationen. Nach dem Motto „von Kids für Kids“ wurde der gesamte U19 Ausstellungsbereich von zwei jugendlichen Designern entworfen und realisiert, wobei besonderer Wert auf die „Hands On“ Qualität der gezeigten Exponate gelegt wurde. So kann man hier nicht nur fantastische Spiele ausprobieren oder mit einer digitalen Titanic in See stechen, sondern auch via Internet-Datenbank Seminararbeiten und Referate für das nächste Schuljahr downloaden.

As part of the Prix Ars Electronica exhibition „Cyberarts 98“, an area has been set aside to display the winning projects from the U19/Freestyle Computing category inaugurated this year. The 18 works being shown range from computer animation and CD-ROM games to sound and robotic installations. Following the motto „by kids for kids“, two young designers have conceived and executed the exhibition space, placing particular emphasis upon the „hands-on“ quality of the exhibited works. Thus, it is not only possible to try out fantastic games or set out to sea in a digital Titanic; visitors can also download seminar works and papers via Internet databank for the next school year.

Do/thurs 10. 9. 11.00

Präsentation der Arbeiten durch die jungen Künstler.
Presentation of their works by the young artists.

Information: ++43.732.6900-378

Prix Ars Electronica Videothek

O.K Centrum für Gegenwartskunst,
Raum 1.A3

Die besten Computeranimationen aus über 300 Einreichungen zum Prix Ars Electronica 98 als spannende Filmshow. Special Effects aus Spielfilmen, Künstlerarbeiten, wissenschaftliche Visualisierung, Beispiele für Motion Capture, Architekturvisualisierungen u. a. m.

Ars Electronica 98 makes for a fascinating film show: special effects from dramatic films, artistic works, scientific visualization, examples of motion capture, architectural visualization, and much more.

Prix Ars Electronica Audiothek

O.K Centrum für Gegenwartskunst,
Klangraum 1.A4

Der eigens installierte Klangraum bietet eine Auswahl aus den 350 Einreichungen in der Sparte Computermusik.

The best computer animation selected from over 300 submissions to the Prix Ars Electronica 98 makes for a fascinating film show: special effects from dramatic films, artistic works, scientific visualization, examples of motion capture, architectural visualization, and much more.

Programm/Program:

Aquiles Pantaleão/BRA: „Three Inconspicuous Settings“

Hans Tutschku/D: „Extremités lointaines“

Adrian-J.Moore/GB: „Foil-Counterfoil“

Natasha Barrett/GB: „Little Animals“

Ambrose Field/GB: „Empty Spaces“

Hildegard Westerkamp/CDN: „Gently Penetrating“

Ars Electronica Center / CAVE

World Skin

Maurice Benayoun/Jean-Baptiste Barrière/F

Prix Ars Electronica 98 - Goldene Nica Interaktive Kunst

siehe Seite/see page: 37

Ars Electronica Center / Surf Stations

Post Pet

Kazuhiko Hachiya/J

Prix Ars Electronica 98 - Auszeichnung .net

Statt des üblichen, unpersönlichen Interfaces eines E-mail-clients verwendet „Post Pet“ eine grafisch ausgefeilte Oberfläche. Email-Schmusetiere, eine Katze oder ein Teddybär, geben die Nachricht persönlich beim Empfänger ab und machen sich nur mit einer Antwort wieder auf den Weg zum Absender. „Post Pet“ verwandelt den rein technischen, schwer nachvollziehbaren Ablauf der Übertragung von Daten via Internet in eine emotionale und verbindende Erfahrung.

Instead of the usual impersonal interface employed by an e-mail client, „Post Pet“ uses a graphically sophisticated interface. A cat or a teddy bear - cuddly e-mail creatures - report message personally to the recipient, and make their way back to the sender with a reply. „Post Pet“ transforms the purely technical and difficult-to-perceive process of data transmission via Internet into an emotionally bonding experience.

Ars Electronica Center / Knowledge Net

IO_Dencies

Knowbotic Research/D/A

Prix Ars Electronica 98 - Goldene Nica .net

Das Netzprojekt konfrontiert mit den Komplexitäten und Interrelationen urbaner Planung. „IO_Dencies“ kombiniert die physische, lokale Dynamik eines ausgewählten Stadtteils von Tokyo mit dem Flux virtueller Netzwerke.

