

NEXT SEX



Sex im Zeitalter seiner reproduktionstechnischen Überflüssigkeit

ARS ELECTRONICA 2000

LINZ 2.-7. September

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

Veranstalter/Organization:



Ars Electronica Center Linz



ORF Landesstudio Oberösterreich

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



Stadt Linz



Land Oberösterreich



Bundeskanzleramt/
Kunstsektion



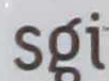
Brau Union
Österreich AG



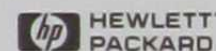
Microsoft GesmbH



Compaq Computer
Austria GmbH



Silicon Graphics Computer
Systems GesmbH



Hewlett-Packard
GesmbH



Oracle GmbH



Telekom Austria



Gericom AG



ORF – Österreichischer
Rundfunk



Siemens AG Österreich



Quelle AG

Mitveranstalter/Co-organizers:



Centrum für Gegenwartskunst
Oberösterreich

Prix Ars Electronica wird unterstützt von/is supported by:

jet2web.net/A-Online

Datakom Austria

Österreichische Postsparkasse

Voest-Alpine Stahl

Stadt Linz

Land Oberösterreich

Prix Ars Electronica Additional Support:

Casinos Austria

Courtyard by Marriott

Fujitsu Siemens

öks Österreichischer Kulturservice

Porsche Austria

Pöstlingberg-Schlöss'l

TNT International Mail

*Additional support for Ars Electronica and Prix Ars Electronica by
Austrian Airlines and Lufthansa.*

Ars Electronica 2000 **NEXT SEX**

Eröffnungstag/Opening Day

- 3 electrolobby I.P.O.
- 4 sex (i)n motion: science education team
- Opening Party – NEXT SEX on Ice
- Visualisierte Linzer Klangwolke

5 **NEXT SEX**

- 8 Symposium, Speakers

Events & Performances

- 10 Body Spin: Time's Up
- 11 OMV Klangpark 2000
- 12 Movieline in der Hopfenlaube
- 13 Social Club: Stadtwerkstatt
- 14 Night 2
- OMV Klangpark Opening,
- Intercourse: Istvan Kantor
- 15 Night 3
- Hearing Monkeys: Hubert Lepka
- Electronic Theater
- 16 Night 4
- Active Score Music: Levin, Fujihata
- 17 D.A.V.E.: Obermaier, Haring
- Ridin' A Train: Marina Rosenfeld
- 18 Night 5
- Ars Electronica Quarter Night:
- audio visual quicksand
- 18 Night 6
- 20' to 2000
- 19 **openX – electrolobby**
- 20 Monotonik
- 21 The Free Software Project,
- etoy, Pixelporno, Memepool
- 22 Next Sex Web Jam, Boombox,
- Sissy Fight 2000, Icontown
- 23 Leonardo, Distributed Annotation
- System, Lo-ser.org,
- Giant Connection Machine

NEXT SEX Installations

- 26 Tissue Culture and Art(ificial)
- Wombs: Catts, Zurr, Ben-Ary
- 27 Artistic Molecules & Audio
- Microscope: Joe Davis, Katie Egan
- Nature?: Marta de Menezes
- 28 Digital Diaries: Natacha Merritt
- Brave New Porn: Sergio Messina
- 29 Klonen: Dieter Huber
- The I.K.U. Experience
- Tit for Twat: Kaucyila Brooke

30 **Prix Ars Electronica**

- 31 Prix Ars Electronica Gala
- Prix Ars Electronica Forum

Cyberarts 2000

- 32 Vectorial Elevation:
- Rafael Lozano-Hemmer
- Audiovisual Environment Suite:
- Golan Levin
- 33 Unconscious Flow: Naoko Tosa
- As Much As You Love Me:
- Orit Kruglanski
- 34 Watachi-chan: Tomoko Ueyama
- Asymptote: Douglas E. Stanley
- Free Range Appliances in a Light
- Dill Sauce: Rania Ho
- 35 Borderland: L. Hart, J. Alma
- Experiments in Touching Colours:
- Jim Campbell
- The Active Text Project:
- Jason E. Lewis, Alex Weyers
- 36 A Body of Water:
- Andrea Zapp, Paul Sermon
- GraffitiWriter: The Institute
- for Applied Autonomy
- cybergeneration – u19
- Outside the Circle of Fire:
- Chris Watson

38 **Ars Electronica Center** **Print on Screen**

- 39 Letters of BIT: Kenji Kimoto
- 40 Zeitgenossen: Ursula Hentschläger,
- Zelko Wiener
- Text Rain: Utterback, Achituv
- Life Species II: Christa Sommerer,
- Laurent Mignonneau
- 41 dominoa:
- dominoa Projektgruppe
- An Interactive Poetic Garden:
- David Small, Tom White
- The Five Reactive Books:
- John Maeda
- 42 Dakadaka: C. Reas, G. Levin
- Alphabet Zoo & Type Me,
- Type Me Not: Peter Cho
- Ars Electronica Center Exhibition**
- 43 Talmud Project: Small, White
- BeNowHere: Romy Achituv
- 44 Discoder: exonemo
- CAVE – Face á Face: Ikam, Fléri
- 45 Video Screenings
- Man As Species – Sputnik
- Mindtrends
- RoboCup – Video Documentation
- Ars Electronica Mediathek
- 46 **Free Speech**
- 47 Further Project:
- KunstRaum Goethestrasse
- 47 Ars Electronica im/on ORF
- 48 Ars Electronica Veranstalter/
Organization
- 48 Tickets & Information,
Stadtplan/City Map
- 24 **Programmübersicht/
Program Overview**

Ars Electronica 2000

NEXT SEX – Sex im Zeitalter seiner reproduktionstechnischen Überflüssigkeit

In Fortsetzung des Themenschwerpunkts „Life Science“ wird die Ars Electronica 2000 die kulturellen und gesellschafts-politischen Perspektiven der modernen Reproduktionsbiologie aufzeigen. In der Zusammenschau von wissenschaftlichen und künstlerischen Positionen wird den Konturen einer Gesellschaft nachgespürt, in der Menschen genetisch konfiguriert, nicht einfach geboren, sondern gemacht werden, in der Sex seiner funktionalen Notwendigkeit für die Fortpflanzung entledigt ist und der Kampf der Geschlechter, aber auch die moralische Steuerung unserer Gesellschaft neu geordnet werden.

Ein Ausflug in die Zukunft des Menschen, um aus der Diskussion des Möglichen Entwürfe für die Gestaltung unseres Weges dorthin zu entwickeln. Ein Unterfangen, in dem Kunst nicht auf das moralische Gewissen der Gesellschaft beschränkt bleiben darf.

Ars Electronica als Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft steht in seiner programmatischen Zueignung für die künstlerische Bearbeitung technologieinduzierter gesellschaftlicher und kultureller Veränderungen und ist als Festival der zeitgenössischen Kunst von jeher bemüht, diese auch als politische Arbeit sichtbar zu machen.

In den künstlerischen wie theoretischen Beiträgen wird sich die Auseinandersetzung mit jenen aktuellen politischen Themenstellungen wiederfinden, die durch die Ereignisse in Österreich ins internationale Rampenlicht gerückt sind.

Gerfried Stocker
Christine Schöpf

Directors Ars Electronica

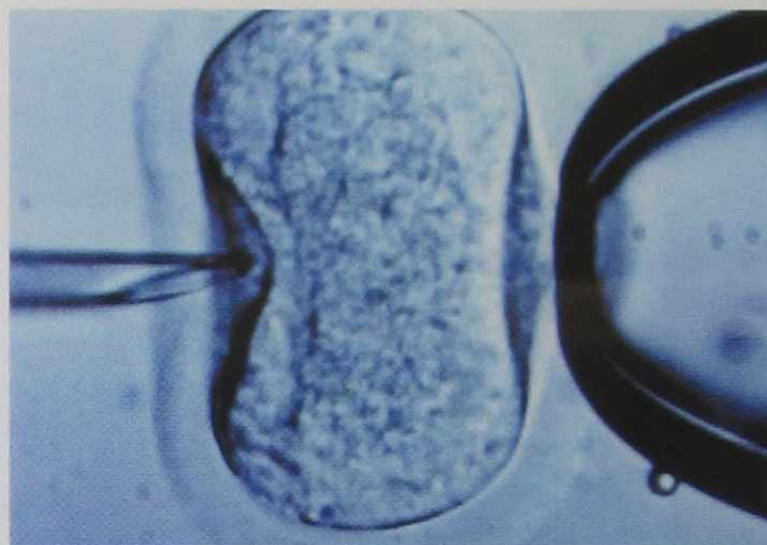


Foto: Hank Morgan/Science Photo Library/Contrast

NEXT SEX—Sex in the Age of its Procreative Superfluosity

Continuing the festival's thematic focus on life science, Ars Electronica 2000 will elaborate on the cultural and social policy perspectives of modern reproductive biology. A dual approach combining scientific and artistic points of view will scrutinize the contours of a society in which human beings are genetically configured—not simply born but, rather, fabricated—one in which sex is relieved of its functional indispensability for reproduction, and thus one in which the battle of the sexes as well as the moral steering mechanism of our very society undergo reordering.

From a discussion of upcoming possibilities, this excursion into humanity's future is meant to map out the routes we take to that future—a venture in which art must not remain restricted to society's moral conscience.

Ars Electronica, as a festival for art, technology and society, is programmatically committed to exploring the ways in which artists deal with technology-induced social and cultural change, and, as a festival of contemporary art, has been striving since its very inception to make art visible as a political work as well. The artistic as well as theoretical contributions to this year's festival will take up again the process of dealing with current political issues on which international attention has been focused as the result of events taking place in Austria.

Eröffnungstag / Opening Day

Opening Day

Cyberarts 2000

Prix Ars Electronica Exhibition

Vernissage/Opening

Sa/sat 10.30

2.9. O.K Centrum für Gegenwartskunst

Cyberarts 2000 präsentiert die besten Arbeiten aller Kategorien des Prix Ars Electronica. Ein komprimierter Einblick in den aktuellen Stand der digitalen Künste.

Cyberarts 2000 presents the best works from all Prix Ars Electronica categories—a highly condensed view of the state-of-the-art of the digital arts.



tnc.net

Opening Day

openX – electrolobby I.P.O.

electrolobby Initial Public Opening

Sa/sat 14.00–17.00

2.9. Brucknerhaus

Medienkonferenz, vernetztes Dayclubbing, Private Party ... ein stimulierender Angebotsmix aus People, Info, Sound, Food, Hacks und Chats liefert den konvivialen Rahmen für das erste informelle Treffen zwischen openX-electrolobby-Residents und dem Publikum. *electrolobby Initial Public Opening* ist Startschuss für eine Reihe von projektbezogenen Competitions sowie Sneak-Preview auf die täglichen Programmmodule im electrolobby-Showroom.

Media conference, networked dayclubbing, private party, and more ... An intoxicating mix of personalities and information, food and sound, and hacks and chats, providing a convivial ambience for an informal get together of electrolobby residents with the public. The electrolobby Initial Public Opening launches a series of project-related competitions, and delivers a sneak preview of the daily program modules featured in the electrolobby showroom.

Konzept und Programmgestaltung/concept and program:

TNC Network/F (Tina Cassani, Bruno Beusch)

In Zusammenarbeit mit/in cooperation with:

FM4, Boombox & partners

IPOmeisters: Kim Danders/USA und/and Hans Wu/A



sex i(n) motion science education team/A



Eröffnung/Opening

Sa/sat 18.00
2.9. Hauptplatz

Labor/Lab

So-Do/sun-thurs 10.00-19.00
3. - 7. 9. Hauptplatz

Sexualität bewegt und wird neu geformt – *sex i(n) motion*. Im Labor am Linzer Hauptplatz können Sie Wissenschaft und Technik mit Sex „erfahren“. Schicken Sie Ihre Spermien zum unverschämten „Sperm-race“, beobachten Sie die ersten Schritte der Entwicklung vom befruchteten Ei bis zum Embryo, tauchen Sie in die Welt der Gene und des Genoms ein, bestaunen Sie Techniken zur In-vitro Fertilisation und seien Sie ein Spanner – beobachten Sie einige Spielarten der Sexualität im Tierreich. Das *science education team* trägt Wissenschaft in den öffentlichen Raum.

Sexuality gets things moving and is itself reformulated—sex i(n) motion. In the laboratory on Linz's main square, you can "experience" science and technology with sex. Send your semen forth on an outrageously impudent "sperm race," observe the first steps in the process of development from fertilized egg to embryo, and immerse yourself in the world of genes and genomes. You'll be amazed by techniques of in-vitro fertilization! You'll really get into being a peeping Tom as you observe fascinating varieties of sexuality in the animal kingdom! The science education team brings science into the public sphere.

Design: Barbara Pitschmann/A



Anschließend findet im Alten Rathaus ein Eröffnungsempfang für geladene Gäste statt.
This will be followed by an opening reception for invited guests in the Altes Rathaus.

Eröffnungsparty/Opening Party

NEXT SEX on Ice

Sa/sat 22.30 – open end
2.9. Eishalle

Das Motto „NEXT SEX – Sex im Zeitalter seiner reproduktions-technischen Überflüssigkeit“ wird künstlerischen Positionen ausgesetzt, aber auch lustvoll konterkariert. Eis, ein wesentlicher Speicher zur Konservierung von Fortpflanzungsträgern, prägt den Ort der Eröffnungsparty. Die Revue „Next Sex On Ice“ präsentiert „optimierte“ Sportkörper, luststeigernde Speisen und körperstimulierende Musik. Performances, Videoscreenings und Diainstallationen stellen sich dem Thema.

The motto „NEXT SEX—Sex in the Age of its Procreative Superfluousness” will be subjected to special artistic treatment and a comedic once-over. Ice, a critically important medium for the preservation of reproductive agents, is the essential element characterizing the opening party's venue. The “Next Sex On Ice” revue presents “optimized” athletic bodies, lust-enhancing refreshments and body-stimulating music. Performances, video screenings and slide installations focus on the festival theme.

Audio: Aziz (trife.life), MC.Santana (hard:edged, Berlin), DJ Ravissa – VJ's: tba
Revue: Die Linzer Philharmonie, Eistanzerinnen & Eishockeycracks
Visuals: Renee Stieger, Sigfried Frühauf, Paul Schneggenburger
Environment: Nicole Foelsterl, Tanja Lattner, Patrizia Schenk, Christoph Huemer, Hannes Langeder
Lichtdesign/lighting design: Peter Thalhammer
Organisation/organization: Martina Berger, Fadi Dorninger
Warme Kleidung wird empfohlen./We recommend wearing something warm!



Visualisierte Linzer Klangwolke actOpera – ein interaktives Spiel

Klaus Obermaier, Robert Spour/A

Sa/sat 21.00
2.9. Donaupark

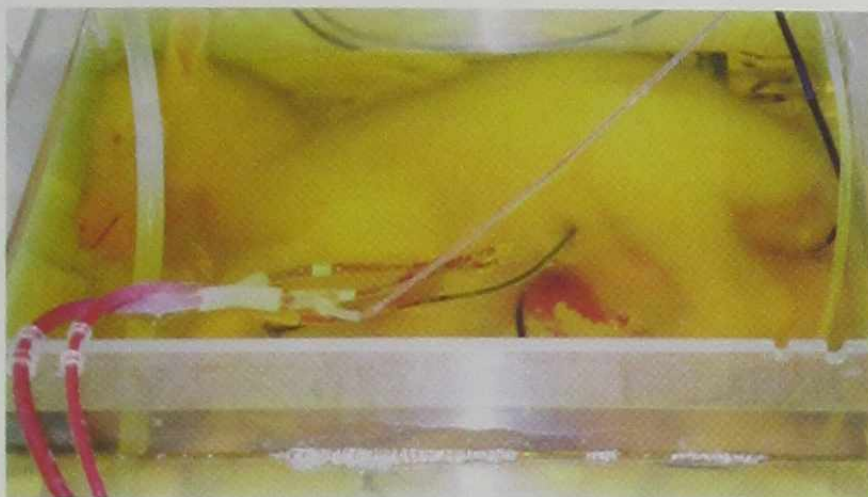
Die erste visualisierte Linzer Klangwolke mit Publikumsbeteiligung: Besucher können musikalische wie visuelle Parameter der Performance interaktiv mitgestalten.

The first visualized Linzer Klangwolke featuring public participation: visitors can interactively co-determine the musical and visual parameters of the performance.

Veranstaltet von/organized by: Brucknerhaus Linz und ORF-Landesstudio Oberösterreich

NEXT SEX

Sex im Zeitalter seiner reproduktionstechnischen Überflüssigkeit



Extrauterine Fetalinkubation

Foto: Nobuya Unno

Gentechnologie, insbesondere die moderne Humangenetik, ist eine zentrale Provokation unserer Zeit.

Ihrer ethischen Schockwirkung steht ein nur ansatzweise ausreichend radikaler gesellschaftlicher Diskurs gegenüber, der zwischen Abwehr und Affirmation polarisiert ist und die entscheidenden Fragestellungen der ideologischen Auswirkungen und Konsequenzen nur in Ausnahmefällen aufkommen lässt. Die Sprengkraft in den Kontroversen zwischen Evolutionsbiologen und Soziologen behindert die konstruktive Betrachtung.

In bislang ungekanntem Ausmaß sind die Grundlagen des Lebens zum unmittelbaren Gegenstand industrieller Bearbeitung und Bewirtschaftung geworden. Die treibende Kraft dahinter ist leicht auszumachen. Die Entschlüsselung des Human Genome wird zum größten privatwirtschaftlichen Beutezug, die menschliche DNA wird zur hochspekulativen Aktie.

Exponiert im Rampenlicht massenmedialer Öffentlichkeit verschwimmen die Grenzen zwischen verantwortungsvoller Forschung und dem Rennen um „das Geschäft des Lebens“.

In die namenlose Angst vor dem ethischen Desaster mischt sich die frivole Neugier und Sensations-Angst-Lust auf jenen Moment, in dem das Foto einer stolzen und glücklichen Mutter mit dem ersten geklonten Kind im Arm um die Welt gehen wird.

Ob wir in der Lage sein werden, dies tatsächlich in einen Erkenntnisgewinn über unsere Natur, über die Frage nach unserer Bestimmung umzumünzen, ist allerdings fraglich.

Die selektive Bestimmung der genetischen Konstitution von Embryonen kann nicht ohne einen Seitenblick auf Patentrechte und Lizenzpraktiken des Bio-

Business betrachtet werden. Die logische Konsequenz wäre wohl ein Terminator-Gen in unserer Keimbahn, das uns dazu zwingt, jede Fortpflanzung neu lizenzierten zu lassen ...

Der Erfolg der menschlichen Zivilisation beruht auf dem ganz einfachen Prinzip der Verwandlung von Natur (unserer eigenen wie auch der uns umgebenden) in Kunst. Ein Prozess, dessen signifikanter Beginn in der Ausprägung von bis dahin unbekannten Fähigkeiten zur Kommunikation, Erinnerung und Selbstreflexion (Sprache) liegt und in weiterer Folge zur Adaption der Lebensräume, zur Ausnutzung von Rohstoffen, zur chemischen Synthese von Kunststoffen, zur Atombombe und weiter zur künstlichen Intelligenz der Computer und digitalen Netzwerke unserer Zeit führte. Was also als Anomalie der Natur (weil in ihr sonst noch nie vorgekommen) begann, kehrt an den Ort seines Ursprungs zurück, zu den Grundlagen des menschlichen Lebens. Die Zivilisation setzt mit der molekularen Biotechnologie zur Neukonstruktion von Leben nach menschlichem Kalkül und Ermessen an und soll den Prozess unserer eigenen Entstehung und Fortpflanzung von den mutmaßlichen Unzulänglichkeiten des biologischen Zufalls befreien. Mit menschlichem Evolutionsmanagement soll endlich Ordnung in das Chaos der Natur kommen.

„Die entscheidenden Werkzeuge, unsere Körper auf neue Weise herzustellen, sind die Kommunikations- und Biotechnologien. Diese Werkzeuge verkörpern und erzwingen rund um den Globus neue gesellschaftliche Verhältnisse für Frauen.“

Donna Haraway

Die Thematisierung der Gentechnologie im interdisziplinären Umfeld der Ars Electronica ist nicht von der Affirmation ihrer Prognosen motiviert, sondern vom augenfälligen Bedarf nach der kritischen Analyse des gesellschaftspolitischen Kontextes ihres Entstehens. Die Trennung von Sexualität und Fortpflanzung erfolgt vor einem ambivalenten Hintergrund: die Erosion traditioneller gesellschaftlicher Strukturen, das Ende der Familie, die vaterlose Gesellschaft, das Ende der „Sperminators“, Gender Surfing und Cybersex als Lifestyle der Internetgeneration. Künstliche Befruchtung ist ein boomendes Geschäft und Pop-Ikonen und Filmdivas setzen ihre partnerlose IVF-Elternschaft gezielt in Szene.

Dem stehen zunehmend politische Bemühungen zur Rekonstitution von Familienwerten auf Kosten der Frauenrechte gegenüber und in vielen Ländern verhindern religiöser Fanatismus und Tradition noch immer einen aufgeklärten Umgang mit Geburtenkontrolle.

