

Biografien

Konrad Becker



Leitet das "Institut für Wissenschaftliche Sensation". Seit 1979 Veröffentlichung von interdisziplinären Programmen im Rahmen von "Monotonprodukt": Videos, Schallplatten, Audiotapes, Texte, Installationen, Inszenierungen und Konzerte im Bereich von Metamathematischer Elektronik, kultursynthetischer Medienarbeit und "subjektiver Wissenschaft". Z.B.: "5 Spielfilme", "Abbau der Schallmauer", "PI-Faktor", "Wurzel und Potenzen von N", "Mission Monoton", "Programm zur 100 % Resozialisierung des Teufels", "Parzival", "Barbarische Riten", "Psychonautic", "Chaos in Ordnung", "Trivial TV " u.a.

Bilwet/Adilkno/Filwis



© Baukje Asma

hat sich die Förderung der illegalen Wissenschaft zum Ziel gesetzt. Beheimatet in Holland. Hält Vorträge, zeigt Video Performances, macht Bücher, Manifeste, Übersetzungen, Interventionen, Essays und Übersetzungen. Veröffentlichte 1985 "Das Bilderreich. Über die Sorge um Strahlung und das Bedürfnis nach Raum." Übersetzte Essays von Wolfgang Point, Paul Virilio, Henryk Broder und anderen, hat eine Radiosendung namens "BILWET Bildergalerie" in Radio 10 in Amsterdam und Nijmegen, und schreibt regelmäßig für das Magazin Mediamatic. Nimmt an der Akademie für Ambulatorische Wissenschaften teil, die jährlich die "Arcades" veröffentlicht. Produzierte im heurigen Frühjahr ein Buch mit dem Titel "Bewegungslehren, Hausbesetzungen über die Medien hinweg", über die Hausbesetzerbewegungen der 80er Jahre als Vorläufer der Anti-Medien-Bewegung der 90er. Beschäftigt sich seit kurzem mit Billboards, der öffentlichen Leinwand, Rintintin, der Umwelt, CNN, Sozialismus, Baudrillard, Theweleit, Kittler, Rambo, der Galactic Hacker Party. Arbeitet derzeit an Metarealismus, Tourismus, New Age, der Welt, dem Menschen als Planeten, dem Körper des zwanzigsten Jahrhunderts, Deformation, deutscher Theorie, Turel. Kontaktaufnahme über "Cameron", Postfach 76704, NL 1070 KA Amsterdam.

Chuck Blanchard

Chuck Blanchard ist der Leiter des Software Engineering bei VPL Research und ist von Anfang an beim Unternehmen. Er hat an allen entscheidenden Software- und User-Interface-Entwicklungen für VPLs einzigartige Input-Geräte mitgearbeitet. Seine angesammelten

Erfahrungen wurden in Body Electric kombiniert, jenem Animationspaket, das die Virtuelle Realität zum Leben erweckt. Eingebunden in Body Electric ist eine visuelle Programmiersprache namens Flex. Chuck arbeitet derzeit daran, VR so intuitiv wie die normale Wirklichkeit zu machen und an Embrace, einem neuen Weg, mit Computern zu interagieren, der derzeit bei VPL entwickelt wird. Chuck studierte Computerwissenschaft am Evergreen State College in Olympia, Washington. Er arbeitet seit zehn Jahren mit Computern, ist Mitautor von zwei Büchern über den Macintosh und Mitglied der ACM.

Floidan Brody

Florian Brody ist EDV-Organisator an der Österreichischen Nationalbibliothek und Multimedia-Spezialist. Er ist Lehrbeauftragter an der Meisterklasse für visuelle Mediengestaltung, Prof. Weibel, der Hochschule für Angewandte Kunst in Wien. Derzeit arbeitet Brody als Research Associate bei The Voyager Company, Santa Monica, CA im Bereich "Electronic Books" und Hypertextsysteme.

David Dunn



Der experimentelle Komponist und interdisziplinäre Theoretiker David Dunn hat sich in den verschiedensten Bereichen der akustischen und visuellen Medien betätigt, er hat sich der traditionellen Musikinstrumente bedient, hat Tonbandmusik und Videos wie auch elektroakustische Performances live gestaltet und verschiedenste interaktive Environmentstrukturen entwickelt. Etwa fünfzehn Jahre lang beschäftigte er sich mit den Wechselbeziehungen zwischen den verschiedensten geophysikalischen/bioakustischen Phänomenen und der Musik. Die Bezüge, die diese Arbeit auch zu nicht-musikalischen Disziplinen, wie experimentelle Sprachwissenschaft, kognitive Verhaltensforschung, Kybernetik und Systemphilosophie herstellte, führten zu einer Erweiterung seiner kreativen Tätigkeit und veranlaßten ihn, auch philosophische Schriften zu verfassen und Medienprojekte auf verschiedensten Sachgebieten zu gestalten.

Im Verlauf dieser Studienarbeit gelangte er zunehmend zu Tätigkeiten, die über die Komposition von Musik als solcher hinausgehen und den Künstler als einen ganzheitlich beratenden Spezialisten und als Integrationsfigur verstehen.