The netproject confronts with the complexities and interrelationships of urban planning.

This network project confronts viewers with the complexities and interrelationships of urban planning. „IO_Dencies“ combines the physical, local dynamics of a particular Tokyo neighborhood with the flux of virtual networks.



Censoratorium

Di/tue

Rupert Huber/A, Gisburg/USA, Anna Clementi/I, Bettina Wackernagel/D, Mike Daliot/A, Isabella Bordoni/I, Richard Dorfmeister/A, Daniel Scheffler/D

8. 9. O.K Centrum für Gegenwartskunst, Mediendeck 22.30

Möglicherweise werden weltweit Telefon-, Fax- und E-Mail-Verbindungen mittels multilingualer Spracherkennungsprogramme nach Reizworten abgesucht. Ausgehend von der Umkehrung des Zensurprinzips - das Zensierte wird hörbar gemacht statt unterdrückt - entsteht mit dem Oratorium ein kompositorischer/komponierter Schaukampf zwischen Musik und Sprache. Elektronische Instrumentalmusik, mit Reizworten gebrochen und gestört, erlöscht schließlich in rhythmischen Stimm- und Sprachklängen. Einer Röntgenaufnahme des Zensurprinzips gleich, wird die Zensur bis ins Absurde ausgedehnt: immer mehr wird erfaßt, immer mehr wird verboten. Bis alle Reizworte ent-reizt sind, aus Sprache Stimmklang und aus Wortfolgen Rhythmus geworden ist. So schafft die Zensurmaschine ihre eigene Welt.

„Censoratorium“ ist gleichzeitig eine Station des „Super Collider“. Die Aufführung ist eingebettet in einen von Tosca gestalteten Abend.

It is possible that international telephone, fax and e-mail link-ups are being queried for keywords by means of multilingual language recognition programs. Taking the reversal of the principle of censorship as the point of departure - the censored passage is made audible instead of repressed - there emerges with this oratorio a compositional/composed exhibition fight between music and language. Electronic instrumental music, interrupted and disturbed by the keywords, ultimately fades into the rhythmic sounds of voices and language. In what amounts to an x-ray of the principle of censorship, this is taken to the point of absurdity: more and more is captured, more and more is banned. Until all keywords are purged of their power to stimulate - language become tonality and sequences of words become rhythm. Thus, the censorship machine creates its own world.

„Censoratorium“ is, at the same time, a station of the „Super Collider“ project; the performance is part of an evening program designed by Tosca.

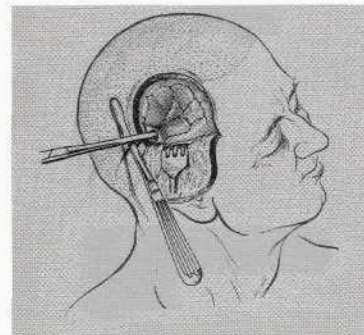
Nerve Theory: Shades of Catatonia

Tom Sherman/CDN/USA, Bernhard Loibner/A

10. 9. O.K Centrum für Gegenwartskunst, Mediendeck 22.30

Eine Multimedia-Performance zur Aufdeckung gemeinsamer Traumata. Unaufhörliche Bombardements mit redundanten, nichtssagenden Botschaften provozieren eine neue Ver-rückt-heit. Abgleiten ins Nichts, eintauchen in ein Meer von weißem Rauschen, so daß ein Sturm von Tönen, von monotonen, maschinenartigen Klangmustern in voller Lautstärke über einen hinwegbraust. „Nerve Theory: Shades of Catatonia“ konzentriert sich auf den wichtigsten Ort der modernen psychologischen Kriegsführung: den Geist der Menschen, die in unterschiedlichem Ausmaß an ein einheitliches globales Daten- und Informationsnetz angeschlossen sind.

A multimedia performance designed to expose traumas we all share. Incessant bombardment with redundant, meaningless messages provoke a new form of craziness. The slow descent into nothingness, submergence into a sea of white noise; a tonal storm of monotonous, machine-like acoustic patterns blasted at full volume rains down upon the listener. „Nerve Theory: Shades of Catatonia“ concentrates on the primary sites of today's psychological warfare, the minds of individuals, plugged-in to various degrees in an integrated global data and information system.