NEXT SEX

Sex im Zeitalter seiner reproduktionstechnischen Überflüssigkeit

Genes have no gender!

Die Betrachtung der kulturellen und sozialen Perspektiven der modernen und zukünftigen Reproduktionstechnologien muss hinsichtlich der sozialen und biologischen Festschreibung von Geschlechtsunterschieden mit besonderem Augenmerk auf ihre biologischen, geschlechtsspezifischen und letztlich rassistischen Argumente hin geführt werden. Gentechnologie ist Werkzeug und Mythos zugleich, ist Instrument und Konzept.

In der Annäherung an die kulturellen Phänomene der digitalen Revolution wird sehr oft die Renaissance als Referenz bemüht. Bei der Gentechnologie dürfte es wohl noch eher das Mittelalter sein, mit seiner alchemistischen Suche nach den Grundsubstanzen der Natur und des Lebens.

Die künstlerische Arbeit zur Gentechnologie greift noch selten explizit auf deren Methoden, Werkzeuge und Materialien zu und verbleibt in einer distanziert-kommentierenden Aneignung der Problemstellungen. In der Untersuchung und Neustrukturierung der Kontexte von Kunst und Natur entfaltet sie gesellschaftliche Relevanz, läuft aber Gefahr, auf die Position des moralischen Gewissens reduziert zu werden.

Gerfried Stocker



KLONE # 92c

Dieter Huber

Melanie: *Each embryo will be screened genetically before the best one is transferred back into the woman's uterus. All we'll be doing is improving the odds over Nature's roll of the dice. Before you know it, the 21st century will be called "The Century of Art."*

Frankenthaler: *Not science? Or technology?*

Melanie: *The science of... A... R... T: assisted reproductive technologies. Young men and women will open reproductive bank accounts full of frozen sperm and eggs. And when they want a baby, they'll go to the bank to check out what they need.*

Frankenthaler: *And once they have such a bank account ... get sterilized?*

Melanie: *Exactly ...*

Carl Djerassi, An immaculate misconception

Genetic engineering, and particularly modern human genetics, is a central provocation of our time.

Its ethical shock effect is counterbalanced by a social discourse which is only partially of a sufficiently radical nature, which is polarized between resistance and affirmation, and which only in exceptional cases takes up the decisive questions of ideological effects and consequences. The explosiveness of the controversies pitting evolutionary biologists against sociologists prevents a constructive consideration of the issues.

As never before, the fundamentals of life have become the immediate concern and direct object of industrial processing and commercial exploitation. The driving force behind this is easy to make out. The decoding of the human genome has become a private sector raid to capture booty on an unprecedented scale, and human DNA has turned into a speculative growth stock. As this attains a high-profile presence in the spotlight of mass-media coverage, the borders between responsible research and the race to make a killing in the business of life become blurred, and nameless fear of ethical disaster is commingled with shamelessly trivial curiosity and sensational anxiety-lust for that impending moment when the photo of a proud and happy mother holding the first cloned child in her arms is transmitted around the world. Whether we will be in a position to actually convert this into knowledge about our nature and deeper insight into our purpose is indeed questionable.

NEXT SEX

Sex in the Age of its Procreative Superfluosity

The selective determination of the genetic constitution of embryos cannot be considered without also taking a look at patent rights and the licensing practices of the biotech business. The logical upshot might well be a terminator gene in our germline that prompts us to have each new offspring licensed ...

The success of human civilization is based upon the very simple principle of transforming nature (our own as well as the one that surrounds us) into art. This is a process whose significant beginning was the elaboration of unprecedented capabilities in communication, memorization, and self-reflection (language), and which, in subsequent steps, led to the adaptation of environments to accommodate human life, to the exploitation of natural resources, to chemical syntheses of plastics and the development of the atom bomb, and on to the artificial intelligence and digital networks of our Computer Age.

Thus, what started out as an anomaly of nature (because nothing of the sort had ever occurred before) returns to its place of origin, to the fundamentals of human life. Civilization outfitted with molecular biology sets out to reconstruct life in accordance with human calculation and measurement, and is now set to liberate the process of our own origination and reproduction from the purported inadequacies of biological haphazard. With human management of evolution, order will finally be brought to the chaos of nature.

"Communications technologies and biotechnologies are the crucial tools recrafting our bodies. These tools embody and enforce new social relations for women world-wide."

Donna Haraway

The interdisciplinary discussions of genetic engineering held in conjunction with Ars Electronica are not motivated by the affirmation of its prognoses, but rather by the obvious need for critical analysis of the social policy context of its emergence. The separation of sexuality and reproduction is played out before a highly ambivalent background.

The erosion of traditional social structures, the end of the family, the fatherless society, the end of the Sperminator, gender surfing and cybersex as a lifestyle of the Internet generation. Artificial insemination is a booming business, and pop icons and film divas go through partnerless, in-vitro-fertilized parenting like a deliberately staged mise-en-scène.



Foto: Oron Catts, Ionat Zurr, Guy Ben-Ary/AUS

Juxtaposed to this are increasingly political efforts to reconstruct family values at the expense of women's rights, and in many countries, religious fanaticism and tradition are still preventing people from dealing with birth control in an enlightened way.

Genes have no gender!

In light of the fact that gender differences have been strictly established both socially and biologically, the consideration of cultural and social perspectives of current and future reproductive technologies must be carried on with particular attention to biological, gender-specific and, ultimately, racist arguments. Genetic engineering is a tool and a myth at the same time, an instrument and a concept.

Those who focus on the cultural phenomena of the digital revolution often try to use the Renaissance as a reference. In the case of genetic engineering, though, it probably ought to be the Middle Ages with its alchemists seeking the fundamental substances of nature and of life.

Artistic works having to do with genetic engineering still seldom deal explicitly with its methods, tools and materials, and remain rather in a distanced, commentatorial posture vis-à-vis the issues. In the investigation and restructuring of the contexts of art and nature, this approach enables social relevance to emerge and unfold, but also runs the danger of being reduced to the position of moral conscience.

Gerfried Stocker

NEXT SEX Symposium

Sex in the Age of its Procreative Superfluosity

So-Mo/sun-mon 10.00-13.00
3.-4.9. 14.30-17.30
Brucknerhaus

Moderation:

Marie Luise Angerer/A and Stahl Stenslie/N

Participants:

Marie Luise Angerer/A: Professor of media & gender, Academy of Media Arts, Cologne; publications among others: "Body options. Körper.Spuren.Medien. Bilder" and "The Body of Gender."

Bruce Bagemihl/USA: Biologist and researcher; served on the faculty of the University of British Columbia; worked as a research consultant for Microsoft Corporation; author of "Biological Exuberance and Animal Homosexuality and Natural Diversity."

Kurt Behrends/D: Psychiatrist and neurologist affiliated with the psychiatric department of the Board of Health of the City of Düsseldorf, Germany. Fields of specialization: forensic psychiatry and issues of sexual medicine, aggressive behavior, dependency-related illnesses.

Oron Catts, Ionat Zurr/AUS, Guy Ben-Ary/Israel: Catts and Zurr are research fellows at the Tissue Engineering and Organ Fabrication Lab, Massachusetts General Hospital, Harvard Medical School. Ben-Ary is manager of the Image Analysis and Acquisition Facility (IAAF), Department of Anatomy and Human Biology, University of Western Australia (see page 26).

Carl Djerassi/USA: Writer and Professor of Chemistry at Stanford University; the inventor of "the Pill"; one of the few American scientists to have been awarded both the National Medal of Science and the National Medal of Technology.

Joe Davis, Katie Egan/USA: Artist and scientist, main research areas are molecular biology and bioinformatics, genetic databases and new biological art forms; research fellow at the Institute of molecular biology at MIT (see page 27).

Joanne Finkelstein/AU: Social anthropologist; taught sociology and cultural studies at several universities in America and Australia; author of "Slaves of chic", "Dining Out" and "The Fashioned Self."

Veena Gowda/India: Lawyer, working on gender issues at the Legal Centre of Majlis, India.

Xin Mao/ PRCH/UK: Cancer cytogeneticist, scientist from West China University of Medical Sciences in Chengdu; carried out the survey about "Chinese Geneticist's View of Ethical Issues in Genetic Testing and Screening: Evidence for Eugenics in China," 1998.

Marta de Menezes/P: Artist with a degree in Fine Arts from the University of Lisbon; working in the interface between art and biology; currently completing an M.St. at the University of Oxford on the relationship between art and science (see page 27).

Natacha Merritt/USA: born in 1977, grew up in San Francisco; with her first digital camera and no knowledge about photography, she began to discover the thrill of taking sexy pictures; started to publish her digital diaries on the web, meanwhile compiled as a book—"Digital Shots" (see page 28).

Sergio Messina/I: Electronic musician, journalist and network explorer; his work, often controversial, is always inspired by political and social issues. His latest enterprise is Radiolilliput.org. In his recent work he explores the various forms of sex and pornography in the internet (see page 28).

Jens Reich/D: Molecular biologist; biomathematical scholar at the Max-Delbrück-Centrum for Molecular Medicine; candidate for the last presidential elections in Germany; member of German Human Genome Project Scientific Commission.

Stahl Stenslie/N: Stahl Stenslie is working on the development of different interface technologies and tools for digital culture; became one of the Fathers of Cybersex after he built the world's first full-body, tele-tactile communication system in 1993 (cyberSM).

Allucquère Rosanne Stone/USA: Associate Professor and Director of the Advanced Communication Technologies Laboratory (ACT-Lab) and Convergent Media Program at UT Austin; artist; author of "The Empire Strikes Back: A Posttranssexual Manifesto" and "The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age."

Randy Thornhill/USA: Regents' Professor and Professor of Biology at The University of New Mexico; author of many publications; together with C.T. Palmer he published "A Natural History of Rape: Biological Bases of Sexual Coercion."

Monika Treut/D/USA: Film director and writer; author of "The Cruel Woman: the Portrayal of Women in de Sade and Sacher-Masoch"; directed "Die Jungfrauenmaschine", "My Father is coming" and "Gendernauts" (see page 12).

Nobuya Unno/J: Researcher at the University of Tokyo, Faculty of Medicine, Department of Obstetrics and Gynaecology; developed an artificial womb capable of incubating goat fetuses.

NEXT SEX Symposium



Extrauterine Fetalinkubation

Foto: Nobuya Unno

So/sun 3.9.

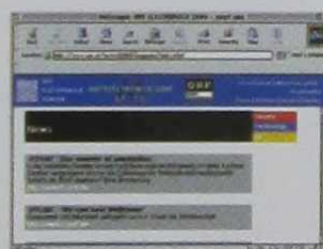
10.00-11.00	Gerfried Stocker Marie Luise Angerer Stahl Stenslie
11.00-11.15	Discussion
11.15-11.45	Nobuya Unno
11.45-12.00	Discussion
12.00-12.15	Break
12.15-12.45	Jens Reich
12.45-13.00	Discussion
13.00-14.30	Break
14.30-15.00	Xin Mao
15.00-15.15	Discussion
15.15-16.00	Carl Djerassi
16.00-16.15	Discussion
16.15-16.30	Break
16.30-17.15	Natacha Merritt Sergio Messina
17.15-17.30	Discussion

Mo/mon 4.9.

10.00-11.00	Joe Davis, Katie Egan Marta de Menezes Oron Catts, Ionat Zurr, Guy Ben-Ary
11.00-11.15	Discussion
11.15-11.30	Break
11.30-12.45	Monika Treut Kurt Behrends Joanne Finkelstein
12.45-13.00	Discussion
13.00-14.30	Break
14.30-15.00	Bruce Bagemihl
15.00-15.15	Discussion
15.15-16.15	Veena Gowda Randy Thornhill
16.15-16.30	Discussion
16.30-16.45	Break
16.45-17.15	Allucquère Rosanne Stone
17.15-17.30	Discussion



Foto: Oron Catts, Ionat Zurr,
Guy Ben-Ary/AUS



NEXT SEX

Website NEXT SEX News Service

<http://www.aec.at/nextsex>
<http://www.aec.at/festival2000>

Themenspezifisch zu NEXT SEX bietet Ars Electronica täglich einen aktuellen Überblick über internationale Pressemeldungen, eine umfangreiche Materialsammlung und weiterführende Links rund um Gen- und Reproduktionstechnologie.

Focusing specifically on the NEXT SEX theme, Ars Electronica offers a daily update featuring international press coverage, a detailed and comprehensive collection of material, and links to other sites having to do with genetic engineering and reproductive technology.

On-line Editor: Karin Rumpfhuber

Web-Design: Joachim Schnaitter, Ars Electronica FutureLab

Programming: Erich Semlak, Joris Gruber, Michael J. Wimmer, Ars Electronica FutureLab

Events & Performances

Events &
Performances

Body Spin

Time's Up/A

So-Do/sun-thurs 10.00-19.00

3.-7.9.

Ars Electronica Quarter – Parkbucht



Body Spin ist ein Interface (SPIN), das den Benutzer mit seinem ganzen Körper in eine VR-Umgebung eintreten lässt. Ein begehbare Trackball verleiht dem Ausdruck „Walk-through“ endlich reale Bedeutung. Körperbewegung und Balance des Benützers im Trackball dienen der Navigation im virtuellen Raum. SPIN zeichnet sich durch absolute Bewegungsfreiheit aus. Der hohe Immersionsgrad ermöglicht es, das Verhalten des öffentlichen Individuums auf bisher völlig undenkbarer Art und Weise zu erforschen. Befindet sich der User einmal im SPIN, ist er im IRS (Inverted Reality System) gefangen.

Body Spin is an interface (SPIN) that allows users to enter a VR environment with their entire bodies. A “walkable” trackball finally gives real meaning to the term “walk-through.” The users’ own bodily motion and balance in the trackball serve as the means of navigation in virtual space. This absolute freedom of movement is what especially distinguishes SPIN. The high degree of immersion makes it possible to investigate the public behavior of individuals in ways that were completely impossible up to now. Once inside SPIN, the user is caught up in its Inverted Reality System.

Ein Koproduktion von/a coproduction by Time's Up und/and Ars Electronica Center.



Foto: Otto Saxinger



Events & Performances

Events & Performances

OMV Klangpark 2000

Alexander Balanescu/UK, Isabella Bordoni/I,
Rupert Huber/A, Sergio Messina/I, Siegfried
Ganhör/A, To Rococo Rot/D

Opening	So/sun 3.9.	20.00
tägl./daily	Mo-Do/mon-thurs 4.9.-7.9.	8.00-23.00 Brucknerhaus – Donaupark

Ein wesentliches und bis heute wichtiges Charakteristikum von Ars Electronica und Linzer Klangwolke ist das Prinzip der künstlerischen Intervention im öffentlichen Raum. Das 1999 mit Künstlern wie Michael Nyman begonnene Experiment der Verbindung von digitalen, vernetzten Räumen des Internet mit den realen Lebensräumen unserer Städte wird mit *Klangpark 2000* fortgesetzt. Ein adäquates Gestaltungsprinzip ist die Zusammenarbeit von international renommierten Komponisten aus verschiedenen Generationen.

Klangpark 2000 – a soundtrack for the Danube – der Fluss als Ader, durch die das wirtschaftliche und kulturelle Blut fließt, das Mittel- und Osteuropa verbindet. Ein kritischer Punkt in der Geschichte der Region, an der Schwelle zu einer umfassenderen Integration. In diesem Kontext sind Maria Tanases Lieder der inspirative Kern des musikalischen Materials, das bei *Klangpark* zum Einsatz kommt. Jeder Tag ist einem speziellen Stück gewidmet, das transformiert und interpretiert wird. Maria Tanase wurde 1913 geboren und starb 1963 in Bukarest – als populärste Sängerin Rumäniens.



Foto: Robert Worby

An essential characteristic of Ars Electronica and the Linzer Klangwolke—and one that has retained its importance to this day—is the principle of artistic intervention in public spaces. The 1999 experiment begun by artists like Michael Nyman to link up the digital, networked realms of the Internet with the real spaces

of city life will be carried on by Klangpark 2000. An appropriate programmatic principle is the collaboration of internationally renowned composers representing different generations.

Klangpark 2000—a soundtrack for the Danube—the river is the artery pumping the economic and cultural blood linking central and eastern Europe. We are at a critical point in the history of the region, on the brink of a wider and more comprehensive integration. In this context, the songs of Maria Tanase are the nucleus of inspiration for the musical material of Klangpark. Each day is dedicated to a special piece, which is transformed and interpreted. Maria Tanase was born in 1913 and died in 1963 in Bucharest, Romania, becoming the greatest Romanian popular singer.

Special Live Performances

Mit allen Künstlern/with all participants

Mo/mon	4.9.	Lume Lume
13.00-15.00		Main theme – String Instruments
18.00-20.00		Main theme – Voice
Di/tues	5.9.	Bun li vinul Ghiughiului
13.00-15.00		Main theme – Keyboard
18.00-20.00		Main theme – Drums
Mi/wed	6.9.	Doina Recrutiilor
13.00-15.00		Main theme – Echo
18.00-20.00		Main theme – Short Sounds
Do/thurs	7.9.	Buteluca Mea, Cintec d leagan
13.00-15.00		Main theme – Long Sounds
18.00-20.00		Final Performance dedicated to Maria Tanase

Eine Kooperation von/a cooperation of: Ars Electronica Center, Brucknerhaus, ORF



Foto: Pascal Maresch

Movieline in der Hopfenlaube

In Zusammenarbeit mit/in collaboration with:
Movimiento

Mo/mon

4.9.

- 19.00 **Accion Mutante** – Pedro Almodovar
Movimiento, Studio
- 22.30 **Gendernauts** – Monika Treut
- 24.00 **Discussion mit/with Monika Treut**
Movimiento, Großer Saal

Di/tues

5.9.

- 19.00 **Matador** – Pedro Almodovar
Movimiento, Studio
- 21.00 **Gendernauts** – Monika Treut
Hopfenlaube, O.K Centrum – Arena
- 23.00 **Oculation: Rogue Emissions In The Dark**
Die Kuratoren sind anwesend./
The curators will be present.
Movimiento, Großer Saal

Mi/wed

6.9.

- 19.00 **La Flor de mi Secreto** – Pedro Almodovar
Movimiento, Studio
- 21.00 **Gendernauts** – Monika Treut
Hopfenlaube, O.K Centrum – Arena
- 23.00 **Oculation: Rogue Emissions In The Dark**
Movimiento, Großer Saal

Do/thurs

7.9.

- 19.00 **Life Flesh** – Pedro Almodovar
Movimiento, Studio
- 21.00 **Gendernauts** – Monika Treut
Hopfenlaube, O.K Centrum – Arena
- 23.00 **Oculation: Rogue Emissions In The Dark**
Movimiento, Großer Saal

Fr/fri

8.9.

- 19.00 **Todo Sobre mi Madre** – Pedro Almodovar
Movimiento, Studio
- 22.00 **Gendernauts** – Monika Treut
Movimiento, Großer Saal

Werkschau Pedro Almodovar

Verlängerung/extended run

Sa-Mi/sat-wed 21.30
9.-13.9. Movimiento, Studio
Veranstalter/organizer: Movimiento

Oculation: Rogue Emissions In The Dark Films and Videos for a Synthetic Society



Die internationale Sammlung experimenteller Arbeiten thematisiert riskante Realitäten und unerbittliche erotische Energien auf dem Weg in die pan-sexuelle Existenz des 21. Jahrhunderts.

This international collection of experimental moving image works addresses the hazardous realities and relentless erotic energies being released as we emerge into a twenty-first century pan-sexual existence.

Programm /program

TRÄUME

Lift by Off – Martha Colburn
Corporeal Self – Virgil Wong
3DME – Colleen Cruise
Grace – Lorelei Pepi
For Abramovic, Love Cocteau –
Patty Chang
Hardhead Flair – Erika Yeomans/
Doorika

ALBTRÄUME

Lady Fingers – Rita Gonzalez,
Rachel Mayeri
El Diablo en la Piel – Ximena Cuevas
Jesse Helms is Cleaning Up America –
Robert Judd
Split – Erik Deutschman

FANTASIE

Razed by Wolves – Kathryn Ramey
The Fancy Ladies – Deborah Edmeades
The Subtler Matter – Emile Devereaux
Synthetic Pulse – Jangho Choi
Land of the Lay – Larry Shea
SLAP Drag-ons – Steve Grandell
Unternehmen Arschmaschine –
Mara Mattuschka, Gabriele Szekatsch

FLEISCH

The Little Big – Pierre Yves Clouin
G*I*J*O – Christopher Westfall
Clamp – Maia Cybele Carpenter
Pansexual Public Porn –
Del La Grace Volcano
IKU (VJ MIX) – Shu Lea Cheang

Laufzeit 180 Min, Änderungen der Titel vorbehalten/ Total Running Time 180 mins,
Titles Subject to Change

Kuratiert von/curated by: Rajendra Roy und/and Anie S8 Stanley, MIX Festival New York



Gendernauts

Film von/film by: Monika Treut/D/USA

Eine Reise ins Land der Neuen Geschlechter. Auf die Frage: „Sind Sie ein Mann oder eine Frau?“ antworten Gendernauts mit einem verwirrenden „Ja“. Transgender mittels Biochemie.