Electronic Theatre

Mi/wed

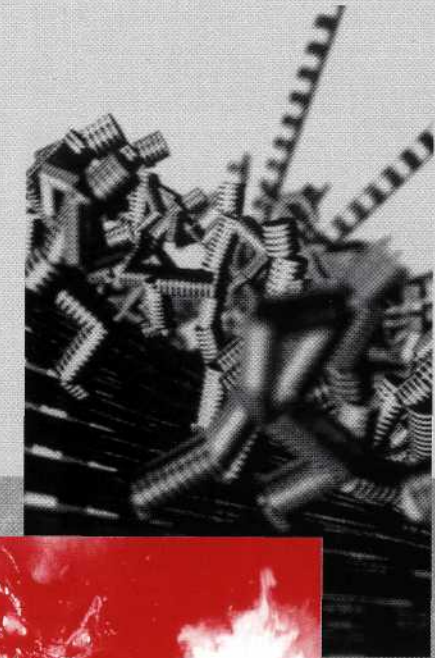
9. 9. O.K Centrum für Gegenwartskunst, Mediendeck 21.00

Die besten Computeranimationen und Visual Effects des Prix Ars Electronica 98. Eine spannende Filmshow mit Beispielen aus Kunst, Forschung, Wissenschaft und Unterhaltung.

The best computer animation and visual effects of the Prix Ars Electronica 98. A fascinating evening of film with examples from the fields of art, experimentation, science and entertainment.

Programm/Program

Liang-Yuan Wang: The Sitter
Tamás Waliczky: Landscape
Kazuma Morino: Runners
Violet Suk/Martin Koch: Replica
Jan Pinkava: Geri's Game
Sebastián Larrués: La Tour de Vésone
Gilbert Wayne: CPU
Alain Thibault/Yan Breuleux: A-Light
Robert Legato/Digital Domain: Titanic
Christophe Hery/ILM: Spawn
Robert Coleman: Men in Black
Marc Stetson/Digital Domain: The Fifth Element
Nobuto Ochiai: Zaijian
Ben Stassen: Virtual Museum of History
Julien Dajez: U-Man
Laurence Leydier: Trade Secrets from Violin Masters
u. a.



CAVE-Applications

Di-Sa/tue-sat

8.-12. 9.

Ars Electronica center

Di/tues

10.00-21.00 World Skin

Mi/wed

10.00-12.00 World Skin

12.30-21.00 CAVE Presentations

Künstler präsentieren ihre aktuellen Arbeiten für den CAVE – die zur Zeit ausgereifteste Technologie zur räumlichen Darstellung virtueller Welten.
Artists present their latest works for the CAVE – currently the most highly-developed technology for the spatial display of virtual worlds.

12.30-16.30 **Josephine Anstey/Dave Pape**
 The Thing Growing

17.00-21.00 **Hisham Bizri/Maria Roussos**
 Mitologies

Do/thurs

10.00-21.00 World Skin

Fr/fri

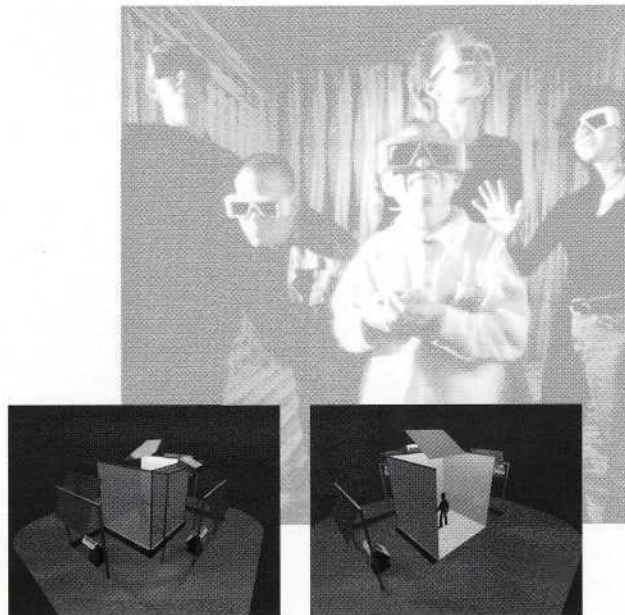
10.00-12.00 World Skin

12.30-16.30 The Thing Growing

17.00-21.00 Mitologies

Sa/sat

10.00-18.00 World Skin, Mitologies



Der CAVE, zur Zeit die ausgereifteste Technologie zur Darstellung virtueller Welten, ist ein VR-Erlebnisraum für bis zu zwölf Personen gleichzeitig. 3D-Grafiken werden stereografisch auf 3 Wände und den Boden des CAVEs rückprojiziert und mit Stereoglasses betrachtet. Ein Benutzer ist der Hauptbetrachter, er trägt eine verkabelte Brille und navigiert mit einer 3D-Maus, der sogenannten „Wand“.

The CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) is currently the most sophisticated Virtual Reality installation for scientific and artistic projects. Stereographic computer graphics, which react interactively to the actions of the recipient, are projected onto three walls and the floor of a cubic room. To experience the three-dimensionality the user is equipped with stereo glasses. Interaction and navigation are made possible by a three-dimensional mouse - the „wand“.

World Skin

Maurice Benayoun/Jean-Baptiste Barrière/F

Prix Ars Electronica 98 - Goldene Nica Interaktive Kunst

CAVE

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 weiße 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 of this world wrestling with death. Each photographed fragment disappears from the screen and is replaced by a white silhouette. Each exposure is printed out to paper. This has to do with 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:

Ars Electronica FutureLab, Z.A. Production / Silicon Graphics, Europe

Credits:

Daniela Basics, Zorha Balesic, Laurent Simonini, Pierre Beloin, Guergana Novkirichka

Realisiert innerhalb des/realized within the:

Ars Electronica Research&Residence Program 97.



Mitologies

Hisham Bizri/Lebanon, Maria Roussos/USA

CAVE

„Mitologies“, von mittelalterlichen literarischen Vorlagen inspiriert, schickt den CAVE-Benützer auf eine labyrinthisch-mystische Reise voll dramatischer Wechselbeziehungen. Halluzinatorische Landschaften, bizarre Dekorationen, schaurige Wagner-Musik, Zeitdruck und räumliche Diskontinuitäten ziehen den Betrachter in eine „Action“-Handlung hinein, die mit einem Wortspiel beginnt. „Mitologies“ ist vom griechischen „mitos“ abgeleitet, dem Faden, den Ariadne Theseus gegeben hat, um aus dem Labyrinth von Kreta zu finden. Die Entdeckungsreise geht durch ein potentiell unendliches Labyrinth, das mit Dürers „Apokalypse“, mittelalterlichen Kuriositätenkabinetten, Dantes „Inferno“ und den Höllenbildern der Sixtinischen Kapelle konfrontiert. Das komplexe Netz an Metaphern und Zeichen, kulminierend in einer schwindelerregenden Spirale, soll das emotionale Wesen historisch-politischer Kontexte erfahrbar machen.

„Mitologies“, inspired by medieval literary models, sends the CAVE visitor on a mystic journey through a labyrinth full of dramatic reciprocities. Hallucinatory landscapes, bizarre embellishments, frightful Wagnerian music, time pressure and spatial discontinuities draw the observer into an „action“ plot that begins with a word play. „Mitologies“ derives from the Greek word „mitos“, the thread Ariadne granted Theseus to help him find his way out of the Cretan labyrinth. The journey of discovery proceeds through a potentially endless labyrinth that confronts visitors with Dürer's „Apocalypse“, a medieval cabinet of curiosities, Dante's „Inferno“, and the images of hell pictured in the Sistine Chapel. The complex network of metaphors and signs, culminating in a dizzying spiral, is designed to allow the visitor to experience the emotional essence of historical-political contexts.