A Journey through shifting Identities. Faced with the question "Are you a man or a woman?" gendernauts respond with a confusing "Yes." Transgender by means of bio-chemistry.

Verlängerung/extended run

Fr-Do/fri-thurs 22.00
8. – 14.9. Movimiento, Grosser Saal

Events & Performances

Events & Performances

Social Club Stadtwerkstatt/A

So-Mi/sun-wed täglich ab/daily from 23.00
3.-6.9. Ars Electronica Quarter –
Stadtwerkstatt

socialclub

www.servus.at/socialclub

Sexualität und Erotik als Schnittstelle zwischen Natur und Kultur. Der Körper steht im Mittelpunkt. Der Körper als Objekt der Wissenschaft, der Körper als Objekt der Begierde, der Körper als kulturelles Produkt, der Körper mit seiner Sprache. PLUS Special Events für den SEXten Sinn.

Sexuality and eroticism as the nexus of nature and culture. The human body occupies the spotlight—the body as the object of science, the body as the object of desire, the body as cultural product, the body with its language. PLUS special events for the sixth (sexed) sense.

In Zusammenarbeit mit/in cooperation with: MAIZ

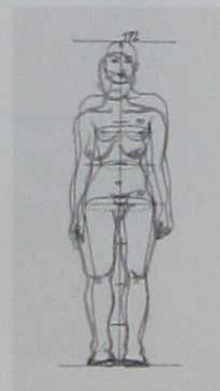
So/sun
3.9.

23.00
oi docura!



Sie sind hier, oft unsichtbar, oft doch spürbar. Sexarbeiterinnen: Frauen, die im Kontext einer ungleichen wirtschaftlichen Entwicklung auf der Welt den Weg der Migration als Überlebensstrategie einschlagen.

They are here, frequently unseen, though often noticeable. Sex workers—women who have set forth of the path of migration as a survival strategy in a world characterized by unequal economic development.



Mo/mon
4.9.



23.00
Beauty Contest 90-60-90/17-24/172
<http://beauty.servus.at>

Alltagsrassismus und die Schönheitsfalle. Wer soll in Zukunft entscheiden, was schön ist und welche Körper- und Charaktermerkmale wert sind, genetisch weitergegeben zu werden?

Racism in everyday life and the beauty trap. In the future, who should decide what is beautiful, and which physical attributes and character traits are worthy of being passed on genetically?

Di/tues
5.9.

23.00
Peep Show & LatinParty

Schnelle Befriedigung, Voyeurismus und Distanz – und die Menschen dahinter.



Quick satisfaction, voyeurism and distance—and the human beings behind them.



Mi/wed
6.9.



23.00
wo man

Rollentausch, Homo/Bi/Trans/Sexualität und Transvestitentum. „Gender-Konformität“ hinterfragt. Die ultimative Sex- und Bi-Gender-Show. On stage: norrie mAy-welby (Sidney), Dréd-Drag King Extraordinaire (Nex York). Durch die Show führt Queen Lucie McEvil (Wien).

Exchange of roles, homo/bi/transsexuality and transvestism, an inquiry into “gender conformity”—the ultimate sex and bi-gender show. On stage: norrie mAy-welby (Sidney), Dréd-Drag King Extraordinaire (New York). Your mistress of ceremonies is Queen Lucie McEvil (Vienna).

doors open 11pm, hall capacity: 120 people



Events & Performances

Night 2

Night 2

OMV Klangpark

Mit/with: Alexander Balanescu/UK, Isabella Bordoní/I, Rupert Huber/A, Sergio Messina/I, Siegfried Ganhör/A, To Rococo Rot/D



Opening So/sun 20.00 Brucknerhaus –
3.9. Donaupark

Mit einem Konzert startet die künstlerische Erkundungsreise des *Klangpark 2000*. Neuinterpretationen und Neuformulierungen von Liedern der legendären rumänischen Sängerin Maria Tanase sind der Point of Departure, den der international renommierte Komponist und Violinist Alexander Balanescu vorgegeben hat. Im Zusammenspiel mit Isabella Bordoní, Rupert Huber, Sergio Messina, Siegfried Ganhör und To Rococo Rot steht die Exploration der unterschiedlichen musikalischen Stile und Arbeitsweisen im Vordergrund. Zu erwarten ist eine einzigartige Klangatmosphäre, die den Donaupark kulturell symbolisch auflädt und zu einem sinnlichen Hör-Erlebnis-Raum werden lässt. Dieses Konzert markiert den Anfang eines 57stündigen Live-Soundtrack, der von täglichen Performances begleitet wird (siehe Seite 11).

A concert launches the exploratory artistic journey of Klangpark 2000. New interpretations and reformulations of songs of the legendary Romanian singer Maria Tanase are the point of departure announced by internationally renowned composer and violinist Alexander Balanescu. Featuring an ensemble that includes Isabella Bordoní, Rupert Huber, Sergio Messina, Siegfried Ganhör and To Rococo Rot, the exploration of divergent musical styles and modes of performance will take center stage. Listeners can expect to experience a totally unique tonal atmosphere, which the Donaupark charges with cultural symbolism, engendering a sensorially stunning acoustic space. This concert marks the beginning of a 57-hour live soundtrack that will be accompanied by daily performances (see page 11).

Foto: Robert Worby

Night 2

Intercourse – The File Cabinet Project Istvan Kantor/CDN

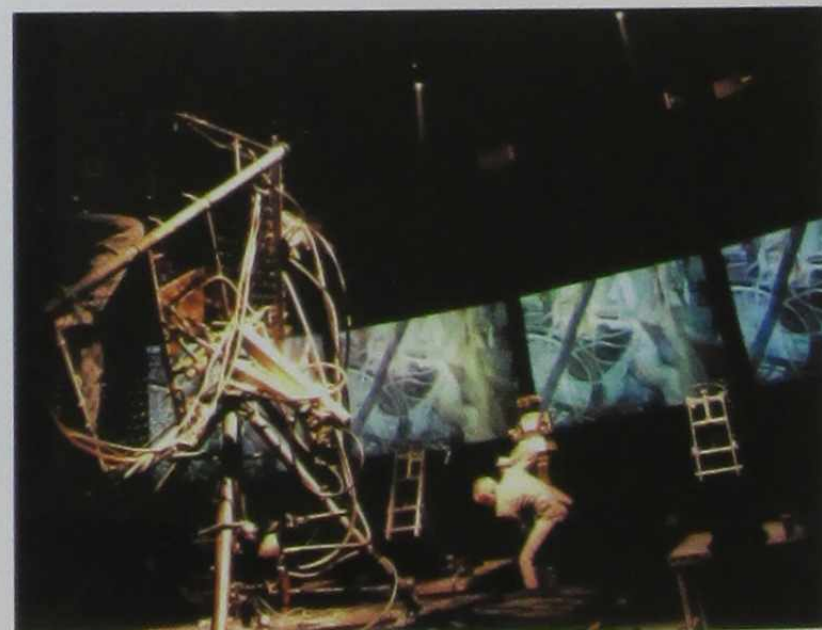
So/sun 21.00
3.9. Brucknerhaus

Anerkennung Interactive Art
Prix Ars Electronica 2000



Maschinerie und rohe Emotion kollidieren. Eine dramatische Begegnung des menschlichen Körpers mit seinen technologischen Erweiterungen. *Intercourse* präsentiert den Aktenschrank als sozio-sonische Lärmmaschine und interaktives Sub-Monument und untersucht das skulpturale System und den kinesonischen Mechanismus von Informationsspeicherungsmöbeln. Einzelne monolithische Aktenschränke werden über Computer vernetzt und in ein gigantisches Netzwerk eingebunden – ein weltweites Monument, das den Planeten mit Information versorgt.

Machinery and raw emotion collide in this drama of direct encounter between the human body and its technological extensions. Intercourse introduces the file cabinet as socio-sonic noise machine and interactive sub-monument and investigates the sculptural system and kinesonic mechanism of information storage furniture. The single monolithic file cabinets are linked together by computers and integrated into a giant network—a world wide monument serving the entire planet with information.



Night 3

Night 3

Hearing Monkeys

Lawine Torrén,
Hubert Lepka/A

Mo/mon 19.00
4.9. Posthof



Fünf Wissenschaftler erforschen die biologisch-gesellschaftlich ambivalente Konstruktion von Sex. Ein Gedankenballett und Hearing an der Schwelle zum biotechnologischen Zeitalter. Warum herrscht Betrug zwischen den Geschlechtern, warum sind wir Menschen Tiere und warum sind wir schön? Könnte man all diese Umstände nicht gentechnisch verändern und könnten wir im Theater nicht Experimente dazu anstellen – Tanz im Windkanal beispielsweise, Crashtest auf der Kopierstraße, Ballroom-Chat im Internet ...

Five scientists investigate the biologically-socially ambivalent construction of sex—a ballet of ideas and a formal inquest on the threshold of the Biotech Age. Why does cheating and deception prevail between the genders; why are we humans animals; and why are we beautiful? Wouldn't it be possible to alter all this through genetic engineering, and couldn't we in the theater conduct experiments to this end—dance in the wind tunnel, for instance, crash test on the video master multi-duplicator, ballroom chat in the Internet ...

Eine Veranstaltung von/a project of: Ars Electronica
In Zusammenarbeit mit/in cooperation with: Posthof Linz



Electronic Theater

Night 3

Mo/mon 21.00
4.9. O.K Centrum für
Gegenwartskunst – Arena



Filmshow mit den besten Computeranimationen und Visual Effects des Prix Ars Electronica 2000 sowie kulinarische Highlights aus den Herkunftsländern der Prix-GewinnerInnen – alles unter freiem Himmel.

Film show featuring the best examples of computer animation and visual effects from the Prix Ars Electronica 2000, as well as culinary highlights from the homelands of the prizewinners—and everything alfresco.

Programm/program



Maly Milos – Jakub Pistecsky/CDN
Chicken Supper – Zach Bell, Chris Gallagher,
Steven Schweickart, Scott Smith/USA
PAF Le Moustique – Jean-François Bourrel,
Jérôme Calvet; PAF Production/F
Musica Domestica – Denis Bivour/D

LowRider Crab – Charlotte Manning; Mental Images/USA
Potest – Steve Katz, Josselin Mahot; Pitch/USA
Use a Doodle on the Noodle – Timm Osterhold, Max Zimmermann;
FIFTYEIGHTH3D
Wege zur Qualität – Lisa Slates, Chitra Shriram; XAOS/USA
Fishing – David Gainey; PDI/Dream Works/USA
Vienna 1402 – Alexander Szadeczek, Marcus Salzmann;
Nofrontiere Design/A
Fiat Lux – Paul Debevec/USA
Captives – N+N Corsino; Heure Exquise!/F
Zen – Yasuo Ohba; Namco/J
Plume – Céline Gonard; CNBDI-LIN/F
Au loup – Jean Hemez, Sébastien Rey; Heure Exquise!/F
Toy Story 2 – John Lasseter, Lee Unkrich, Ash Brannon; Pixar Studio/USA
Supernova – Mark Stetson; Digital Domain/USA
Autotrader Woosh – Ray Giarratana; Digital Domain/USA
Levis Invisible Man – Fred Raimondi; Digital Domain/USA
Chemical Brothers – Pierre Buffin; BUF/F
Faux Plafond – François Vogel; Heure Exquise!/F
Sentinelles – Guy Lampron; Pygmee Productions/CDN
Loop – Makoto Sugawara. Production I. G/J
Unterwerk – Dariusz Krzeczek; Sixpack Film/A
Les Dépossédés – Juliette Marchand; Heure Exquise!/F
Audi Telematic – Cornelia Unger; Velvet Mediendesign/D
Audi Feuerfilm – Manfred Laumer; Velvet Mediendesign/D
Disembodies – Markus Degen/A
Fight Club – Pierre Buffin; BUF/F
Maaz – Christian Volckman; Onyx Films/F

Night 4

Night 4

Active Score Music

Scribble Golan Levin/USA

Small Fish Tale—The Performance

Masaki Fujihata, Kiyoshi Furukawa, Wolfgang Münch/J

Di/tues 20.00

5.9. Brucknerhaus, Großer Saal

Die Vorstellung einer synästhetischen Verbindung von Klang und Bild ist ein immer wieder kehrendes Motiv künstlerischer Arbeit und findet in den gegenwärtigen Möglichkeiten der Computertechnologie faszinierende Werkzeuge zu ihrer Umsetzung. Unabhängig voneinander haben sich Masaki Fujihata und Golan Levin mit dieser Problemstellung befasst und überzeugende Lösungen entwickelt. Ars Electronica hat die beiden Künstler eingeladen, erstmals die von ihnen entwickelten Installationen und Softwaremodule als digitale Medieninstrumente für eine Konzertperformance zum Einsatz zu bringen.

The idea of a synaesthetic bonding of sound and image is a recurring motif in artistic work; the possibilities currently afforded by computer technology make available fascinating tools with which to implement this idea. Masaki Fujihata and Golan Levin—independent of one another—have confronted this problem and come up with some ingenious solutions. Ars Electronica has invited the two artists to premier their installations and software modules as digital media instruments for a concert performance.



Scribble kombiniert Elemente von Grafik- und Musiksoftware in dynamischer und ausdrucksstarker Weise und gibt dem Künstler-Musiker-Quartett die Möglichkeit, komponierte wie auch freie improvisierte Musik aufzuführen.

Scribble combines elements of graphical and music software in a dynamic and highly expressive way, and enables this artist/musician quartet to perform orchestrated as well as freely improvised music.

Performers/Composers: Scott Gibbons/USA, Golan Levin/USA, Gregory Shakar/USA

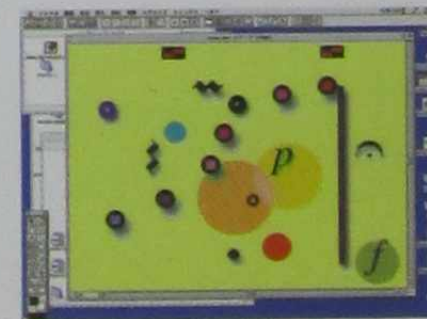
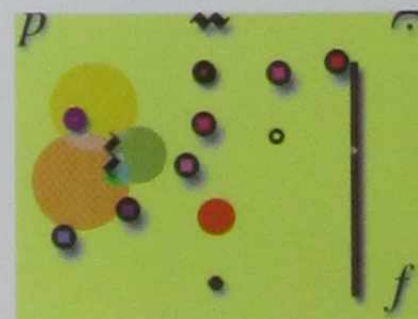
Small Fish Tale ist eigentlich wie ein interaktives Bild, das Musik erzeugt und an diesem Abend als digitales Instrument für ein ungewöhnliches Konzert zum Einsatz kommt.

Small Fish Tale is actually like an interactive picture that produces music; it is placed into service on this evening as a digital instrument performing in an unusual concert.

Die beim Konzert zum Einsatz kommende Software kann von den Besuchern selbst ausprobiert werden./Visitors can also personally try out the software being used.

Scribble: O.K. Centrum für Gegenwartskunst (Seite/page 32)

Small Fish Tale: Ars Electronica Center.



Events & Performances

Night 4

D.A.V.E.

digital amplified video engine

Klaus Obermaier, Chris Haring/A

Di/tues

21.30

5.9.

Brucknerhaus –
Mittlerer Saal



D.A.V.E., ein Tänzer als virtual character, switcht mühelos zwischen jung-alt-männlich-weiblich, verformt seinen Körper. Sein After spricht mit der Stimme eines Kindes tiefgründige wie ironische Bibeltexte, der Körper löst sich auf in strömende digitale Bildwelten. Die Performance D.A.V.E. thematisiert die künftig mögliche Entgrenzung des Körpers. Der Körper des realen Performers wird zugleich Bühne und Vermittler einer Utopie, die besagt, dass man dank zukünftiger Technologien und Implantate in der Lage sein wird, die Begrenzungen des natürlichen Körpers aufzuheben.

D.A.V.E., a dancer as virtual character, switches effortlessly between young and old, male and female. He distorts his body. His anus recites biblical passages both profound and ironic with the voice of a child; the body dissolves into streaming worlds of digital images. The performance D.A.V.E. deals with the potential future removal of limitations upon the body. The body of the actual performer simultaneously becomes a stage and the mediator of a utopia, and proclaims that, thanks to futuristic technologies and implantation, mankind will be in a position to eliminate the restrictions upon the natural body.



Foto: Marianne Weiss

Night 4

Ridin' A Train

featuring: Marina Rosenfeld/USA

Di/tues

23.00 + 24.00

5.9.

VOEST, Einfahrt Franckstraße



Foto: Sabine Starmayr

Marina Rosenfeld präpariert Schallplatten, benutzt kleine Sampler und Effektgeräte, um Loops aneinander zu reihen, die sich additiv zusammengemischt wie Wellen auftürmen. Sie bewegt sich in einem sehr weiten Bezugsfeld aus Rock, Improvisationsmusik, DJ-Culture, Neuer Musik und Bildender Kunst.

Bereits zum fünften Mal „reitet“ Ars Electronica auf Schienen durch das Gelände der VA-Stahl in Linz. Das Environment: Ein vitaler Industriekörper, geschichtsträchtig und wohlstandsbildend. Das Industriegelände als Konzertraum.

Marina Rosenfeld prepares records, uses small samplers and sound effects devices to string together loops that, when mixed together in additive fashion, are like towering waves. She is active in a very broad field of artistic reference that includes rock, improvised music, DJ culture, new music and graphic arts.

For the fifth year now, Ars Electronica will be riding the rails through the grounds of the VA steel mill in Linz. The setting: an industrial plant bustling with activity, steeped in history, providing the structural underpinnings of prosperity. Plant Grounds as Concert Space.

Konzept/concept: Fadi Dorninger/A

Wegen der limitierten Platzzahl ist eine gesonderte Platzkarte erforderlich.
Due to space limitations, a separate reserved-seating ticket is required.

Night 5

Night 5

Ars Electronica Quarter Night

Mi/wed
6.9.

18.00-24.00
Ars Electronica Center & Quarter

Special Presentation 18.30-20.00

Print on Screen, CAVE, Ars Electronica Quarter

Gerfried Stocker, künstlerischer Leiter der Ars Electronica, führt durch die Ausstellung – im Dialog mit den Künstlern.

Gerfried Stocker, artistic director of Ars Electronica, leads a tour through the exhibits that will include a dialog with the artists.

audio visual quicksand

Bernhard Fleischmann/A, POLE/D

20.00-22.30 open air, Ars Electronica Quarter

GRAMM/D

22.30 Ars Electronica Center, Sky



Humanoide und Maschinen treffen sich auf Straßenniveau und im synthetischen Raum. Aus der Reibungsenergie entstehen akustische und elektromagnetische Ereignisse. Aktion erfordert Reaktion des jeweiligen gegenüberliegenden Pols, Spannungsausgleich. Es werden keine Sieger gekrönt! Das Ergebnis kann keiner voraussehen und der Test ist vor Ort.

Humanoids and machines meet on street level and in synthetic space. The friction attendant to this encounter gives rise to acoustic and electromagnetic events. Action demands reaction at the respective opposite pole to achieve equilibrium of tension. No victors will be crowned! The results of this on-the-spot test are unforeseeable.



Music: Pole/D, Gramm/D, Bernhard Fleischmann/A
Realtime 3D Visuals: Basicray (Vladimir Muzhesky, Chun-Chi Wang, Raichi Hung)/USA, Crashsite (Jürgen Hagler, Andreas Jalsovec, Werner Pötzelberger)/A, Martin Bruner/A, Klaus Taschler/A, Nappi/A
Audio concept: jomasounds.firstfloor.org/A
Visual concept: Dietmar Offenhuber/A

Night 6

Night 6

20' to 2000

Do/thurs
7.9.

21.00
Posthof

Goldene Nica Digital Musics

20 Minuten, 2000 Jahre. Was ist Zeit, Zeitpunkt, Zeitsprung, Zukunft? Eine CD-Serie versucht diese Frage zu formulieren, zwölf individuelle Statements – monatlich veröffentlicht – beziehen Position. Den Zeitraum eines Jahres ausnutzend, manifestiert sich Zeitgeist in elektronischer Musik. Die zwölf am preisgekrönten Projekt beteiligten Künstler performen jeweils 20 Minuten lang. In der Transformation ihrer Ideen zum Jahreswechsel 99/2000 kommt ein Soundmanifest des Millenniums zum Ausdruck.

20 minutes, 2000 years. What is time, a point in time, a leap in time, the future? A series of cds attempts to formulate this question; 12 individual statements—issued monthly—each adopt a position. making full use of a year's time span, the zeitgeist manifests itself in electronic music. The twelve artists—collaborators on the award-winning project—will each perform for 20 minutes. In transforming their own ideas on the changeover from 1999 to 2000, perhaps they'll provide a manifesto of the millennium.



Foto: Ludger Paffrath

Mit/with:

Komet/D, Ilpo Vaisanen/SF, Ryoji Ikeda/J, coH/RUS, Beytone/D, Senking/D, Thomas Brinkmann/D, Scanner/UK, Noto/D, Mika Vainio/SF, Wolfgang Voigt/D, Elph/UK
Konzept/Concept: Carsten Nicolai/D

Eine Veranstaltung von/a project of:
Ars Electronica

In Zusammenarbeit mit/in cooperation with:
Posthof Linz

After show:
Russell Haswell & others



Foto: Pascal Maresch

openX – electrolobby

So-Do/sun-thurs

10.00–19.00

3.–7.9.

Brucknerhaus – Foyer

Showroom für netzinspirierte digital culture
Showroom for net-inspired digital culture



Nach dem Initial Public Opening (Samstag) inszeniert sich die *electrolobby* als Inselgruppe des netzinspirierten Lifestyles, als Umschlagplatz von Meinungen, Projekten, kulturellen Markenartikeln und ihren Bootlegs. Genforscher treffen auf Experimental-Entertainer, Food-Jockeys auf MP3-Mixer, Game-Designer auf Concept Engineers ... *electrolobby* interessiert sich für die erfrischendsten Strategien angesichts der rasanten Verlagerung kultureller und ökonomischer Handlungsfelder in die globalen Computernetzwerke und spiegelt den selbstbewussten Umgang der Internet-Generation mit den Herausforderungen, Konflikten und Opportunitäten der Top Level Domain des Lebens.

Following the Initial Public Opening (Saturday), electrolobby will harbor an archipelago of net-inspired lifestyle: A marketplace of opinions, projects, branded cultural commodities and their pirated bootlegs—a venue in which genetic researchers meet experimental entertainers, food jockeys mingle with MP3 mixers, game designers kibbutz with concept engineers ... electrolobby will focus on the bold strategies being spawned in the white heat of social, economic and cultural transformation, which are rapidly overhauling global computer networks. Generations X, Y and Z will come together in full confidence and share the challenges, conflicts, and opportunities faced in this, the very top-level domain of life.



Ars Electronica Media Channel

So/sun

3.9.

10.00–13.00 Live-Feed vom Symposium, flavored by Mouthwatering & büro destruct./*Live feed from the symposium, flavored by Mouthwatering & büro destruct.*

13.00–14.30 *electrolobby* Special (mit TNC's Kim Danders/*hosted by TNC's Kim Danders*). Highlights: Kodwo Eshun's erfrischende Micro-DJ-Lectures, ein Hochrisiko-Rundgang in Icontown und Basics zum Open-Source-Lifestyle mit Andrew Leonard./*Highlights include: Kodwo Eshun's refreshing micro DJ-lectures, a high-risk tour of Icontown, and the lowdown on the open source lifestyle with Andrew Leonard.*

14.30–18.00 Live-Feed vom Symposium plus: Boombox' Intercity Streams mit stocktown.com (Stockholm)./*Live feed from the symposium, plus: Boombox' Intercity Streams, featuring stocktown.com (Stockholm).*

ab/from 18.00 Ars Electronica Media Channel on demand.

Mo/mon

4.9.

10.00–13.00 Live-Feed vom Symposium, flavored by Mouthwatering & büro destruct./*Live feed from the symposium, flavored by Mouthwatering & büro destruct.*

13.00–14.30 *electrolobby* Special (mit TNC's Kim Danders/*hosted by TNC's Kim Danders*). Highlights: Ein neues Set kultureller Viren courtesy of etoy, ausgesuchte Links von Memepool's Internet Sherpas und poppige Gameboy-Hacks von Flexexecutive lo-ser./*Highlights include: A fresh set of cultural viruses courtesy of etoy, spicy links from Memepool's Internet Sherpas, and lethal gameboy hacks from flexexecutive lo-ser.*

14.30–18.00 Live-Feed vom Symposium, plus: Boombox' Intercity Streams mit piratetv.net (London)./*Live feed from the symposium, plus: Boombox' Intercity Streams, featuring piratetv.net (London).*

ab/from 18.00 Ars Electronica Media Channel on demand.



Di/tues 5.9.

10.00–13.00 Live-Feed vom Prix Ars Electronica Forum, flavored by Mouthwatering & büro destruct./*Live feed from the Prix Ars Electronica Forum, flavored by Mouthwatering & büro destruct.*

13.00–14.30 electrolobby Special (mit TNC's Kim Danders/hosts by TNC's Kim Danders). Highlights: Deftiges aus Pixelporno's Pulp Fiction, Hintergrund-Infos zum laufenden Sissy Fight Contest und eine Dosis IDM-Techno von Monotonik./*Highlights include: Juicy tidbits from Pixelporno's Pulp Fiction, an in-depth probe of the ongoing Sissy Fight Contest, and a shot of IDM-Techno from Monotonik.*

14.30–18.30 Live-Feed vom Prix Ars Electronica Forum, plus Boombox' Intercity Streams mit micromusic.net (Zurich/Vienna)./*Live feed from the Prix Ars Electronica Forum, plus: Boombox' Intercity Streams, featuring micromusic.net (Zurich/Vienna).*

ab/from 18.30 Ars Electronica Media Channel on demand.

Mi/wed 6.9.

10.00–13.00 Live-Feed vom Prix Ars Electronica Forum, flavored by Mouthwatering & büro destruct./*Live feed from the Prix Ars Electronica Forum, flavored by Mouthwatering & büro destruct.*

13.00–14.30 electrolobby Special (mit TNC's Kim Danders/hosts by TNC's Kim Danders). Highlights: Einweihung von cHmAn's Next-Sex-Webportal, Einblicke in Boombox' groovige Businessmodelle und verblüffende Enthüllungen über die Publikation von Human Genome-Daten via Napster-Technologie./*Highlights include: Unveiling of cHmAn's Next-Sex-Webportal, penetrating insights into Boombox' radical business model, and startling revelations on the publication of Human Genome data using Napster technology.*

14.30–17.30 Live-Feed vom Prix Ars Electronica Forum, plus Boombox' Intercity Streams mit dublab.com (Los Angeles)./*Live feed from the Prix Ars Electronica Forum, plus: Boombox' Intercity Streams, featuring dublab.com (Los Angeles).*

ab/from 17.30 Ars Electronica Media Channel on demand.

Do/thurs 7.9.

13.00–15.00 electrolobby Special (mit TNC's Kim Danders/hosts by TNC's Kim Danders). Highlights: Reproduktionsfanastien im Mainstream-Familienfilm, ein Update über Leonardo's Streit mit Transasia und das electrolobby Fade Out./*Highlights include: reproductive fantasies in mainstream family films, an update on Leonardo's ongoing dispute with Transasia, and a smooth segue into the great electrolobby fade out.*

ab/from 15.00 Ars Electronica Media Channel on demand.

Konzept und Programmgestaltung/
Concept and program: TNC Network
In Zusammenarbeit mit/in cooperation
with: Boombox & partners



electrolobby workshop

So-Mi/sun-wed 3.-6.9. 15.00–17.00

From MOD to MP3

Ein Workshop über Musik im Internet, in Zusammenarbeit mit FM4 und Monotonik./*An intensive workshop on music on the Internet, in collaboration with FM4 and Monotonik.*

Mit/with: Stefan Trischler, Hans Wu, Sam Brown, Esa Ruoha u. a.

Memepool Special Edition

<http://electrolobby.memepool.com>

Sa-Do/sat-thurs 2.-7.9.

Memepool's Sonderausgabe live aus der electrolobby./*Memepool special edition live from the electrolobby.*

Mit/with:

Monotonik/UK

<http://www.mono211.com>

Monotonik ist eines der gegenwärtig spannendsten Internet-Musiklabels im Bereich Ambient IDM-Techno und Dope Beats – nicht zuletzt wegen der Herkunft von Labelboss

h0l aka Simon Carless aus der Tracker-Szene. Seit jeher dem Open-Source-Gedanken verbunden, an der Schnittstelle von Demo-Szene und Coding angesiedelt, haben Tracker, die man auch als Hacker-Musiker bezeichnet hat, lange vor dem MP3-Hype das Netz zur Distribution und Produktion von digitaler Musik genutzt.

Monotonik is currently one of the hottest Internet music labels in the area of ambient IDM-Techno and Dope Beats—and this is due, in large part, to the fact that label boss hol, aka Simon Carless, comes out of the tracker scene. Located at the interface of the demo music scene and the software coding community, trackers—also known as hacker-musicians—were using the Internet to produce and distribute digital music long before the MP3 hype.

Mit/with: Lackluster (aka Distance), Subi, Vimi!, Thug (aka Serkul), Dharma+Dice, Sushi Brother, Jiva, and others.



openX – electrolobby

andrew leonard



The Free Software Project/USA <http://www.salon.com/tech/fsp>

Ein von Andrew Leonard und Salon.com initiiertes, ambitiöses Netz-Projekt, das dem Phänomen Open Source und Free Software in einer direkt am Linux-Modell orientierten Methode auf die Spur zu kommen versucht. Eine Mischung aus experimentellem Online-Journalismus und dem

Open-Source-Way-of-Life, in dem der Peer-to-Peer-Review für kontinuierliches Feedback der Szene-Protagonisten garantiert.

An ambitious Internet project initiated by Andrew Leonard and Salon.com that's attempting to come to grips with the open source phenomenon and free software through the use of a method directly oriented on the Linux model—a blend of cutting edge online journalism and the Open Source Way of Life, in which peer-to-peer review ensures continual feedback from major protagonists of the digital age.

Mit/with: Andrew Leonard

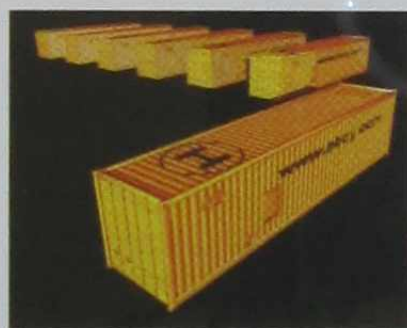
etoy/EU/USA

<http://www.etoy.com>

<http://www.toywar.com>

Das von etoy orchestrierte Toy Harbor des E-Commerce im Spielzeugkrieg gegen eToys hat die erfolgreiche Vernetzung der wichtigsten Szenen, die das Internet im Lauf der 90er Jahre hervorgebracht hat, vorgeführt. Etoy

schlägt aber auch Brücken zwischen Business- und Consumer-Culture, zwischen Gut und Böse, Macht und Subversion und zeigt, dass experimentelles Entertainment nicht nur unglaublich frech und witzig sein kann, sondern auch ein sicherer Wert für Investoren.



etoyTANK



etoyTOYWAR soldier

The toy harbor of e-commerce orchestrated by etoy in its Toywar against eToys, has lead to the successful collaboration of some of the most important factions which have emerged on the Internet during the 90s. etoy establishes bridges between business culture and consumer culture, between power and subversion, beyond good and evil, and shows that experimental entertainment can be not only irreverent

and witty, but it also represents a solid investment for speculators.

Mit/with: etoy.ZAI (CEO), etoy.GRAMAZIO (President), agent.NASDAQ aka Reinhold Grether

Pixelporno/CH/USA

<http://www.pixelporno.com>

Pixelporno ist ein Ensemble von Projekten rund um voyeuristische Netzwerktechnologie, Sex-Confusion und das Kreuz mit Designer-Babies. Im

Zentrum steht eine Netz-Pulp-Fiction mit den Popstars des 21. Jahrhunderts in voller Aktion: Genes, Memes & Bytes. Frei nach dem Konzept „Dirty Ideas With Charm“ wird via Email, das Web sowie SMS eine etwas besondere Festivaldokumentation generiert.

Pixelporno is an ensemble of projects centered on voyeuristic network technology, sex confusion, and the nagging problem of designer babies. The centerpiece is a work of Internet pulp fiction featuring the true pop stars of the 21st century in full effect: genes, memes & bytes. Extrapolating on the concept "Dirty Ideas With Charm," email, the Web and SMS will be used to generate a rather unique Festival documentation.

Mit/with: Stylo, Steeph1, Wale, Lopetz u. a.



pixelporno.com

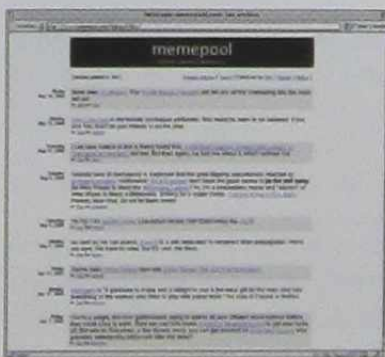
Memepool/USA

<http://www.memepool.com>

Als erfrischende Nischenstrategie angesichts der kommerziellen Portalisierung und Uniformisierung des Web erlebt zur Zeit mit dem Weblogging eine Urform des Online-Publishing ein erstaunliches Revival. *Memepool*, initiiert von Joshua Schachter, ist eines der profiliertesten Beispiele dieser neuen Generation des kollaborativen Datenfilterns, wo die Garantie der Vielfalt zum zentralen Aspekt einer webspezifischen Informationsökologie wird.

As a refreshing niche strategy in light of the commercial portalizing and uniformity of the Web, a primordial form of online publishing — Weblogging — is undergoing an astounding revival. Memepool, initiated by Joshua Schachter, is one of the most prominent examples of this new generation of collaborative data filtering in which the guarantee of diversity has become a central aspect of a Web-specific information ecology.

Mit/with: Joshua Schachter



monoziti.com

openX – electrolobby

Next Sex Web Jam/F/A/J

<http://www.chman.com>

Ein internationales Designer-Team (cHmAn u.a.) hat 36 Stunden Zeit und eine Mission: Die Programmierung des ultimativen Next-Sex-Web-Portals. In einem Setting, das in seiner Spontaneität zugleich an Hacker-Contests und Hip-Hop-Jams erinnert, entsteht eine Plattform für einen Ausflug in die Abgründe der biotechnologischen Reproduktionsphantasien im Internet.



chman.com



A crack team of international designers (cHmAn and others) has just 36 hours and a mission: programming the ultimate Next Sex web portal. In a setting whose spontaneity recalls hacker fests and Hip Hop jams, a platform takes shape for outings deep into the abyss of biotechnological reproductive fantasies.

Mit/with: With Sebastien 'Seb' Kochman, Tony 'Chick' Derbomez, Sebastien 'Jolls' Giuli, Guillaume 'Run' Renard, Olivier Janin and others.

In association with the Japanese online magazine Shift (<http://www.shift.jp.org>)

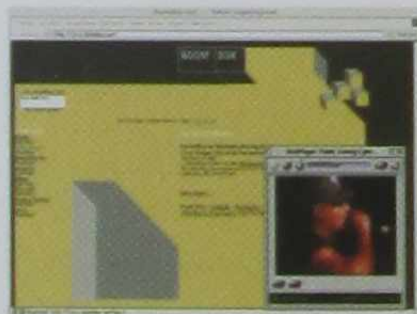
Boombox/CH

<http://www.boombox.net>

Unter dem Label Boombox präsentiert sich ein Kollektiv von Netzwerkern, Designern, Veranstaltern, DJs, VJs und Food Jockeys, die exemplarisch für die gegenseitige Beeinflussung von Club-Culture und Netzkultur stehen. Der Streaming-Media-Pionier, gegründet von Laurence Desarzens und Raoul Cannemeijer, ist vernetzt mit namhaften Labels im avancierten elektronischen Musik- und Visualbereich.

The BoomBox label brings together a collective of networkers, designers, promoters, DJs, VJs and food jockeys, and is a prime example of the reciprocal relationship between club culture and Internet culture. The pioneering streaming media venture was founded by Laurence Desarzens and Raoul Cannemeijer, and is tied in with major players in the progressive electronic music and visual media scenes.

Mit/with: Mouthwatering, Micromusic, Büro Destruct, Stocktown, Dublab u. a.



boombox.net

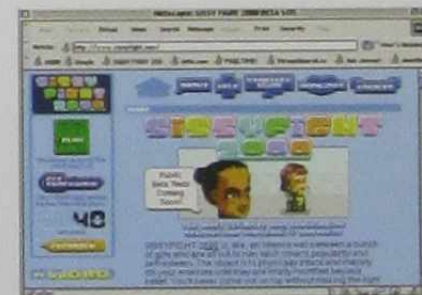
Sissy Fight 2000/USA

<http://www.sissyfight.com>

Sissy Fight 2000 ist ein Online-Multiuser-Game, das in seiner Mischung aus Wettbewerb und Kooperation auf hintergründige und ausgesprochen unterhaltsame Weise die Frage nach den erfolgversprechendsten Strategien im Zeitalter der Evolutionsbiologie stellt. Eric Zimmerman, Designer des Spiels für Word.com und Organisator von RE:PLAY, einer Konferenz über Game-Culture, verrät im Rahmen eines mehrtägigen *Sissy Fight*-Contest, mit welchen Taktiken man am schnellsten totale soziale Dominanz erreicht.

Sissy Fight 2000 is an online multiuser game that mixes competition and cooperation, and in an enigmatic and highly entertaining way faces the problem of coming up with promising strategies in the age of evolutionary biology. Eric Zimmerman, designer of the game for Word.com and organizer of RE:PLAY, a conference on game culture, will be on hand in a Sissy Fight contest running over the course of several days and during which he will reveal the tactics with which players can most rapidly attain total social dominance.

Mit/with: Eric Zimmerman



sissyfight.com

Icontown/D

<http://www.icontown.de>

Während die Mehrzahl der einst florierenden virtuellen Städte längst zu Ghosttowns verkommen sind, erfreut sich ein ungewöhnliches Netz-Community-Projekt rund um den Baustoff Pixel seit Jahren bester Gesundheit. Bürgermeister Be aka Bernd Holzhausen und über 5000 Pixel-Addicts bauen an einer virtuellen Icon-Stadt, in der jede Parzelle nicht größer sein darf als 32x32 Pixel ... Platz genug für Offshore-Biotech-Startups.

Whereas most of the once-flourishing virtual cities have long since turned into ghost towns, an unusual network community project based on the concept of the pixel as building material has been enjoying radiant health for years. Mayor Be, aka Bernd Holzhausen, and over

5,000 pixel addicts are at work on a virtual icon city in which no parcel may exceed 32x32 pixels in size ... with still enough room for offshore biotech start-ups.



icontown.de

Mit/with: Mayor Be aka Bernd Holzhausen

openX – electrolobby

Leonardo/F/USA

<http://mitpress.mit.edu/e-journals/Leonardo/>

Das seit mehr als 30 Jahren existierende Kunst- und Wissenschaftsnetzwerk *Leonardo* (das u. a. eine vom MIT herausgegebene akademische Zeitschrift publiziert) wurde von einem französischen Finanzunternehmen (Transasia) wegen Markenrechtsverletzung auf über eine Million Dollar Schadenersatz verklagt. Anders als im etoy/eToys-Streit geht es hier nicht um einen Domainnamen, sondern um das generelle Verbot der Verwendung des Namens „Leonardo“ in einer Publikation oder auf einer Website. Auch hier mobilisiert sich die Community – allerdings nicht mit Internet-Aktionismus à la Toywar.

Leonardo, an artistic and scientific network that has existed for over 30 years (and whose activities include publishing an academic magazine put out by MIT), has been slapped with a lawsuit seeking over \$1 million in damages by a French financial firm (Transasia) claiming violation of its trademark rights. In contrast to the etoy/eToys dispute, this case doesn't have to do with a domain name, but rather with a general ban on using the name "Leonardo" in a publication or on a website. Here as well, the community has mobilized—though not by deploying a brand of Internet actionism à la Toywar.

Mit/with: Annick Bureaud

Distributed Annotation System/USA

<http://stein.cshl.org/das>

<http://www.wormbase.org>

Der am Human Genome Project arbeitende Bioinformatiker Lincoln Stein hat ausgehend von der kontroversen Napster-Software (sowie den Folgeprodukten Gnutella und Freenet) ein Programm zur Publikation von Genom-Daten entwickelt, das „Distributed Annotation System“. Das System erfasst zur Zeit 50.000 menschliche Gene, 19.000 Wurmgene und 40.000 Maismutanten. Ein Beispiel für die Rolle des Internet als Katalysator unkonventioneller Allianzen.

Lincoln Stein, a bioinformatics specialist who is working on the Human Genome Project, has taken the controversial Napster software (as well as its follow-up products Gnutella and Freenet) as a point of departure to develop a program for the publication of genome data, the Distributed Annotation System. The system currently contains 50,000 human genes, 19,000 worm genes and 40,000 corn mutants. This is a fine example of the role of the Internet acting as a catalyst to create unconventional alliances.

Mit/with: Lincoln Stein



Lo-ser.org/A

<http://lo-ser.org>

Der Prime Time Independent Media Manufacturer und Flexecutive lo-ser aka Chris Kummerer hat es abgesehen auf die Spezies der billigen, portablen Consumer Electronics. Sein SMS-Resistance-Gateway macht das Mobilnetz zum effizienten Tool bei der Koordination der Widerstandsbewegung gegen die Haider-Partei, während seine poppigen Gameboy-Hacks durchaus das Zeug haben, zum New-School-Biotech-Primer für Kids zu werden.

The prime time independent media manufacturer and flexecutive Lo-ser, aka Chris Kummerer, has targeted cheap, portable consumer electronics as a vehicle for communicating within the subculture. His SMS Resistance Gateway makes the wireless network into an efficient tool for coordinating the resistance movement against the Haider Party. And his trendy Gameboy hacks have proved they've got the right stuff to become the new school biotech primer for kids.