Ein gemeinsames Projekt von/a collaborative project of: Joe Alexander, Hisham Bizri, Alan Cruz, Tomoko Imai, Alan Millan, Dave Pape, Maria Roussos; Chicago's Electronic Visualization Laboratory



The Thing Growing

Josephine Anstey, Dave Pape/USA

CAVE

„The Thing Growing“ ist ein virtuelles „Frankenstein-Experiment“, bei dem es hauptsächlich um den Prozeß des interaktiven „Storytelling“ geht. Eine interaktive CAVE-Installation als Versuch, ein „Ding“ mit eigenem Willen und eigener Persönlichkeit zu schaffen, das den Benutzer auf emotionaler Ebene anspricht. Dieses Wesen entführt in eine virtuelle Welt und verführt zum gemeinsamen Tanz. Das „Ding“ ist überheblich und eigensinnig - teils, um den Handlungserfordernissen zu genügen, teils um seine Dummheit zu verbergen. Es ist launenhaft, es lobt oder beschimpft den Benutzer willkürlich für ein und dasselbe Verhalten - teils, um die Widersprüchlichkeit der Menschen zu imitieren, teils, um seine Unwissenheit zu verbergen. Menschen sind daran gewöhnt, für die Vergnügungen der Kunst ihre Zweifel vorübergehend zu vergessen. Als interaktive VR-Installation setzt „The Thing Growing“ die Bereitschaft der Benutzer voraus, den eigenen Willen vorübergehend zu vergessen.

„The Thing Growing“ is a virtual „Frankenstein experiment“ which primarily has to do with the process of interactive „storytelling.“ This interactive CAVE installation is an attempt to create a „thing“ with a will and a personality of its own - one which confronts the user on the emotional level. This being abducts the visitor into a virtual world, and seduces the visitor to join it in a dance. The Thing is high-handed and willful - in part because of the exigencies of the story line and in part to hide its stupidity. Its moods are inconsistent, it arbitrarily praises or abuses the user for the same behavior - in part to mimic the inconsistency of many people, in part to hide its ignorance. Human beings are accustomed to temporarily suspending their doubts for the sake of the enjoyment of art. As an interactive VR installation, „The Thing Growing“ presupposes the readiness of the visitor to temporarily put aside his own will.



Vom Festivalthema unabhängig werden folgende Installationen im Rahmen der Ars Electronica 98 präsentiert und für einen längeren Zeitraum im Ars Electronica Center zu sehen sein.

The following installations are independent of the festival theme. They are being presented during Ars Electronica 98 and can be seen for a longer period in the Ars Electronica Center.

Digital Fukurawai

Hiroshi Matoba/J

Eine interaktive Installation als digitales Real-Time-Gesichtspuzzle. Fukurawai ist ein traditionelles japanisches Neujahrsspiel, bei dem ein Spieler mit verbundenen Augen versuchen muß, Teile eines schematischen Gesichts auf ein am Boden liegendes Papiermodell zu placieren. Während das traditionelle Spiel vorgefertigte Gesichtselemente verwendet, erscheinen im „Digital Fukurawai“ Echtzeit-Videobilder der Gesichter von den Mitspielern als Puzzleteile. Somit ist neben einer Rekonstruktion auch eine Reorganisation des eigenen Abbilds mit fremden Teilen möglich. Durch die Einbeziehung des permanent aktuellen Gesichtsausdrucks entsteht eine neue Form der Interaktivität.

An interactive installation as a digital, real-time face puzzle. Fukurawai is a traditional Japanese new year's game in which blindfolded players attempt to place parts of a schematic face onto a paper model lying on the floor. Whereas the traditional game uses prefabricated facial elements, real-time video images of the faces of other players appear as puzzle parts in „Digital Fukurawai“. Thus, not only a reconstruction is possible; players can also reorganize their own images using components taken from others. By integrating permanently updated facial expressions, a new form of interactivity is the result.



Ars Electronica Center Exhibition

Revolving Black Hole **Hideyuki Hashimoto/J**

Im Zentrum der interaktiven Installation steht ein sogenanntes „Schwarzes Loch“, dessen Rotationsgeschwindigkeit vom Betrachter kontrolliert werden kann. Die Masse des Schwarzen Lochs wächst mit der Rotationsbeschleunigung, was wiederum das Verhalten von Objekten beeinflusst, die vom Rand des „Black Hole“ ausgesendet werden. Eine dynamisch-faszinierende Visualisierung von Fliehkräften und Flugbahnen.