Mit/with: lo-ser (aka Chris Kummerer)



Giant Connection Machine/UK

Im Rahmen seiner „Sonic Fiction“ nimmt der Concept Engineer Kodwo Eshun (Autor des Standardwerks *More Brilliant Than The Sun*) eine MP3-Selektion zum Ausgangspunkt für eine Serie von Mikro-DJ-Lectures über Mutationen in der elektronischen Musik, in der Medientheorie und der Science-Fiction. Aber aufgepasst: Seine erfrischenden Gedankengänge entpuppen sich mitunter als listige Falle für so manche ausgediente Betrachtungsweise.

Within the framework of his "Sonic Fiction," concept engineer Kodwo Eshun, author of the now classic "More Brilliant Than The Sun," takes a selection of MP3s as his point of departure for a series of micro-DJ lectures about mutations in electronic music, media theory and science fiction. But proceed with caution: some of his refreshingly original lines of thought prove to be slyly concealed snares to trap the hapless denizens of lazy thinking, stale ideas and jaded theories.

Mit/with: Kodwo Eshun

Konzept und Programmgestaltung/concept and program:

TNC Network/F (Tina Cassani, Bruno Beusch)

Raumgestaltung/spatial design: Scott Ritter/USA/A

Unterstützt von/supported by: Pro Helvetia, British Council

	Ars Electronica Center	Ars Electronica Quarter	Brucknerhaus, Donaupark	ORF Landesstudio OÖ
2.9. Sa/Sat	10.00–19.00 Print on Screen, Exhibition (Seite/page 39)		14.00–17.00 electrolobby I.P.O. (Seite/page 3)	
	10.00–19.00 CAVE: Face à Face (Seite/page 44)		10.00–19.00 NEXT SEX Installations (Seite/page 26)	
			21.00 Visualisierte Linzer Klangwolke (Seite/page 3)	
3.9. So/Sun	10.00–19.00 Print on Screen, Exhibition (Seite/page 39)	10.00–19.00 Body Spin (Seite/page 10)	10.00–13.00 + 14.30–17.30 NEXT SEX Symposium (Seite/page 8)	
	10.00–19.00 CAVE: Face à Face (Seite/page 44)		10.00–19.00 NEXT SEX Installations (Seite/page 26)	
		13.00–20.00 Free Speech Camp (Seite/page 46)	10.00–19.00 openX – electrolobby (Seite/page 19)	
	18.00–20.00 Free Speech Round Up (Seite/page 46)		20.00 OMV Klangpark 2000 – Opening (Seite/page 14)	
			21.00 Intercourse (Seite/page 14)	
4.9. Mo/Mon	10.00–19.00 Print on Screen, Exhibition (Seite/page 39)	10.00–19.00 Body Spin (Seite/page 10)	8.00–23.00 OMV Klangpark 2000 (Seite/page 11)	
	10.00–19.00 CAVE: Face à Face (Seite/page 44)		10.00–13.00 + 14.30–17.30 NEXT SEX Symposium (Seite/page 8)	
		13.00–20.00 Free Speech Camp (Seite/page 46)	10.00–19.00 NEXT SEX Installations (Seite/page 26)	
			10.00–19.00 openX – electrolobby (Seite/page 19)	21.00 Prix Ars Electronica Gala (Seite/page 31)
5.9. Di/Tues	10.00–19.00 Print on Screen, Exhibition (Seite/page 39)	10.00–19.00 Body Spin (Seite/page 10)	8.00–23.00 OMV Klangpark 2000 (Seite/page 11)	11.00–18.30 Prix Ars Electronica Forum (Seite/page 31)
	10.00–19.00 CAVE: Face à Face (Seite/page 44)		10.00–19.00 NEXT SEX Installations (Seite/page 26)	
		13.00–20.00 Free Speech Camp (Seite/page 46)	10.00–19.00 openX – electrolobby (Seite/page 19)	
			20.00 Active Score Music (Seite/page 16)	
			21.30 D.A.V.E. (Seite/page 17)	
6.9. Mi/Wed	10.00–19.00 Print on Screen, Exhibition (Seite/page 39)	10.00–19.00 Body Spin (Seite/page 10)	8.00–23.00 OMV Klangpark 2000 (Seite/page 11)	11.00–17.30 Prix Ars Electronica Forum (Seite/page 31)
	10.00–19.00 CAVE: Face à Face (Seite/page 44)		10.00–19.00 NEXT SEX Installations (Seite/page 26)	
	18.30–20.00 Special Presentations (Seite/page 18)	13.00–20.00 Free Speech Camp (Seite/page 46)	10.00–19.00 openX – electrolobby (Seite/page 19)	
	22.30 audio visual quicksand: GRAMM (Seite/page 18)	20.00 audio visual quicksand: POLE, B. Fleischmann (Seite/page 18)		
7.9. Do/Thurs	10.00–19.00 Print on Screen, Exhibition (Seite/page 39)	10.00–19.00 Body Spin (Seite/page 10)	8.00–23.00 OMV Klangpark 2000 (Seite/page 11)	
	10.00–19.00 CAVE: Face à Face (Seite/page 44)	13.00–20.00 Free Speech Camp (Seite/page 46)	10.00–19.00 NEXT SEX Installations (Seite/page 26)	
			10.00–19.00 openX – electrolobby (Seite/page 19)	

O.K Centrum für Gegenwartskunst	Stadtwerkstatt	Eishalle, Posthof, Movimiento, Voest	Hauptplatz
10.30 Opening: Cyberarts 2000 (Seite/page 3)			
			18.00 sex (i)n motion (Seite/page 3)
		22.30 Eishalle: Opening Party (Seite/page 3)	
10.00-24.00 Cyberarts 2000 (Seite/page 32)			10.00-19.00 sex (i)n motion (Seite/page 3)
10.00-24.00 u19-cybergeneration (Seite/page 37)			
	23.00 Social Club: oi docura! (Seite/page 13)		
10.00-24.00 Cyberarts 2000 (Seite/page 32)			
10.00-24.00 u19-cybergeneration (Seite/page 37)		19.00 Posthof: Hearing Monkeys (Seite/page 15)	10.00-19.00 sex (i)n motion (Seite/page 3)
		19.00 Movimiento: Werkschau Almodovar (Seite/page 12)	
21.00 Electronic Theater (Seite/page 15)	23.00 Social Club: Beauty Contest (Seite/page 13)	22.30 Movimiento: Gendernauts (Seite/page 12)	
10.00-24.00 Cyberarts 2000 (Seite/page 32)			10.00-19.00 sex (i)n motion (Seite/page 3)
10.00-24.00 u19-cybergeneration (Seite/page 37)			
		19.00 Movimiento: Werkschau Almodovar (Seite/page 12)	
		23.00 Movimiento: Oculation (Seite/page 12)	
21.00 Movieline: Gendernauts (Seite/page 12)	23.00 Social Club: Peep Show & LatinParty (Seite/page 13)	23.00 + 24.00 Voest: Ridin' A Train (Seite/page 17)	
10.00-24.00 Cyberarts 2000 (Seite/page 32)			10.00-19.00 sex (i)n motion (Seite/page 3)
10.00-24.00 u19-cybergeneration (Seite/page 37)			
		19.00 Movimiento: Werkschau Almodovar (Seite/page 12)	
21.00 Movieline: Gendernauts (Seite/page 12)	23.00 Social Club: wo man (Seite/page 13)	23.00 Movimiento: Oculation (Seite/page 12)	
10.00-24.00 Cyberarts 2000 (Seite/page 32)		19.00 Movimiento: Werkschau Almodovar (Seite/page 12)	10.00-19.00 sex (i)n motion (Seite/page 3)
10.00-24.00 u19-cybergeneration (Seite/page 37)		21.00 Posthof: 20' to 2000 After show: Russell Haswell & others (Seite/page 18)	
21.00 Movieline: Gendernauts (Seite/page 12)		23.00 Movimiento: Oculation (Seite/page 12)	

TAKE A
CHANCE AT THE
SPERM RACE!

Programm/Program

Further Project:

KunstRaum
Goethestrasse

tägl./daily

1. - 10. 9.

Mo-Fr/mon-fri

12.00 - 19.00

Sa/sat

10.00 - 15.00

(Seite/page 47)

NEXT SEX– Installations

Sa-Do/sat-thurs
2.-7.9.

10.00-19.00
Brucknerhaus

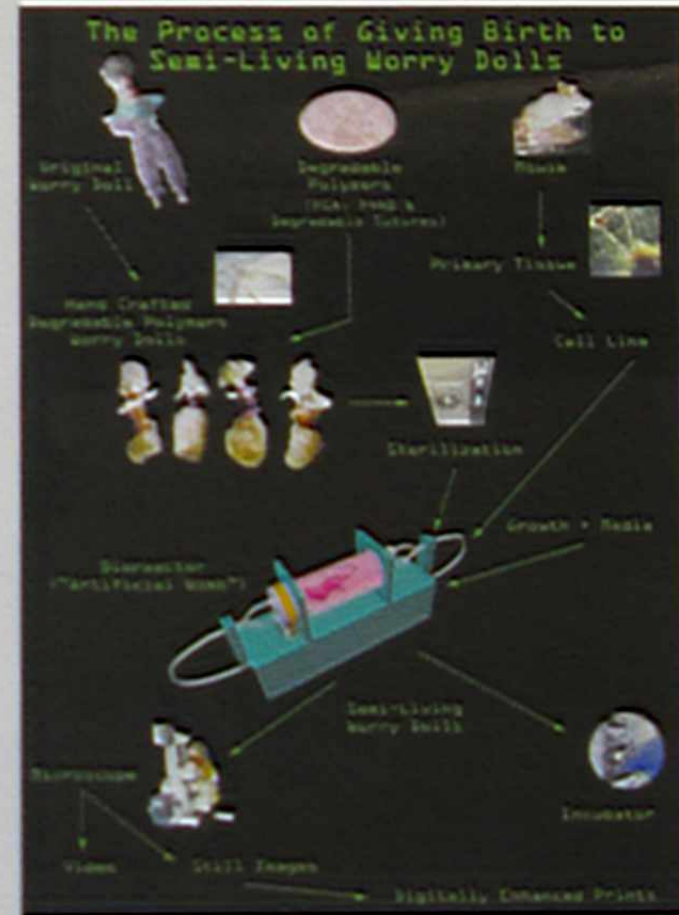
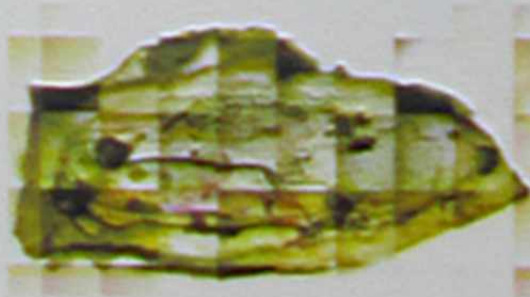
NEXT SEX
Installations

Tissue Culture and Art(ificial) Wombs

Oron Catts, Ionat Zurr/AUS,
Guy Ben-Ary/Israel



Tissue Culture and Art (TC&A) ist ein laufendes Forschungs- und Entwicklungsprojekt, das Gewebekulturen und Gewebetechnik als Medium des künstlerischen Ausdrucks einsetzt. Eine Installation halblebendiger Sorgenpuppen, gezüchtet in einer künstlichen Gebärmutter, ist eine moderne Version der legendären guatemaltekischen Sorgenpuppen. Die geschlechtslosen, kindlichen Puppen stehen für den momentanen kulturellen Schwebezustand: Er ist durch kindliche Unschuld und eine Mischung aus Neugier und Angst in Bezug auf die Schaffung eines neuen Geschlechts – und damit eines neuen Zeitalters – charakterisiert.



Tissue Culture and Art (TC&A) is an ongoing research and development project into the use of tissue culture and tissue engineering as a medium for artistic expression. An installation of semi living Worry Dolls, grown in the artificial womb, is a modern version of the legendary Guatemalan Worry Dolls. The genderless child-like dolls represent the current stage of cultural limbo: a stage that is characterized by child-like innocence, and a mixture of wonder and fear when we create the new sex—hence, a new era.

Mit Unterstützung von/supported by:
Institut für Hygiene, Mikrobiologie und Tropenmedizin
Krankenhaus der Elisabethinen, Linz

NEXT SEX– Installations

NEXT SEX
Installations

Artistic Molecules & Audio Microscope

Joe Davis, Katie Egan/USA



Molekulare Kunstwerke, künstlerische Arbeiten mit synthetischen DNA-Molekülen: Mit dem *Audio Microscope* können User lebende Zellen betrachten und gleichzeitig ihren extrem verstärkten, spezien-spezifischen mikroakustischen Koloraturen lauschen. *Microvenus* enthält ein codiertes optisches Icon, das die äußeren weiblichen Genitalien darstellt, und – zufälligerweise – eine altgermanische Rune für die „Erde“ in Frauengestalt. Das ebenfalls mit Sequenzierung und Rückübersetzung arbeitende Projekt *Riddle of Life* nimmt die poetische Botschaft „I am the riddle of life. Know me and you will know yourself“ zum sowohl wissenschaftlich wie kunsthistorisch bedeutungsschweren Ausgangspunkt.

Art work constructed from synthetic molecules of DNA: Audio Microscope allows the user to image particular living cells while simultaneously listening to their greatly amplified— and species-specific—microacoustic signatures. *Microvenus* contains a coded visual icon representing the external female genitalia and by coincidence, an ancient Germanic rune representing the female Earth. The project *Riddle of Life*, which likewise works with sequencing and back-translation, takes the poetic message “I am the riddle of life. Know me and you will know yourself” as a point of departure that is loaded with significance with respect to both science and the history of art.



Mit Unterstützung von/supported by:
Humboldt Universität Berlin

NEXT SEX
Installations

Nature?

Marta de Menezes/P



Durch gezielte Eingriffe in den Entwicklungsprozess von Schmetterlingen entstehen Exemplare, deren Flügelmuster in der Natur nicht vorkommen. Obwohl künstlich bestimmt, besteht die Musterung aus normalen lebenden Zellen und

ist somit ein Beispiel für etwas völlig Natürliches und doch nicht von der Natur Entwickeltes. Für *Nature?* wurde das Muster jeweils nur „eines“ Flügels des *Bicyclus*- und *Heliconius*-Schmetterlings verändert. Diese Asymmetrie versucht, die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen dem Nicht-Manipulierten und dem Manipulierten, zwischen dem Natürlichen und dem neuen Natürlichen zu verdeutlichen. Die Veränderungen finden nicht auf der genetischen Ebene statt und die Erbinformation bleibt unberührt. Diese Art der Kunst hat eine Lebensdauer – die Lebensdauer eines Schmetterlings. Es ist eine Form der Kunst, die buchstäblich lebt und stirbt. Sie ist Kunst und Leben zugleich. Kunst und Biologie.

Involves the interference with the developmental programme of butterflies in order to generate live butterflies with wing patterns never seen in nature. Although the patterns are artificially determined, they are made of normal live cells—examples of something simultaneously entirely natural, but not designed by nature. In Nature? the artist only modified the pattern of one wing of Bicyclus and Heliconius butterflies. Through this asymmetry the similarities and differences between the unmanipulated and manipulated, between the natural and the novel natural are emphasised. The changes are not at the genetic level, and the germline is left

untouched. This form of art has a life span—the life span of a butterfly. It is a form of art that literally lives and dies. It is simultaneously art and life. Art and Biology.



NEXT SEX – Installations

NEXT SEX
Installations

Digital Diaries

Natacha Merritt/USA

„mein ganzes denken und fühlen, früher schrieb ich es auf. sobald ich eine digitalkamera hatte, hörte ich auf zu schreiben und zeichnete mein denken und fühlen mit fotos auf. mein leben ist zu einem haufen digitaler fotos geworden anstelle eines haufens schriftlich fixierter gedanken.“

Willkommen, Voyeure, bei der sehr privaten sexuellen Reise eines 23-jährigen Mädchens. Mit der Digitalkamera in der ausgestreckten Hand erforscht Natacha eine andere Sicht ihrer Welt – den Blick von der anderen Seite, den Blick von außen nach innen. Erotik der Internet-Generation.

“all my thoughts and feelings, i used to write them down. as soon as i had a digital camera, i stopped writing and recorded my thoughts and feelings with photographs. my life has become a bunch of digital photos as opposed to a bunch of written thoughts.”

Welcome, voyeurs, to the very private sexual journey of a 23 year old girl. Using an outstretched arm to hold her digital camera, Natacha experiences the other view of her world – the gaze from the other side, the outside looking in. Eroticism of the Internet Generation.



NEXT SEX
Installations

Brave New Porn

Sergio Messina/I



Brave New Porn erforscht die Banalitäten und Überraschungen von „Sex im Netz“, abseits von Business und Glamour. Bilddokumente der umfassenden Vielfalt und Opulenz menschlichen Verlangens. Die Installation ist eine Ergänzung zu Sergio Messinas Symposiumsvortrag und gibt einen Überblick über die zweite Welle des grafischen Online-Sex. Übersättigt von Pamela Anderson und KonsortInnen produzieren und tauschen Online-Porno-User – auf deren Konto 80 Prozent des gesamten Web-Verkehrs gehen – (sorgfältig kategorisiertes) Originalmaterial, in dem Konzepte wie Pornografie, Schönheit und radikales Verhalten hinterfragt werden. Zugleich findet auf ziemlich unerwartete Weise eine Inkarnation zahlreicher Visionen der Internet-Pioniere statt.

Brave New Porn explores the triteness and surprises of “sex on the net,” off the beaten track of business and glamour. Visual documents of the extensive variety and opulence of human desires. The installation is a complementary part of Sergio Messina’s symposium lecture, giving an overview of the second wave of pictorial sex online. Tired of Pamela Anderson and the likes, online pornography users (which account for 80% of the whole web traffic) are producing and exchanging original material (carefully categorized) that questions concepts such as pornography, beauty and radical behaviour, while incarnating—in a quite unexpected way—many of the visions of internet pioneers.

NEXT SEX– Installations

NEXT SEX
Installations

KLONES

Dieter Huber/A

Dieter Hubers computer-manipulierte Fotos thematisieren in subtiler wie radikaler Weise Klonierung und Neuschaffung des Menschen. Die Spannung zwischen Natürlichkeit und Künstlichkeit ausreizend, irritieren die ins Utopische einer medizinischen Vision erweiterten Bilder intimer und tabuisierter Körperteile. Der Zyklus *KLONES* zählt zu den frühen künstlerischen Auseinandersetzungen mit den Potenzialen der Gentechnologie und dabei zu den wenigen, deren Ergebnisse das Thema nicht nur kommentieren, sondern auch vermittels des technischen Verfahrens reflektieren.

Dieter Huber's computer-generated photos treat the cloning and creation of a human being in a way that is both subtle and radical. Taking the tension between naturalness and artificiality as far as it will go, the images of intimate and tabooed body parts enhanced to achieve the utopian state of a medical vision function as an irritant. The cycle KLONES is among the earliest artistic treatments of the potential of genetic engineering, and is also among the few whose results not only comment on this subject but also reflect it by means of a technological process.



NEXT SEX
Installations

The I.K.U. Experience

Shu-Lea Cheang/USA

Di-Do/tues-thurs
5.-7.9. Durchgehend ab/
ongoing from: 10.00

I.K.U. erfindet ein cybersexuelles Universum der Zukunft: Replikanten durchstreifen die Leerräume unsichtbarer Metropolen auf der Jagd nach williger Beute für orgasmische, im Dienste der Wissenschaft durchgeführte Sex-Marathons.



I.K.U. invents a future cybersexual universe, where trained replicants roam the empty spaces of unseen metropolises, hunting willing prey for orgasmic sexual marathons conducted in the service of science.



NEXT SEX
Installations

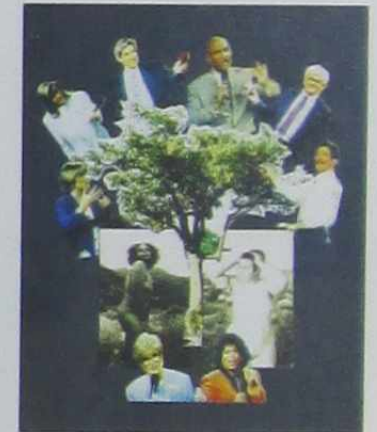
Tit for Twat

Kaucyila Brooke/USA

2.-7.9. 10.00-24.00
O.K Centrum für
Gegenwartskunst –
Mediendeck

Madame and Eve in the Garden: Tit for Twat erzählt die Schöpfungsgeschichte neu. Die Trias Ursprünglichkeit – Naturgesetzlichkeit – Heterosexualität wird als ideologisches Dispositiv entlarvt. Die Arbeit nimmt die Anfang der neunziger Jahre im amerikanischen Trash-TV viel verbreitete spöttische Bemerkung „wenn Gott Homosexualität gewollt hätte, dann hätte es Adam und Steve oder Madam und Eve geheißen“ wörtlich und erkundet, welche Implikationen ein derart veränderter Schöpfungsmythos hätte.