The core of this interactive installation consists of a so-called „black hole“ whose rotational speed can be controlled by the viewer. The black hole's mass increases with its rotational acceleration which, in turn, influences the behavior of objects that are emitted from the edge of the black hole. A dynamic, fascinating visualization of centrifugal force and flight paths.

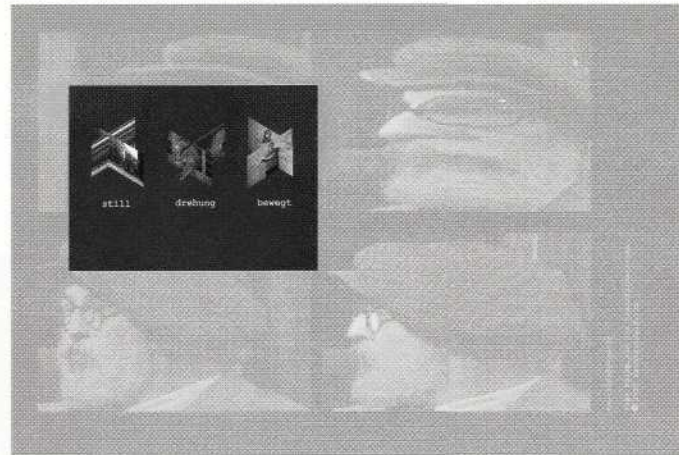


tx-transform **Martin Reinhart, Virgil Widrich/A**

„tx-transform“ stellt gewohnte Kinokonventionen auf den Kopf, denn die neue Filmtechnik vertauscht Zeit- und Raumachse. Durch diesen radikalen Standpunktwechsel werden Gegenstände im Film nicht mehr als Abbild eines konkreten Vorhandenseins definiert, sondern als Zuständigkeit in der Zeit.

„tx-transform“ is a new film technique that transposes the time and space axes with one another in film, whereby familiar cinematic conventions are turned upside-down. As a result of this radical shift of perspective, an object on film is no longer defined as the likeness of a concrete form of existence, but rather as a condition over time.

Präsentation durch die Künstler:/Presentation by the artists:
Mi/wed, 9. 9., 11.30-13.00, Ars Electronica Center / Seminarraum



Iamascope **Sidney Fels/CDN**



„Iamaskop“, ein interaktives Kaleidoskop, experimentiert mit der Erzeugung von Bildern, verstärkt durch bildsynchrone Echoeffekte.

„Iamaskop“, an interactive kaleidoscope, experiments with the creation of images intensified by means of picture-synchronous echo effects.

The Tables Turned **Paul Sermon/GB**

„The Tables Turned“ ist eine Installation mit zwei räumlich getrennten Stationen. Zwei Tische sind als Kommunikationsmedium mit Bildverbindung über Videokonferenz eingesetzt. Der Besucher wird zum Akteur und kann mit verschiedenen Requisiten ausgestattet - einen offenen Interaktionsraum erkunden.

„The Tables Turned“ is an installation that includes two spatially-separated stations. Two tables linked via video conferencing equipment serve as the medium of communication. Visitor become actors; outfitted with various available props, they can explore an open space of interaction.



Ars Electronica Mediathek

Di-Sa/tues-sat

10.00-19.00

8.-12. 9.

Dawn

**Anthony Rowe, Vassilios Alexiou, James Lane,
Nick Searle/GB**

„Dawn“ ermöglicht das Eintauchen in ein Erleben von Sonnenaufgang und Tagesanbruch./„Dawn“ is an immersive evocation of the processes of sunrise and the beginning of the day.

Crooner

Mogens Jacobsen/DK

„Crooner“ ist die Simulation von 7-Zoll Vinylsingles in digital-medialer Form./„Crooner“ simulates 7” vinyl singles in a current media.

Trance Machine

Anja Wiese/D

„Trance Machine“ ist ein digitales Memory-Spiel mit Sprache./„Trance Machine“ is a digital memory game involving language.

Avila Virtual

Pedro Morales/Venezuela

Der Mount Avila, ein Berg im Norden von Caracas, steht im Zentrum von „Avila Virtual“./„Avila Virtual“ relates to Mount Avila in the northern side of Caracas.

Lotus Spring

Lifeng Wang/CDN

„Lotus“ ist eine interaktive Reise durch die wunderbarsten Gärten der Geschichte./An interactive journey through history's greatest gardens.

Europäischer Kulturmonat Linz September 1998

Europäischer Kulturmonat Linz September 1998

<http://www.europ-kult98.linz.at>

28. 8.-4.10.

Innerhalb des programmatischen Leitfadens „Job-Net-Gen-Fun“, der die Entwicklung von der Industrie- zur Kommunikations- und Freizeitgesellschaft umspannt, kommt es zu einer internationalen Vernetzung des kreativen und innovativen Kulturpotentials der Stadt Linz.

An international network link-up of the creative and innovative cultural potential of the City of Linz is presented in the context of the programmatic theme "Job-Net-Gen-Fun" encompassing the development of industrial society to a society of communication and recreation.

Visualisierte Linzer Klangwolke Job Opera

Klaus Obermaier, Robert Spour/A

11. 9. 20.00
Donaupark

Eine multimediale Annäherung zum Begriff Arbeit und seinen Transformationen.

A multimedia approach to the concept of work and its transformations.

Nexus

Bernard Bernatzik/A, Hannes Franz/A, Werner Feiersinger/A, Sabina Hörtnner/A, Ivan Kafka/CZ, Katarina Matiassek/A, Flora Neuwirth/A, Isa Rosenberger/A, Keiko Sato/J, Imogen Stidworthy/GB, Andrea van der Straaten/D, Martin Walde/A

30. 8. - 24. 9.

Ars Electronica Quarter

Installationen, Videos und Skulpturen als prozeßorientierte Recherche des räumlichen wie geistigen Spannungsfeldes zwischen Ars Electronica Center und Flößerkirche.

Installations, videos and sculptures as process-oriented experimentation and research into the spatial and mental sphere of interplay between the Ars Electronica Center and the Flößerkirche.

Kuratorin/curator: Johanna Schwanberg
Projektleitung/Project director: Monika Leisch-Kiesel
Veranstalter/Organization: Institut für Kunst, Katholisch-Theologische Hochschule

Kunst&Politik

Robert Adrian/CDN/A

1. 9. - 3. 10.

Kunstraum Goethestraße

„Kunst&Politik“ widmet sich der Darstellung von Schnittstellen zwischen Politik und Kunst: Die Mechanismen der Politisierung von Kultur einerseits und die Positionen von Kunst in der Bildung normativer kultureller Wertesysteme andererseits.

„Kunst&Politik“ is concerned with the depiction of interfaces between politics and art: on one hand, the mechanisms of the politicization of culture; on the other hand, the positions of art in the formation of normative cultural value systems.

Weitere Projekte/Other Projects

Safe Harbours/Closing the Loop

4. - 12. 9. Posthof

Clickscape 98:

Ansichten von Linz. Clickable Public Space

29. 8. - 13. 9. Stadtwerkstatt, Nibelungenbrücke,
EA Generali-Gebäude

Work&Culture

19. 6. - 4. 10. OÖ Landesmuseum

Die Ausstellung als Erlebnis- und Erkenntniswelt mit dem Arbeitsplatz Büro im Mittelpunkt./An exhibition as sensual world of experience and insight.

Hephaistos Goes East

28. 8. - 4. 10. Donaupark

Eine Skulptur zum Wandel der Arbeit./A sculpture on the transformation of work.

Hybrid Factory

30. 8. - 2. 10. Alte Lederfabrik, Haselgraben

Ein Kunst-Werk./Art-Works (in every sense).

Poseidons Auge

30. 8. - 4. 10. Hafen

Eine Unterwasser-Ausstellung mit Live-Schaltung ins Wohnzimmer./An underwater exhibition broadcast live in your living room.

Orpheus//Donau//Euridike

3. - 10. 9. Hafen

Open Air Inszenierung. Der Künstlermythos und die Neuen Medien./Open Air Production. The myth of the artist and the New Media.

Information Europäischer Kulturmonat

Tel. +43-732-7070-2936

Ars Electronica Info Container

7.-12.9.

Hauptplatz

10.00-19.00

<http://www.europ-kult98.linz.at>

Ars Electronica Center/Seminarraum

Mi/wed

10.00-11.30

9.9.