Madame and Eve in the Garden: Tit for Twat is a new version of the story of creation. The conceptual trio of primality—conformity to natural law—heterosexuality is revealed to be an ideological dispositive. This piece takes quite literally the taunt often heard on American trash TV in the early 1990's that if "God had wanted homosexuality it would have been Adam and Steve or Madam and Eve," and explores the implications of such changes to the creation myth.



Prix Ars Electronica

Der Prix Ars Electronica ist die jährliche gemeinsame Plattform für Cyberkünstler unterschiedlicher Disziplinen in aller Welt. Die Präsentation der Ergebnisse in Form von Ausstellungen, Künstlergesprächen, Performances, Konzerten und Screenings innerhalb des Festivals Ars Electronica liefert einen hochkonzentrierten Überblick über aktuelle Positionen der Cyberarts.

1987 vom Österreichischen Rundfunk, Landesstudio Oberösterreich, ins Leben gerufen, vereint der Prix Ars Electronica jene Künstler, Wissenschaftler und Forscher, die den digitalen Wandel reflektieren, diskutieren und kommentieren und somit die Avantgarde im tief greifenden kulturellen Umbruch unserer Zeit darstellen.

2000 wurde der mit ATS 1,35 Mio. Gesamtdotation, gestiftet von A-Online, ausgestattete Prix Ars Electronica in den Kategorien Digital Musics, Computeranimation, Visual Effects, interaktive Kunst und .net international ausgeschrieben.

Der von der Österreichischen Postsparkasse (P.S.K.) gesponserte Bewerb cybergeneration – u19 – freestyle computing lädt Jugendliche unter 19 in Österreich zur Teilnahme ein und hat sich im dritten Jahr seines Bestehens mit 823 Einreichungen erfolgreich etabliert.



The Prix Ars Electronica is the platform on which cyberartists working in a wide range of fields all over the world get together each year. The presentation of the results in the form of exhibitions, discussions with the artists, performances, concerts and screenings presented in conjunction with the Ars Electronica Festival provides a highly concentrated overview of current positions in the cyberarts. Established in 1987 by the Austrian Broadcasting Company's Upper Austria Regional Studio, the Prix Ars Electronica brings together those artists, scientists and researchers who are reflecting on, discussing and offering commentary to the process of digital transformation, and who thus constitute the avant-garde in the profound cultural upheavals of our day.

Prix Ars Electronica 2000 will hand out cash awards totaling 1.35 million Austrian Schillings donated by A-Online. Judging of projects submitted from all over the world will take place in five categories: digital musics, computer animation, visual effects, interactive art and .net.

The Österreichischen Postsparkasse (P.S.K.) is the sponsor of the cybergeneration—u19—freestyle computing competition for Austrian artists under the age of 19. With 823 submissions, this category, now in its third year, has already successfully established itself.

Christine Schöpf

Prix Ars Electronica

Prix Ars Electronica

Prix Ars Electronica Gala

Mo/mon 21.00
4.9. ORF Landesstudio Oberösterreich

Die Goldene Nica
Verleihung des Prix Ars Electronica



2000 gehen die Goldenen Nicas an/2000 the Golden Nicas go to:

Rafael Lozano-Hemmer/MEX/CDN – Interactive Art

Neal Stephenson/USA – .net

Jakub Pistecky/CDN – Computeranimation

Christian Volckman/F – Visual Effects

Carsten Nicolai/D – Digital Musics

Verena Riedl, Michaela Hermann/A –
u19 Freestyle Computing

Wegen der limitierten Platzzahl ist eine gesonderte
Einladung erforderlich.

For capacity reasons attendance is by special invitation only.



Prix Ars Electronica

Prix Ars Electronica Forum

ORF Landesstudio Oberösterreich
Studio 3 5.-6.9.

Vorträge, Präsentationen, Diskussionen von und mit den
Preisträgern und Juroren des Prix Ars Electronica 2000.

*Speeches, presentations, and discussions by and with Prix
Ars Electronica 2000 prize winners and jurors.*

Di/tues 5.9.
11.00–18.30

.net

11.00–11.45

Neal Stephenson/USA

11.45–12.30

Sharon Denning, Ken Ficara/USA

12.30–13.15

Erich Berger, Peter Purgathofer,
Volker Christian – Ars Electronica
FutureLab/A

Moderator: Joichi Ito

Computer Animation, Visual Effects

14.00–14.45

Yasuo Ohba, Hiroshi Ohkubo/J

14.45–15.30

Brad West, PIXAR/USA

15.30–16.15

Jakub Pistecky/CDN

16.15–17.00

Yan Blondel, BUF Compagnie/F

17.00–17.45

Markus Degen/A

17.45–18.30

Christian Volckman/F

Moderator: Mark Dippé

Mi/Wed 6.9.
11.00–17.15

Interactive Art

11.00–11.45

Masaki Fujihata/J

11.45–12.30

Golan Levin/USA

12.30–13.15

The Institute for Applied
Autonomy/USA

13.15–14.00

Rafael Lozano-Hemmer, Will
Bauer/MEX/CDN

Moderator: Joachim Sauter

Digital Musics

15.00–15.45

Chris Watson, Jon Wozencroft,
Touch/GB

15.45–16.30

Sean Booth, Rob Brown,
Russell Haswell, GESCOM/GB

16.30–17.15

Carsten Nicolai, Olaf Bender,
raster-noton/D

Moderator: Naut Humon

Vectorial Elevation, Relational Architecture #4 Rafael Lozano-Hemmer/MEX/CDN

Goldene Nica Interactive Art
<http://www.alzado.net>

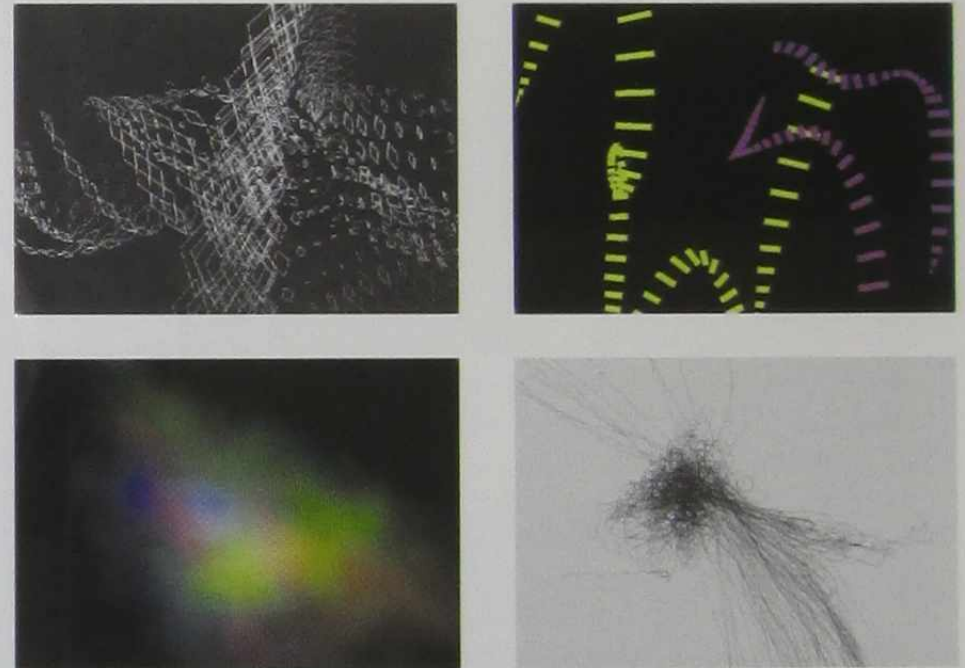
Mit einer Lichtinstallation von beeindruckender Größe hat *Vectorial Elevation* das historische Zentrum von Mexico City zwei Wochen lang verwandelt. Internet-User konnten eigene Lichtarchitekturen über dem Zócalo, dem Nationalpalast, dem Rathaus, der Kathedrale und den Ruinen des großen Aztekentempels kreieren und ihre Umsetzung über Webcams miterleben. Ziel des Projekts war es, eine neue kreative Beziehung zwischen Steuerungs- und Überwachungstechnologie, zwischen urbanen Landschaften und dem lokalen wie dem remoten Publikum herzustellen. Cyberarts 2000 präsentiert eine Dokumentation dieser ortsspezifischen Intervention.

Vectorial Elevation transformed Mexico City's historic center for two weeks with a light installation of impressive dimensions. Internet users could create their own light architectures over the National Palace, City Hall, the Cathedral and the Templo Mayor Aztec ruins and experience their implementation via Webcam. The project attempted to establish new creative relationships between control technologies, ominous urban landscapes and a local and remote public. Cyberarts 2000 presents a documentation of this site-specific intervention.



Audiovisual Environment Suite Golan Levin/USA

Auszeichnung/Award of Distinction Interactive Art



Die fünf Elemente der *Audiovisual Environment Suite* verbinden visuelle und akustische Abstraktionen zu einer Vision des kreativen Umgangs mit dem Computer. Das Projekt ermöglicht es, dynamische Animation und Klänge auf direkte, herausfordernde, gestische und kommunikative Weise zu schaffen und aufzuführen. Dem Klang als expressives Element jenseits der Musik und jenseits der eigentlichen Tonaufzeichnung wird besonderer Beachtung geschenkt. Ephemere dynamische Medien „entwachsen“ aus der expressiven „Stimme“ eines menschlichen Benutzers.

Diese Softwaremodule sind auch die Grundlage für die Konzertperformance *Scribble* (siehe Seite 16).

The five elements of the Audiovisual Environment Suite blend visual and acoustic abstractions into a vision of a creative way of working with the computer. The project makes it possible to create and perform dynamic animation and sound in ways that are direct, engaging, gestural and communicative. Particular attention is paid to sound as an expressive element beyond music and beyond actual sound recordings. Ephemeral dynamic media "blossom" from the expressive "voice" of a human user.

These software modules are also the basis for the Scribble concert performance (see page 16).

Cyberarts 2000

Unconscious Flow Naoko Tosa/J

Anerkennung/Award of Distinction Interactive Art



In der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht ist es oft auf Grund sozialer Normen notwendig, bewusst zu lügen. Andererseits lügt unser Körper, die Körpersprache nicht. Dieses Phänomen thematisierend, misst *Unconscious Flow* den Herzschlag des „ehrlichen“ Körpers und bedient sich anderer Technologien, um in einer versteckten Dimension der Gesellschaft einen

neuen Code nonverbaler Kommunikation zu entdecken. Zwei computergesteuerte Meerjungfrauen dienen dabei als Repräsentanten für zwei Betrachter.

When engaging in face-to-face communication, it is often necessary due to social norms to intentionally lie. On the other hand, our body and our body language do not lie. Unconscious Flow confronts this phenomenon by measuring the heartbeat of the "honest" body, and employs other technologies to reveal a new code of non-verbal communication in a hidden dimension of society. Two computer-generated mermaids function as individual agents for two viewers.



Cyberarts 2000

As Much As You Love Me Orit Kruglanski/Israel

Anerkennung/Award of Distinction Interactive Art



Ein Interaktives Poesie-Projekt zum Thema Schuld. Um den Text zu hören, muss der Benutzer mit einer ForceFeedback-Maus Sätze sammeln, so genannte „Nicht-Entschuldigungen“, die alle mit den Worten „Vergib mir nicht“ beginnen. Die Kombination aus grafischer Darstellung und physischer Anstrengung, die zur Bewegung der Maus erforderlich ist und mit steigender Objektzahl wächst, verstärkt den Wunsch der Sprecherstimme nach einer Befreiung von Schuld.

An interactive poetry project that deals with guilt. In order to hear the text the user must collect non-apologies on the screen with a ForceFeedback mouse. All non-apologies start with the words "Don't forgive me." The combination of the graphic representation and the actual physical effort required to move the mouse as more objects are collected reinforces the attempt of the speaker in the poem to relieve herself from guilt.



Watashi-chan Tomoko Ueyama/J

Anerkennung/Award of Distinction
Interactive Art



Ein Kleidungsstück, versehen mit aufblasbaren Ballons, macht Töne sichtbar – ein zusätzliches Sinnesorgan für den Träger. *Watashi-chan* reagiert auf Geräusche, die nicht bewusst wahrgenommen werden: drei-dimensional, raumgreifend. Das Projekt verdeutlicht, wie viele Klänge und Geräusche im unmittelbaren Umfeld einer Person existieren und welche Stimmungen diese Klänge vermitteln.

An article of clothing outfitted with inflatable balloons makes sounds visible—an additional sense organ for the person wearing it. Watashi-chan reacts to sounds that cannot be consciously perceived: three-dimensional, encompassing the entirety of the surrounding space. The project shows, how many different sounds and noises exist around a person and what kind of tunes there are in the sound at this very moment.



Asymptote Douglas Edric Stanley/USA

Anerkennung/Award of Distinction
Interactive Art



Ausgehend von Heinrich Kleists Essay „Über das Marionettentheater“ thematisiert *Asymptote* die über Drähte hergestellte, paradoxe Beziehung zwischen Marionette und Marionettenspieler: ein von Kräften der Gravitation befreites Objekt übernimmt das emotionale Gewicht seines Operators. Wird an Drähten gezogen, reagieren

interaktive Videobilder, die auf die Wände der Installation projiziert werden: Bilder erscheinen, verschwinden oder bewegen sich als Reaktion auf den Rhythmus der Gesten des Interagierenden.

Taking Heinrich Kleist's essay "On the Marionette Theater" as its point of departure, Asymptote examines the paradoxical relationship played out via strings or wires between a marionette and the puppeteer manipulating it—a weightless object assumes the emotional weight of its operator. When a visitor pulls strings, a series of interactive video images projected onto the walls of the installations react to these interventions: appearing, disappearing and evolving according to the rhythm of the interactor's gesture.

Free Range Appliances in a Light Dill Sauce Rania Ho/USA

Anerkennung/Award of Distinction Interactive Art
<http://fargo.itp.tsoa.nyu.edu/~ho>



Free Range Appliances in a Light Dill Sauce ist eine Untersuchung der anthropomorphen Qualitäten, die in Haushaltsgeräten stecken. Küchenutensilien werden von ihrer beschränkten alltäglichen Existenz befreit, es werden ihnen motorische Fähigkeiten beigebracht, die es ihnen erlauben, ihre bisher stets unterdrückten Wandereigenschaften endlich auszuleben. Ein respektloser Blick auf die Bedeutung von so genannten „intelligenten“ Haushaltsprodukten.

Free Range Appliances in a Light Dill Sauce is an exploration of anthropomorphic qualities inherent in household appliances. Kitchen gadgets are liberated from their mundane existences and taught motor skills, enabling them to fully realize suppressed ambulatory desires. An irreverent look at the meaning of "smart" appliances.



Cyberarts 2000

Borderland

Laurent Hart, Julien Alma/F

Anerkennung / Award of Distinction Interactive Art



Urbane Parodie der Gewalt: Zwischen Realität und Phantasmagorie. *Borderland* setzt eine Auswahl realer Charaktere als Projektion unserer Alltagswelt in das symbolische Raumsystem eines Videospiels. Die Charaktere – ein repräsentativer Querschnitt einer sozialen und kulturellen Wirklichkeit – treffen auf verlassene Orte, urbane Wüsten, postindustrielles Niemandsland.

Das Programm stellt durch den Filter des Kampfspiels eine Unendlichkeit von Begegnungen an der instabilen Grenze zwischen Spiel und Wirklichkeit her.

An urban parody of violence: Between reality and phantasmagoria. Borderland offers a choice of real characters, the projection of our familiar universe in the symbolic space system of the video game. The characters, representative of a social and cultural reality, clash in desert places, urban wastelands, post-industrialist no man's land. The program, through the prism of the fighting game, sets up an infinity of encounters at the instable border between game and reality.

Cyberarts 2000

Experiments in Touching Color

Jim Campbell/USA

Anerkennung / Award of Distinction Interactive Art

Experiments in Touching Color erforscht visuelle Wahrnehmung außerhalb des Bereiches visueller Abbildung. Wird ein Glasschirm berührt, steigt aus dem darauf projizierten Bild ein Klang in den Raum und das Bild löst sich in eine einzige Farbe auf. Wenn das Bild etwa ein sprechendes Gesicht zeigt, verändert sich die darauf folgende Farbfläche von hellrosa über verschiedene Fleischfarben zu dunklem Braun, sobald der Betrachter seine Hand von der Position der Lippen zu den Augenbrauen bewegt.

Cyberarts 2000

The Active Text Project

Jason E. Lewis, Alex Weyers/USA

Anerkennung / Award of Distinction Interactive Art



Gegen gängige Vorstellungen von Textpräsentation und -rezeption können Glyphen, Wörter oder Textpassagen in Bewegung gesetzt, auseinander gerissen, vergrößert, dynamisiert und wieder rekonstruiert werden. Ein kontinuierliches Experiment zur radikalen Gestaltung von und Interaktion mit der visuellen Erscheinung von Texten auf eine Weise, die unsere post-millenniale Hingabe an die Daten reflektiert.

Users can set glyphs, words, or entire passages in motion, pull them apart, blow them up, infect them with dynamic behaviors and even reconstitute them, in an attempt to deconstruct standard notions of text presentations and reception. An on-going experiment in radical ways of treating and interacting with the visual appearance of text in ways which reflect our post-millennial data devotion.



Experiments in Touching Color explores visual perception outside of the realm of visual imaging. When a viewer puts his hand on a glass screen, a sound from the image projected fades up in the space and the image dissolves to a single color. For example, if the image is of a talking head, as the viewer moves his fingers from

the lips up to the eyebrow, the emanating color from the screen changes from pale pink to varying flesh tones to dark brown.

Cyberarts 2000

A Body of Water

Andrea Zapp & Paul Sermon/D/UK

Ars Electronica Quarter und
O.K. Centrum für Gegenwartskunst

Anerkennung/Award of Distinction Interactive Art



A Body of Water konstruiert eine Wasserwelt, die Kommunikation in ihrer Flüchtigkeit und Flüssigkeit visualisiert. Den Benutzern zeigen sich die Schemen der interagierenden Partner als über einander gelegte, sich fließend verändernde Bilder auf Wassernebelwänden. *A Body of Water* ist eine Installation, die eine Analogie zwischen dem Verschwinden des menschlichen Körpers und seinem Wiederscheinen in telepräsenster Form im digitalen Netzwerk herstellt.



A Body of Water constructs a water-world that visualizes communication in its fleetingness and fluidity. The respective users view the patterns made by their respective interacting partners as images on walls of water vapor that undergo fluid transformation. A Body of Water is an installation that draws an analogy between the disappearance of the human body and its telepresent reappearance in the digital network.

Cyberarts 2000

GraffitiWriter

The Institute for Applied Autonomy/USA

<http://www.appliedautonomy.com>

O.K. Centrum für Gegenwartskunst und
öffentlicher Stadtraum

Auszeichnung/Award of Distinction Interactive Art



Der ferngesteuerte Roboter *GraffitiWriter* sprüht (subversive) Texte auf Straßen und öffentliche Plätze. Die Botschaften werden von Internet-Usern eingegeben und computergesteuert mittels einer Batterie von Farbspraydosen auf die befahrenen Flächen aufgetragen. Der Robotic *GraffitiWriter* wurde als Antwort auf den Bedarf nach einer schnellen, ferngesteuerten, tragbaren Plattform entwickelt, die außerhalb des Sichtbereichs operiert, um unsanktionierten Inhalt in das dynamische gegnerische urbane Environment zu verteilen.

The remote-controlled robot GraffitiWriter sprays (subversive) texts on streets and public squares. The messages are submitted by Internet users and applied by means of a computer-controlled battery of spray-paint cans to the surfaces over which the robot travels. The Robotic GraffitiWriter was developed in response to the need for a high speed, teleoperated, portable platform that operates beyond the line of sight to disseminate unsanctioned content in the dynamic adversarial urban environment.