Projektpräsentation:/presentations of the project:

u_rop

Andreas Leo Findeisen/A

„u_rop“ arbeitet an einer virtuell-geographischen Skulptur - ein künstlerischer Diskurs zur Identität Europas.

„u_rop“ works on a virtual geographic sculpture - an artistic discourse on the identity of Europe.

EMARE

European Media Artists in Residence
Exchange Program

12. 9. 15.00-17.00

Ars Electronica Center

Präsentationen und Podiumsdiskussion mit Vertretern von zehn Media Labs in Europa zur Förderpolitik der Europäischen Kommission im Bereich Kultur und Neue Medien.

Presentations and a podium discussion with representatives of ten European media labs on the subject of the financial support policies of the European Commission in the field of culture and new media.

ENCART

openX nutzt im Rahmen von ENCART die Breitbandvernetzung zwischen Ars Electronica Center Linz, C3-Center for Culture & Communication Budapest, V2_Organisatie Rotterdam, ZKM Karlsruhe und GDM St. Augustin.

openX uses, in conjunction with ENCART, the broad spectrum network linking the Ars Electronica Center Linz with the C3-Center for Culture & Communication Budapest, V2_Organisatie Rotterdam, ZKM Karlsruhe and GDM St. Augustin.

Ars Electronica Center

Markantes
Zeichen für die
Zukunftsorientierung
der Stadt Linz und
seit 1996 interdiszi-
plinärer Mittelpunkt
der Ars Electronica
Aktivitäten.

*Prominent
symbol of Linz's
orientation toward
the future and, since
1996, the interdispli-
nary centerpoint of
Ars Electronica's
productive activities.*



Im Herbst dieses Jahres verdichtet sich das Linzer Kulturleben zu einem einmaligen Höhepunkt, dem europäischen Kulturmonat Linz. Rund um die Ars Electronica als internationalem Highlight, die Linzer Klangwolke und das Brucknerfest werden durch eine Fülle von Auftragsarbeiten und jurierten Projekten heimische Kunstschaffende gemeinsam mit Künstlern aus aller Welt ein eindrucksvolles Beispiel für den erfolgreichen Weg der Linzer Kulturpolitik schaffen: Kunst und Kultur als wesentlichen Träger und Motor gesellschaftlicher Innovation zu begreifen und zu fördern.

Ganz im Zeichen der Zeitenwende fokussiert der Titel „Job-Net-Gen-Fun“ das kulturelle Geschehen auf die Brennpunkte des gesellschaftlichen Wandels von der Industrie- und Arbeitswelt zur Informations- und Freizeitgesellschaft.

Der während der Ars Electronica 98 in Linz stattfindende informelle Kulturministerrat lenkt die allgemeine Aufmerksamkeit verstärkt auf die kulturpolitischen Ziele und Maßnahmen der EU.

This fall, the cultural life of Linz will intensify and surge to a brilliant crescendo during the European Month of Culture - Linz. With the internationally acclaimed Ars Electronica as its featured centerpiece, the Linzer Klangwolke and the Brucknerfest will present a full calendar of commissioned works and juried projects showcasing Austrian and international artists. This impressive program is yet another example of the successful course being pursued by cultural initiatives in Linz in supporting art and culture conceived of as essential forces promoting social innovation.

Taking a critical turning point in history as its leitmotif, the title "Job-Net-Gen-Fun" shifts the focal point of cultural events onto the social transformation of the world of industrial production and labor into an information and leisure society.

The informal conference of cultural ministers that will take place in Linz during Ars Electronica 98 focuses increased public attention onto the goals and measures of EU cultural policies.

EU-Förderprogramme für Kultur, Forschung und Neue Medien

Eine Informationsveranstaltung der SP-Europaabgeordneten Maria Berger, Ilona Graenitz und Hilde Hawlicek.

EU financial support programs for culture, research and new media An informational presentation with European Parliament representatives Maria Berger, Ilona Graenitz and Hilde Hawlicek.

11.9.98
16.00-18.30
Ars Electronica Center

ARS ELECTRONICA 98

LINZ | SEP.07.-12.98

INFO WAR

information.macht.krieg

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