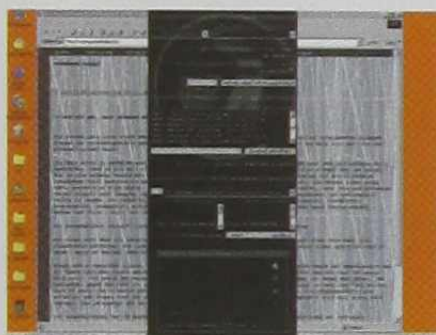
Cyberarts 2000 Prix Ars Electronica Exhibition

Cyberarts 2000

cybergeneration – u19 freestyle computing

O.K Centrum für Gegenwartskunst
Großer Saal

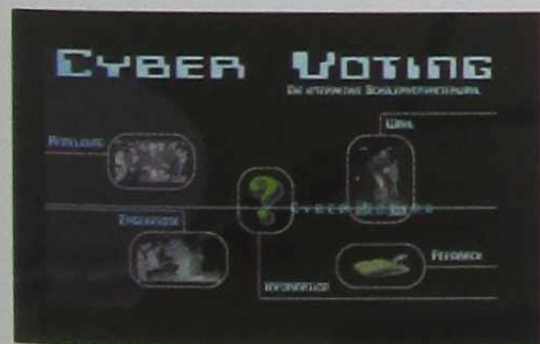
Präsentation ausgewählter Werke der Kategorie
cybergeneration– u19 freestyle computing.
*Presentation of winning projects in the Prix Ars Electronica's
cybergeneration—u19 freestyle computing category.*



Mit Projekten von/with projects by:

Verena Riedl & Michaela Hermann – Projektgruppe Harvey des
BRG/BG Waidhofen a.d. Thaya, Gerhard Schwoiger, Erich Hanschitz –
Alexander Blaschitz – Daniel Kummer – Roland Rabitsch – Martin
Schliefnig, Marlene Maier, Lisa Hofstadler, Markus Zwickl – Michael
Gissing – Joachim Doppelreiter, Lisa Ratzenböck, Sebastian Endt,
Kevin Ku, Mario Meir-Huber, David Feiler – Projektgruppe Brandfall,
Gottfried Haider, Lukas Fichtinger & Thomas Köckerbauer,
Alexander Fischl, Lukas Pilat

Ausstellungsgestaltung/exhibition design: Sabine Funk/A



Cyberarts 2000

RoboCup

The RoboCup Federation
<http://www.robocup.org>

**Sonderpreis der Jury für
Interaktive Kunst/
Special Prize of the Jury for Interactive Art**



Video Documentation

So–Do/sun–thurs
tägl./daily: 11.00, 14.00, 17.00
3.–7. 9. Ars Electronica Center –
Seminarraum

(siehe Seite/see page: 45)

Cyberarts 2000

Medienlounge

O.K Centrum für Gegenwartskunst

Video- und Audiodokumentation sämtlicher Einreichungen
der Kategorien Computer Animation, Visual Effects und
Digital Musics in entspannter Kaffeehaus-Atmosphäre.

*Video and audio documentation of all submissions in the
Computer Animation, Visual Effects and Digital Musics
categories presented in a relaxed Kaffeehaus atmosphere.*

Cyberarts 2000

Outside the Circle of Fire Chris Watson/UK

Auszeichnung/Award of Distinction Digital Musics

Mehr-Kanal-Audio-Installation auf fünf Ebenen. Eine
Soundprojektion aus der Wildnis reflektiert den Rhythmus
der Natur.

*Multi-channel audio installation on five levels. A sound
projection from out of the wilds reflects the rhythm of
nature.*

Ars Electronica Center



Kunst, Technologie und Gesellschaft sind die Schnittstellen, an denen sich Ars Electronica seit 1979 positioniert hat. Kunst, Technologie und Gesellschaft bestimmen auch die Programmatik des 1996 eröffneten Ars Electronica Center, das – gleichsam in Umkehrung musealer Vorzeichen – der Darstellung und Vermittlung der Herausforderungen der Zukunft gewidmet ist. Mit dem Kunst- und Medienlabor Ars Electronica FutureLab und seinem *Research & Residence Program* fungiert das Ars Electronica Center als Interface zwischen avancierten Kulturtechniken und den Manifestationen und Projektionen einer technologischen Kultur.

Art, technology and society define the interface at which Ars Electronica has positioned itself since 1979. Art, technology and society also determine the program of the Ars Electronica Center which—in what is tantamount to a total reversal of the conventional role of a museum—is dedicated to the representation and communication of the challenges of the future. With the Ars Electronica FutureLab, an art and media laboratory that also hosts a Research & Residence Program, the Ars Electronica Center functions as an interface between advanced technologies and the manifestations and projections of a technological culture.

Geschichten aus der Zukunft

Mit drei Installationen, die sich unter verschiedenen Aspekten mit dem Phänomen „Zeit“ auseinander setzen, ist das Ars Electronica Center an der Landesausstellung 2000 in Wels beteiligt. In Zusammenarbeit mit der japanischen Künstlergruppe Sensorium und dem englischen Videokünstler Pete Nevin haben Mitarbeiter des Ars Electronica FutureLab die Projekte „Raum-Zeit-Spiegel“, „TimeExplorer“ und „While you were here“ entwickelt. Installationen, die geprägt sind vom Charakter des Museums der Zukunft, einer Einrichtung, die mit ihren Besuchern interagiert.



Stories from the Future

The Ars Electronica Center will be represented at the Landesausstellung 2000 in Wels, Austria with three installations looking at the phenomenon of time from a variety of perspectives. In collaboration with the Japanese artists' group Sensorium and the English video artist Pete Nevin, Ars Electronica FutureLab staffers have developed the projects "Space-Time Mirror," "Time Explorer" and "While you were here"—installations deeply influenced by the character of the Museum of the Future, a facility that interacts with its visitors.

Oberösterreichische Landesausstellung 2000 ZEIT – Mythos, Phantom, Realität

Wels, Minoritenkloster
27. 4.–2. 11. 2000
tägl./daily 9.00–18.00

Im Rahmen des Festivals werden Besichtigungen organisiert. Auskunft am Info-Desk im Brucknerhaus./ Viewings are being organized in conjunction with the festival. Details are available at the Brucknerhaus information desk.



Print on Screen

Sa-Do/sat-thurs

10.00-19.00

2.-7.9.

Ars Electronica Center

Das Ars Electronica Center präsentiert ausgewählte Installationen, die sich mit Typografie, Schriftbild und Text als Medium der Interaktion befassen. Projekte außerhalb der Grenzen von Literatur und bildender Kunst zur Erforschung von Interaktion als zentrale künstlerische Strategie. Anders als bei einer etwa auf Papier materiell repräsentierten Schrift mit primär semantischen, also vom Träger unabhängigen Referenzen, ist die Referenz eines Wortes, das am Monitor erscheint, auch der Prozessor; dieser vermag Worte, Texte, Schriftbilder sogar zum Sprechen zu bringen. Durch den Computer ist es auch möglich, Worte von ihrer Funktion als semantisches Interface zu entkoppeln. Viele KünstlerInnen teilen die Erwartungen, dadurch vielleicht sogar tiefer in das Universum der Sprache und des Alphabets vorzudringen. Diese Themenausstellung wird nach dem Festival fortgesetzt und ab Herbst von einer Reihe theoretischer Veranstaltungen begleitet.

The Ars Electronica Center presents selected installations having to do with typography, scripts and typefaces, and text as a media of interaction. Projects beyond the boundaries of literature and visual arts designed to investigate interaction as a central artistic strategy. In contrast to, for example, a script materially represented on paper with primarily semantic references independent of the medium bearing them (paper produces not a single word), the reference of a word that appears on the monitor is also the processor; this would even be capable of even making words, texts, and typefaces speak. It is also possible by means of the computer to decouple words from their function as a semantic interface. Many artists share the expectation of proceeding in this way to advance perhaps even more deeply into the universe of the language and the alphabet. Following the end of the Ars Electronica Festival, this theme will be pursued in the fall in a series of theoretical events and presentations.

Print on Screen

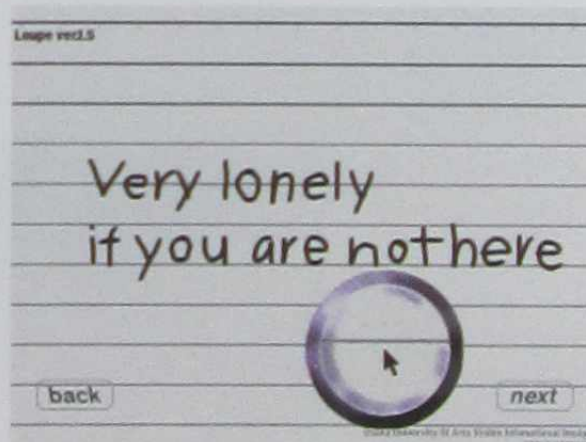
Letters of BIT

Kenji Komoto/J



Ein interaktives Spiel mit Worten und der Missverständlichkeit, Konnotation und Vielschichtigkeit sprachlicher Bedeutungen und Zeichen. Bei „Dropping Text“ kann die Fallbewegung geometrischer Elemente durch deren Berührung mit dem Cursor unterbrochen und umgekehrt werden. „Loupe“ visualisiert die Funktion einer Lupe: Sätze können vergrößert, relativiert oder in ihr Gegenteil verkehrt werden. „Emotions“ verschaltet die ideografische(n) Bedeutung(en) japanischer Schriftzeichen mit alphabetischen Aspekten.

An interactive game with words and the misunderstanding, connotation and multi-layered complexity of linguistic meanings and characters. In "Dropping Text" the falling motion of geometric elements can be interrupted and reversed by touching them with the cursor. "Loupe" visualizes the function of a loupe (jeweler's magnifying glass): sentences can be enlarged, relativized, or transformed into their opposite. "Emotions" blends the ideographical meaning(s) of Japanese characters with alphabetical aspects.



Zeitgenossen – binary art site

Ursula Hentschläger, Zelko Wiener/A

Anerkennung/Honorary Mention .net
www.zeitgenossen.com



Die im Hintergrund medialer Arbeiten stehende Informationsarchitektur wirkt massiv auf die künstlerische Produktion ein. So werden die Begrenzungen des Mediums zur Grundlage der Auseinandersetzung mit dem Medium selbst. Die Web-Dramaturgie der Zeitgenossen bezieht sich auf die Medienspezifität des World Wide Web: Navigation, Einzelszenarien und deren Übergänge sind innerhalb der Binary Art Site wesentliche Erfahrungsmomente der Gesamterscheinung.

The informational architecture looming in the background of media artworks exerts a massive influence on artistic production in this area. Thus, the boundaries and limitations of the medium become an essential part of the encounter with the medium itself. The Web dramaturgy of Zeitgenossen refers to the medial specificities of the World Wide Web: navigation, individual scenarios and their transitions are essential experiential elements of the overall phenomenon within the Binary Art Site.



Text Rain

Camille Utterback, Romy Achituv/USA



Text Rain verwischt die Grenze zwischen Vertrautem und Magischem. Besucher können herunterfallende virtuelle Buchstaben auffangen und spielerisch einsetzen. Sammelt ein Besucher genügend Buchstaben auf seinen aus-

gestreckten Armen oder auf der Silhouette eines dunklen Objekts, kann er bisweilen ein ganzes Wort oder sogar eine Phrase auffangen. Die Buchstaben fallen nicht zufällig, sondern sind Zeilen eines Gedichts über Körper und Sprache.

A playful interactive installation that blurs the boundary between the familiar and the magical. Participants lift and play with falling virtual letters. If participants accumulate enough letters along their outstretched arms, or along the silhouette of any dark object, they can sometimes catch an entire word, or even a phrase. The falling letters are not random, but lines of a poem about bodies and language.

Life Species II

Christa Sommerer,
Laurent Mignonneau/A/F/I



Eine interaktive, künstliche Lebenswelt, in der die Benutzer durch das Eingeben von Textnachrichten künstliche Kreaturen schaffen können. Die ständige Bewegung, Nahrungssuche, Paarung und Reproduktion der Lebewesen bilden ein komplexes System, das – auf der Grundlage geschriebener Texte als Hauptquelle (genetischer) Information – komplexe Interaktionen der Kreaturen untereinander wie auch der Benutzer mit den Kreaturen sichtbar macht. Kunst als lebendiger Prozess.

An interactive artificial life environment where users can create artificial creatures by typing text messages. The constant movement, feeding, mating and reproduction activities of the creatures result in a complex system that features complex interactions between creature, and creatures as well as users and creatures based on written text as a primary source of (genetic) information. Art as a living process.

Print on Screen

Print on Screen

dominoa

dominoa-Projektgruppe: Petra Harml-Prinz, Angelika Mittelmann, Renate Plöchl, Ilse Wagner, Anja Westerfrölke/A/D

www.servus.at/dominoa

dominoa ist ein Literaturspiel im Internet, das Spielmaterial sind Textseiten aus Büchern österreichischer Autorinnen. Der Gewinn ist der Text. Für spielfreudige Userinnen sind die Spielvarianten „dominoa für Ungeduldige“, „dominoa für Logikerinnen“, „dominoa für Visuelle“, „für Puristinnen“ oder „Ästhetinnen“ leicht zu erweitern, da sich verschiedene Elemente des Spiels individuell kombinieren lassen.

dominoa is a literary game in the Internet, played with pages of text from books by female Austrian authors. The winnings are the texts. For users who enjoy a game-playing challenge, there are different variants: *dominoa* for the impatient, *dominoa* for logicians, *dominoa* for the visually oriented, for purists or aesthetes are easy to expand, since various elements of the game can be combined individually.



Print on Screen

An Interactive Poetic Garden

David Small, Tom White/USA

Ein Gewirr aus Wörtern treibt wie Blätter in einem Bach. Wenn man am Rand des Beckens sitzt, kann man – ohne sich die Hände nass zu machen – über ein spezielles Hand-Interface mit den Wörtern interagieren und so den Wortfluss aufhalten, einzelne Wörter heranziehen oder wegstoßen und im Laufe der Zeit sogar den Inhalt der Wörter selbst verändern.

A tangle of words projected on the surface of a pool float like leaves in a stream. Sitting on the edge of the pool—but without getting your hands wet—you can interact with the words through a special hand interface letting you stop the word flow, push and pull words, and over time change the content of the words themselves. These physically modeled words are projected from above onto the rocks and coral.



Print on Screen

The Five Reactive Books

John Maeda/USA

The Five Reactive Books sind eine Buchedition, die in insgesamt 52 Kompositionen das ausdrückbare Spektrum der interaktiven Medien umreißt. Ein Stil der Einfachheit, temperiert durch technische Harmonie, ist das Markenzeichen Maedas in einem Zeitalter des übermäßigen Technologieaufwands für etwas, das begierig als Kunst klassifiziert zu werden trachtet.

The Five Reactive Books is an edition of books comprising 52 compositions that demarcate the expressible spectrum of interactive media. A style of simplicity, tempered with technical harmony has been the signature of Maeda's style in an age of over-excessive technology usage to achieve what eagerly aspires to be classified as art.

Print on Screen

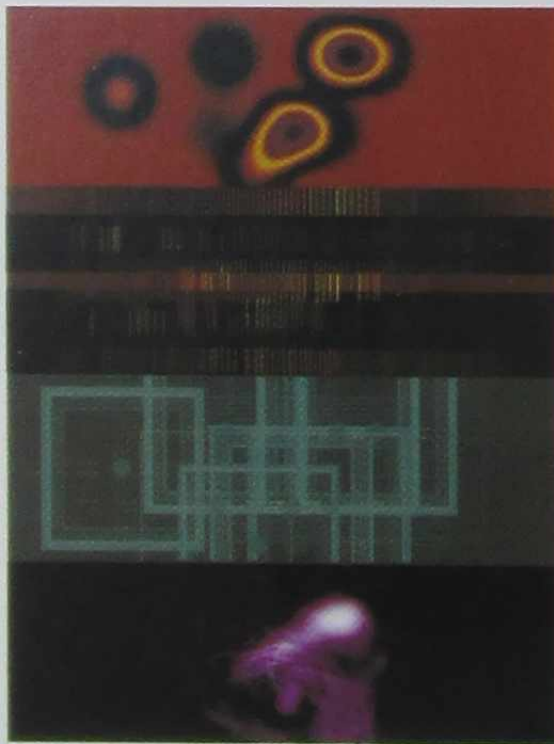
Print on Screen

Dakadaka

Casey Raes, Golan Levin/USA

Tippen kann man sich auch als perkussive räumliche Tätigkeit vorstellen – winzige Gedanken auf ein streng organisiertes Raster ausgestreut. Tippen ist auch eine Form der Sprache, gesprochen mit den Fingern in blitzschnellen Rhythmen und kontinuierlichen Gesten. *Dakadaka* ist ein interaktives Java-Applet, das diese beiden Konzepte durch die Kombination eines typografischen Positionssystems mit einem abstrakten dynamischen Display auslotet.

Typing can be thought of as a percussive spatial action—a play of tiny thoughts scattered onto a tightly organized grid. Typing is also a kind of speech, spoken through the fingers with flashing rhythms and continuous gestures. Dakadaka is an interactive java applet that explores these two ideas by combining positional typographic systems with an abstract dynamic display.



Print on Screen

Alphabet Zoo & Type Me, Type Me Not

Peter Cho/USA



Type Me, Type Me Not und *Alphabet Zoo* experimentieren mit Computertypografie.

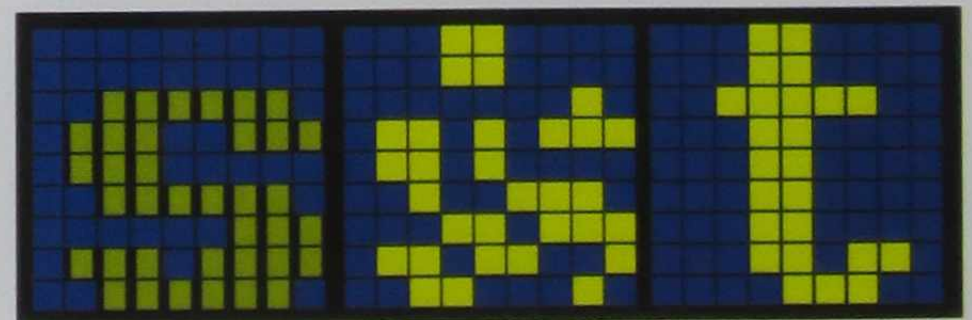
Klicken Sie in das Applet-Fenster und halten Sie die Maustaste gedrückt, bis drei Buchstaben erscheinen. Durch Auswahl eines Buchstaben gelangen Sie zu einem interaktiven typografischen Experiment. Versuchen Sie, über die Tastatur Buchstaben einzugeben und dann auf Zeilenrücklauf zu drücken.

Peter Cho ist Diplomstudent der Aesthetics and Computation Group am Media Lab. Seine Arbeit befasst sich mit der Geschichte und den Traditionen der Typografie sowie mit deren Fortsetzung in der digitalen Welt.

Type me, type me not and Alphabet Zoo experiment in computational typography.

Click and hold down the mouse inside the applet window until the three letters appear. Choosing a letter brings you to an interactive typographic experiment. Try inputting characters from the keyboard. Try pressing a carriage return.

Peter Cho is a graduate student in the Aesthetics and Computation Group at the Media Lab His work explores the history and traditions of typography and their continuation into the digital domain.



Ars Electronica Center Exhibition

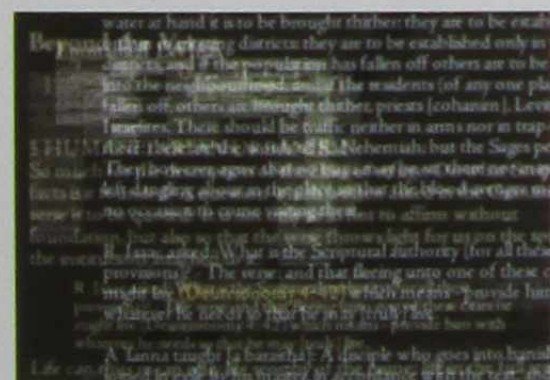
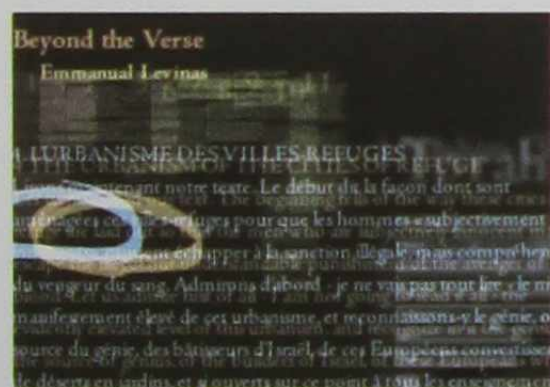
Ars Electronica
Center Exhibition

Talmud Project

David Small, Tom White/USA

Talmud Project zeigt Ausschnitte aus dem Talmud, versehen mit Kommentaren und verknüpft mit einem Essay des französischen Philosophen Emmanuel Levinas, wiederum ein erweiterter Kommentar zu ausgewählten Talmudstellen. Die Künstler schafften sublime typografische Räume, in denen die unendlichen Weiten der geschriebenen Sprache Sinne und Intellekt zugleich ansprechen.

Talmud Project displays excerpts from the Talmud and accompanying commentaries, as well as additional links to an essay by the modern French philosopher Emmanuel Levinas, a text that is itself an extended commentary on selected passages from the Talmud. The artists create sublime typographic spaces, in which written language impresses its vastness upon the senses as well as upon the intellect.



Ars Electronica
Center Exhibition

BeNowHere Interactive

Romy Achituv/USA



BeNowHere Interactive experimentiert mit der Möglichkeit einer unabhängigen Kontrolle räumlicher und zeitlicher Filmelemente. Benutzer können sich durch verschiedene Szenen manövrierern und Zeitpunkte kreieren oder löschen. So wird ein panoramisches Standbild geschaffen, das auch einen festgehaltenen Zeitabschnitt repräsentiert, zu dem man zurückkehren kann, um sich anzusehen, wie sich die Szene entfaltet und zum Leben erwacht.

BeNowHere Interactive experiments with the possibility of independently controlling spatial and temporal elements of a film. The user can maneuver through various different scenes, creating and erasing moments in time, laying down a panoramic still image that also represents a captured slice of time, then returning to view the scene unfolding and coming alive.



Discoder

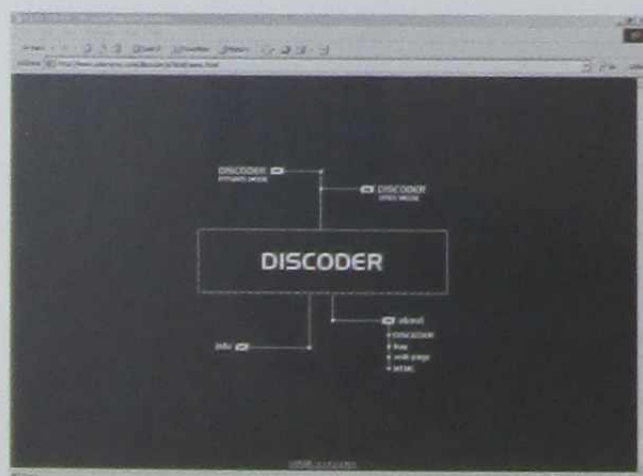
exonemo: Kensuke Sembo, Yae Akaiwa/J

<http://www.exonemo.com/discoder/j/index.html>

Anerkennung/Honorary Mention .net

Ein Discoder ist ein Gerät, das HTML-Code und die dazugehörigen Verhaltenscodes zerstört – ein Widerspruchs-Provider fürs Web. Bei *Discoder* kann der Benutzer mit der HTML-Metastruktur des Internet herumspielen. Die verschiedenen tags in HTML verschieben sich und die Integrität des HTML-Quellcodes wird verändert, als würden Käfer daran nagen. Der Benutzer wird nicht nur von den Sicherheit gebenden mathematischen Illusionen des HTML-Interface befreit, sondern auch von den subtilen Suggestionen eines normativen Verhaltens, das dem Individuum vom Computer auferlegt wird.

A "discoder" is a device which destroys HTML informatic code and its codes of behavior, a contradiction provider for the web. In Discoder the user "messes" with the web's HTML internet metastructure. The tags in HTML slip, and the integrity of HTML source code is compromised as if eaten by bugs. The user is liberated not only from the reassuring mathematical illusions of the HTML interface itself, but also from the subtle suggestions of normative behavior presented to the individual by the computer.



CAVE



CAVE

Face à Face Catherine Ikam, Louis Fléri/F

www.ubikam.com

Sa-Do/sat-thurs
2.-7.9.

10.00-19.00

Ars Electronica Center, CAVE

Close-Ups realer menschlicher Gesichter sind Ausgangsmaterial für die Untersuchung der emotionalen Wirkung von Virtual Reality. Die CAVE-Installation *Face à Face* ermöglicht es, in die Gesichter und die virtuellen Charaktere dahinter einzutreten – auf realen Personen basierende VR-Klone, ausgestattet mit einer breiten Palette menschlicher Expressionen. Die Künstler setzen sich mit Identität und Künstlichkeit, der Idee des Eigenen und des Anderen im Hinblick auf die Beziehung zwischen Realraum und virtueller Welt auseinander. Es geht um die Frage: Welche Verhaltensmuster müssen den Charakteren mitgegeben werden, um die Illusion zu erzeugen, sie verfügten über Autonomie, Intentionalität und Handlungsfähigkeit?

Close-ups of real human faces provide the raw materials for this investigation of the emotional effects of virtual reality (VR). The CAVE installation Face à Face enables users to get into those faces and the virtual characters behind them—VR clones based on real people, equipped with a full repertoire of human expressions. The artists are exploring the concept of identity and artificiality, the notion of self and otherness in terms of the relationship between real space and the virtual word. The point is to deal with the question of what kind of behavioral patterns do the artists have to impart to the characters in order to construct the illusion that they have autonomy, intentionality and the capacity to act?

Realisiert im Rahmen des/realized within the Ars Electronica Research&Residency Program 2000 mit Unterstützung von/supported by: Institut Image ENSAM, Cluny.

Ars Electronica Center Exhibition

Video Screenings

So-Do/sun-thurs

3.-7. 9. Ars Electronica Center – Seminarraum

Man As Species – Sputnik Mindtrends Volume 8

Sputnik Mindtrends™/USA

www.mindtrends.org

tägl./daily 10.00, 13.00, 16.00



Wohin gehen wir? Als Kultur, als Spezies? Welche Trends werden das globale Business der Zukunft beeinflussen? Sein weltweites Korrespondenten-Netzwerk nützend, porträtiert Sputnik versierte Denker aus Kunst, Wissenschaft und Technik.

Where are we headed? As a culture, as a species? What are the trends that will influence future global business? Utilizing its global satellite-network of correspondents, Sputnik profiles experienced thinkers within the arts, science, technology and academia.

RoboCup

Video Documentation Director: Mika Taanila

<http://www.robocup.org>

tägl./daily 11.00, 14.00, 17.00

Sonderpreis der Jury für Interaktive Kunst

Die Robot World Cup Initiative RoboCup ist eine internationale Forschungs- und Bildungsinitiative, die Künstliche Intelligenz und Roboterforschung vorantreibt. Als primäre Domäne wurde das Fußballspiel gewählt. Derzeit umfasst RoboCup u. a. eine Simulator-Liga, eine Full-Set-Kleinroboter-Liga mit jeweils elf Robotern pro Mannschaft, eine Mittelroboter-Liga, eine Sony-Liga für Roboter mit Beinen und ab 2002 auch eine Humanoiden-Liga.

Special Prize of the Jury for Interactive Art

The RoboCup Robot World Cup Initiative is an international research and education initiative promoting artificial intelligence and robotics research. The game of football has been selected as the primary domain. Currently, RoboCup includes: Simulator League, Full Set Small Robots League, which includes teams of 11 robots, Middle Size Robot League, Sony League for Robots with Legs. Beginning in 2002, there will also be a Humanoid League.

Ars Electronica Mediathek

Sa-Do/sat-thurs 10.00-19.00

2.-7. 9. Ars Electronica Center

Präsentation ausgewählter CD-Roms aus den Einreichungen zum Prix Ars Electronica 2000.

Presentation of selected CD-Roms from among the submissions to the Prix Ars Electronica 2000.

Alles nur Fassade – Henrike Kreck/D

Notes01 – Norbert Pfaffenbichler/A

Virtual Babyz – Andrew Stern/USA

#FFFFFF – Art Jones/USA

All Power to the People: A Black Panther Jazz Suite – Paul Chan/USA

SKEYE – Tony Patrickson/USA

Ars Electronica 2000 .net category

Sa-Do/sat-thurs 10.00-19.00

2.-7. 9. Ars Electronica Center
Electronic Classroom

Präsentation ausgewählter .net-Projekte aus den Einreichungen zum Prix Ars Electronica 2000. *Presentation of selected .net projects from among the submissions to the Prix Ars Electronica 2000.*



Free Speech

Free Speech Camp

Radio FRO 105.0 MHZ <http://www.fro.at>

So-Do/sun-thurs 3.-7.9.

13.00-20.00

Ars Electronica Quarter

Im Zuge einer Emanzipation der zivilen Gesellschaft – eines international höchst relevanten Themas und in Österreich nicht zuletzt auf Grund der politischen Situation von hoher Aktualität – kreist der Diskurs der freien Meinungsäußerung verstärkt um die Zugänglichkeit und Unabhängigkeit der Medien. Die in diesem Problemfeld engagierte Free-Speech- und Open-Source-Bewegung leistet essenzielle Beiträge in der Zensur-, Demokratie- und auch Softwaredebatte. *Over the course of the emancipation of civil society—an issue of tremendous international relevance and one that is of particular interest in Austria in light of that country's current political situation—the discourse surrounding free speech has increasingly focused on access to and the independence of the media. The Free Speech and Open Source Movement that is actively involved in this controversial area is making key contributions to debates concerning censorship and democracy as well as software.*

So/sun 3. 9.

Public Campaigning

13.00

enough is enough – current protest in Austria mit gettoattack, volkstanz, gegenscharzblau, widerst@nd MUND, autonome a.f.r.i.k.a.gruppe. Moderation: Gerhard Ruiss, ig-autoren

15.00

the consumer's power – social and political campaigns mit südwind, frauensolidarität, FIAN.

16.30

international protest against WTO, OECD and EU mit euromarschaustria, ig kultur, inpeg S 26/Prag 2000. Permanent: resistancewear-Außenstudio, Protestvideos

18.00-20.00

Free Speech Round Up, Ars Electronica Center – Sky Medialoft

Mo/mon 4. 9.

13.00

Open Access Jam

everybody is welcome: open access, open micro, open stage

Di/tues 5. 9.

Free Media Solidarity Networking

<http://www.fro.at/jugoslawien>

13.00

free speech attacks in Yugoslavia mit Radio TV Pancevo (Yug), ANEM-Yugoslavia.

14.30

solidarity and alert campaigns mit reporter ohne grenzen, internationale medienhilfe, AIM-Yugoslavia.

16.00

media and war mit Frank Wichert, Institut für Sprach- und Sozialforschung, Duisburg

17.00

bookpresentation „Der Kosovokonflikt. Wege in einen vermeidbaren Krieg.“ mit Brigadegeneral der dt. Bundeswehr a. D. Heinz Loquai (angefragt).

18.00

No media – no war in Yugoslavia?

in Kooperation mit der Friedenswerkstatt Linz. Podium:

Heinz Pflüger, Hannes Hofbauer, Frank Wichert, Petar Janjatovic.

Permanent: free speech basic package mit servus.at

Mi/wed 6. 9.

Free Speech Needs Free Media

13.00

East-west cooperation – free media projects in Europe mit agora (A), bluelink (BG), contour.net (D/H), free waves (I), gym radio hollabrunn (A), isoc.bg (BG), mikro.org (D), pararadio (H) public netbase (A), radio rabe (CH), radio student (SLO), radio unerhört (D), xs4all (NL).

16.00

radio networking mit FEM FM connected (A), Zip FM (D), voices without frontiers (Int.)

18.00

media policy by the state – comparison of Germany, Switzerland, Austria mit Verband Freier Radios Österreich

Workshops:

14.00

automatic program exchange mit Verband Freier Radios Österreich

16.30

streaming media 1 mit Radio Helsinki

Free Speech



Do/tues 7.9.

Free Speech Community Day

14.00

international free media networks demand: the right to communicate, open access, no censorship ... mit AMARC (World Association of Community Radio Broadcasters), Peoples Communication Charta, GILC (Global Internet Liberty Campaign).

16.00

convergence in europe mit public voice lab (A), de balie (NL)

18.00

free speech or free market? media policy in the EU Podium: EU-Kommissionsvertretung, Ada Hulshoff (AMARC-Europe), Eric Kluitenberg (European Cultural Backbone), Erich Möchel (GILC), Alexander Baratsits (Verband Freier Radios Österreich),

Workshops:

13.00

streaming media 2 mit Radio Helsinki
Permanent: Linux Demo Day (2)

tägl./daily

Radio-Kantine: Live-Sendungen auf Radio FRO 105.0 MHz,
Show-Kochen, Rest-Zone
Presentation-Tent: Internationale Protest- und Freie Medien Organisationen
Free Terminals for net-working
Workshops: Automatisierung, Linux-demo-day, streaming media
Exhibition: Reporter ohne Grenzen
Monochrom: Ars in der Manege

Konzept/concept: Radio FRO/A

Further Projects

Gegenverkehr Mona Hahn, Oliver Fabel u. a.

Opening:

Do/thurs 31.8. 20.00
Kunstraum Goethestraße

Installation

Mo-Fr/mon-fri 1.-10.9. 12.00 -19.00,
Sa/sat 10.00-15.00

Gegenverkehr überprüft die Gesetzmäßigkeiten zwischenmenschlicher Rituale und Praktiken anhand ihrer Kommunikation und schließt auf soziokulturelle Zusammenhänge für eine neue Kultur des sexuellen Verhaltens.

Gegenverkehr looks into the extent to which interpersonal rituals and practices conform to laws by means of an investigation based on how they are communicated, and posits sociocultural interconnections for a new culture of sexual behavior.

Kunst Raum Goethestrasse 22, 4020 Linz, www.kunstraum.at

Ars Electronica im/on ORF

TV

Modern Times Spezial

Fr/fri 22.30
25.8. oder/or 1.9. ORF 2

Prix Ars Electronica 2000

Die Verleihung der Goldenen Nica
Mo/mon 21.00 3sat
4.9. 00.30 ORF 2

Treffpunkt Kultur

Ars Electronica 2000

Mo/mon 22.30
4.9. ORF 2

Kunststücke

Ars Electronica 2000

Do/thurs 23.20
7.9. ORF 1

Dokumentation:

Ars Electronica 2000

Gestaltung: Regina Patsch
Mi/wed 20.15
13.9. 3sat

Einfach Klassisch

actOpera

Visualisierte Linzer Klangwolke

So/sun 23.40
10.9. ORF 2

Bildungskanal „Alpha“

Symposium Ars Electronica 2000

Fr/fri Bayerischer
15.9. Rundfunk

Radio

Zeit-Ton Prix Ars Electronica 2000

Die Preisträgerwerke der
Kategorie Digital Musics (Teil 1)
Di/tues 23.00
5.9. Ö 1

Zeit-Ton Prix Ars Electronica 2000

Die Preisträgerwerke der
Kategorie Digital Musics (Teil 2)
Di/tues 23.00
12.9. Ö 1

Ars Electronica 2000

Publikationen



Next Sex

**Sex im Zeitalter seiner reproduktions-
technischen Überflüssigkeit**

Katalog Ars Electronica 2000
Springer Wien-New York
ISBN 3-211-83499-0

ATS 360,- (Festivalpreis/festival price)
Text: Deutsch/Englisch,
German/English

Schon im Vorjahr wurden mit *LifeScience* die modernen Bio- und Gentechnologien als zentrale Schlüsseltechnologien des neuen Jahrtausends apostrophiert und thematisiert. Dieser Themenschwerpunkt wird mit *NEXT SEX – Sex im Zeitalter seiner reproduktionstechnischen Überflüssigkeit* fortgesetzt und vertieft. Ars Electronica 2000 rückt die kulturellen und gesellschaftlichen Perspektiven der modernen und zukünftigen Reproduktionstechnologie ins Zentrum künstlerischer wie theoretischer Auseinandersetzungen.

Der Festivalkatalog zur Ars Electronica 2000 beinhaltet sowohl theoretische Texte zum Thema als auch Texte und Fotos präsentierter Kunstprojekte.

Last year, LifeScience addressed modern biotechnology and genetic engineering as the key technologies of the new millennium. This thematic focus will be carried on and intensified with NEXT SEX—Sex in the Age of its Procreative Superfluosity. Ars Electronica 2000 shifts the cultural and social perspectives of current and future reproductive technologies into the centerpoint of artistic and theoretical consideration.

The festival catalogue accompanying Ars Electronica 2000 contains theoretical texts on the subject as well as texts about and photos of the art projects presented.



Cyberarts 2000

International Compendium
Prix Ars Electronica
Springer Wien-New York
ISBN 3-211-83498-2

ATS 360,-
(Festivalpreis/festival price)
Text: Englisch/Deutsch,
English/German

Intention des Prix Ars Electronica seit seiner Gründung im Jahr 1987 ist es, visionären Denkweisen und alternativen Annäherungen in Bezug auf digitale Mediengestaltung abseits industrieller Normen eine international beachtete Plattform zu bieten. Die Publikation *Cyberarts 2000* dokumentiert die besten Einreichungen aus allen Kategorien des Prix Ars Electronica.

The intention of the Prix Ars Electronica since its inception in 1987 has been to provide an internationally recognized platform for bringing together visionary ideas and alternative approaches to digital media outside the realm of industrial norms. The publication Cyberarts 2000 documents the best entries in each category of the Prix Ars Electronica.

Prix Ars Electronica – Cyberarts 2000 Computer Animation/Visual Effects

Eine Auswahl der besten Arbeiten aus
259 Computeranimationen und Visual Effects.
*A selection of the best work from among
259 computer animations and visual effects.*
Video VHS (PAL, NTSC) + DVD

ATS 250,-



Special Package

Cyberarts 2000
Buch/book + Video + CD
zusammen/together:
ATS 660,-

Prix Ars Electronica – Cyberarts 2000 Digital Musics

Doppel/double CD
ATS 160,-

Ars Electronica 2000

Veranstalter/Organization:

**Ars Electronica Center
Betriebsgesellschaft mbH**

Geschäftsführer/

Managing Directors:

Gerfried Stocker,
Wolfgang Modera
Hauptstraße 2, A-4040 Linz
Tel: +43.732.72 72-0
Fax: +43.732.72 72-2
e-mail: info@aec.at
http://www.aec.at

**ORF – Landesstudio
Oberösterreich**

Intendant: Kurt Rammerstorfer

Prix Ars Electronica

Koordination/Coordination:

Christine Schöpf

Organisation/Organization:

Gabriele Strutzenberger,
Judith Raab
Europaplatz 3, A-4010 Linz
Tel. +43.732.6900-0
Fax +43.732.6900-24270
e-mail: info@prixars.orf.at
http://prixars.orf.at

Direktorium/Directors:

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

Produktion/Producer:

Jutta Schmiederer

Assistenz/Assistants:

Martina
Berger, Katrin Emler, Barbara
Mülleider, Elisabeth Sachsenhofer
**Presse- und Öffentlichkeits-
arbeit/Press & Public Relations:**
Gabriele Hofer

Marketing/Sponsoring:

Ursula
Kürmayr, Thomas Martetschläger

Tickets & Information:

Klemens Schuster

Technische Leitung/

Chief Technician: Jörg Lehner

**Ars Electronica Center System-
betrieb & Haustechnik/System**

Administration & Technical

Maintenance: Tom Teibler,

Gerold Hofstadler

Web Redaktion: Karin Rumpfhuber

Web Design: Joachim Schnaitter,

Ars Electronica FutureLab

Alle/All: Ars Electronica Festival

Hauptstraße 2, A-4040 Linz, Austria

Tel: +43.732.72 72-0

Fax: +43.732.72 72-77

e-mail: info@aec.at

http://www.aec.at

F.d.l.v./Resp. for content:

Gerfried Stocker, Christine Schöpf

Redaktion/Editor-in-chief:

Gabriele Hofer

Übersetzung/Translation:

Mel Greenwald,

Susanne Steinacher

Lektorat/Copy editor:

Ingrid Fischer-Schreiber

Grafik/Design:

Gerhard Kirchschläger

Design Cover Sujet: August Black

Druck/Printed by: Friedrich VDV

Fotos/Photos: Ars Electronica;

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

Programmänderungen vor-
behalten./Errors and alterations
reserved.

Tickets & Information

Hotline

Tel. +43.732.72 72-79

Mo-Fr 10.00–17.00 Uhr

Preise/Prices

(reduziert für Schüler, Studenten
etc./concessions for students etc.):

Festival-Pass

ATS 1.100,-/700,-

Vorverkauf /advance sale:

1. – 25. 8. 2000

Ars Electronica Center, Brucknerhaus

NEXT SEX Symposium

1 Tag ATS 170,-/145,-

2 Tage ATS 320,-/275,-

I.P.O. openX-electrolobby

ATS 120,-/100,-

Night 2: Intercourse

ATS 180,-/150,-

Night 3: Hearing Monkeys

ATS 180,-/150,-

Night 4: Active Score Music, D.A.V.E

ATS 250,-/210,-

Night 4: Ridin' A Train

Gesonderte Platzkarten erforder-
lich/separate tickets required

Night 6: 20' to 2000 ATS 250,-/210,-

Night 1 + 5

Freier Eintritt/free entrance

Tickets Ars Electronica Center

ATS 80,-/40,-

Tickets O.K Centrum für

Gegenwartskunst ATS 50,-/30,-

Movieline ATS 120,-/100,-

Die Tickets können per Fax oder
e-mail reserviert werden und ab
2.9.2000 an der Brucknerhauskassa
oder am Tag der Veranstaltung an
der Abendkassa jeweils 1 Stunde vor
Beginn abgeholt werden.

*Tickets can be reserved by Fax or
e-mail, and can be picked up from
September 2, 2000 at the Bruckner-
haus ticket office, or on the day of
the event at the ticket window one
hour before the event begins.*

Fax +43.732.7272-77

E-mail: kms@aec.at



- 1 Ars Electronica Center,
Hauptstraße 2
- 2 Ars Electronica Quarter
- 3 ORF Landesstudio OÖ,
Europaplatz 3
- 4 Brucknerhaus Linz,
Untere Donaulände 7
- 5 O.K Centrum für Gegen-
wartskunst, Moviemento
Dametzstraße 30

- 6 Stadtwerkstatt,
Kirchengasse 4
- 7 Altes Rathaus, Hauptplatz 1
- 8 Posthof, Posthofstraße 43
- 9 Eishalle, Untere Donaulände 11

- a Hotel Goldener Adler
- b Hotel Ibis
- c Bahnhof/Station

ARS ELECTRONICA CENTER

Hauptstraße 2

A-4040 Linz, Austria

Tel.: +43.732.7272-0

Fax: +43.732.7272-77

E-mail: info@aec.at

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

<http://www.aec.at/festival2000>