Als Theoretiker hat er auf dem Gebiet der Philosophie und Ästhetik in den USA, Kanada, Europa, Australien und Japan publiziert und zwar in Fachzeitschriften wie Perspectives of New Music, Leonardo, Musicworks, Postneo und Kunstforum. Er leitete das Electronic Music Studio der San Diego State University und lehrte an mehreren Schulen und Universitäten. Er begründete die Zeitschrift IS JOURNAL und war von 1986 bis 1988 Vizepräsident des International Synergy Institute in Los Angeles. 1989 war er an der Gründung der Independent Media Labs in Santa Fe, New Mexico, beteiligt. Zu seinen neuesten Arbeiten gehören Präsentationen bei der Ars Electronics in Linz und bei dem Symposium über Chaos und Ordnung beim Steirischen Herbst in Graz. In Zimbabwe, Afrika, hat er bioakustische Forschung betrieben. In letzter Zeit hat er am Sound Design Studio of Australia mitgearbeitet bei der digitalen Dokumentation und Aufnahme von Klanglandschaften der Welt für verschiedenste öffentliche Institutionen, wie Zoos, Museen und Aquarien, und hat in

Zusammenarbeit mit Woody Vasulka sich mit dem ästhetischen Forschungspotential der Technologie der virtuellen Realität auseinandergesetzt.

Scott S. Fisher



Scott Fisher besuchte das Massachusetts Institute of Technology, wo er von 1974 bis 1976 ein Forschungsstipendium als Fellow am Zentrum für Fortgeschrittene Visuelle Studien hatte, und von 1978 bis 1982 Mitglied der Architekturmaschinengruppe war. Dort nahm er an der Entwicklung des Videoplattenprojekts für Surrogatsreisen, "Aspen Movie Map", und von mehreren stereoskopischen Bildschirmsystemen für Telekonferenz- und Telepräsenz- und Telepräsenz- und Automationsaktivitäten teil. 1981 erhielt er am MIT das Diplom eines Master of Science in Medientechnologie. Seine Forschungsinteressen konzentrieren sich hauptsächlich auf stereoskopische Abbildungstechnologien, interaktive Bildschirmumgebungen und die Entwicklung von Medientechnologie zur Darstellung von Sinneserfahrungen "der ersten Person". Hr. Fisher war der Gründer und Leiter des Virtual Environment Workstation Projekts (VIEW) am Ames-Forschungszentrum der NASA, bei dem das Ziel die Entwicklung einer Vielfachempfindungsarbeitsstation in virtueller Umgebung für den Einsatz bei Teleoperations-, Telepräsenz- und Automationsaktivitäten in einer Raumstation war. In jüngster Zeit begründete er mit Dr. Brenda Laurel die Telepräsenzforschung, um die Entwicklung von Medien und Anwendungen "der ersten Person" fortzusetzen. Vor der Arbeit am Ames-Forschungszentrum wirkte Hr. Fisher als Forschungswissenschaftler am Sunnyvale Forschungslaboratorium der Atari Corporation und als Konsulent für mehrere andere Unternehmen auf den Gebieten räumliche Abbildung und interaktive Bildschirmtechnologie. Darüber hinaus wurden seine stereoskopischen Bilder und Kunstwerke in den Vereinigten Staaten, Europa und Japan ausgestellt

Dorothea Franck



Geboren 1948. 1972 M.A. (Universität Konstanz) in Theoretischer Linguistik. Weitere Studien: Sprachphilosophie, Psycholinguistik, Anthropologie. 1979 Promotion (Dr.phil.) in Allgemeiner Sprachwissenschaft. Seit 1977 Dozentin für Stilwissenschaft und Rhetorik an der Universität Amsterdam. Forschungsschwerpunkte: Semantik (Theorie der Präsupposition),

Pragmatik/Interaktions- und Konversationsanalyse. In jüngerer Zeit Themen im Grenzbereich zwischen Sprachphilosophie, Wissenschaft und Kunst.

Ideen zum Begriff "virtueller Raum" basieren einerseits auf der Entwicklung eines neuen, nicht-referentiellen, nicht-strukturalistischen Ansatzes von Grammatik und Semantik im Rahmen meines Projekts "Rethinking Language/ Sprache neu denken"; andererseits auf Erfahrungen im virtuellen Raum im Virtual Space Laboratory der NASA (Leitung Scott Fisher) im Ames Research Center (Aerospace Human Factors Research Division), Moffett Field, Kalifornien, 1989.

Georg Franck



Geboren 1946. Studium der Philosophie, Volkswirtschaftslehre und Architektur. Dr.rer.pol., Architekt. Selbständiger Stadtplaner seit 1974, seit 1981 Partner im Planungsbüro Franck und Rauch in München. Veröffentlichungen zur Raumökonomie, Wirkung der Neuen Techniken und Philosophie der Zeit.

William Gibson



© Alex Waterhouse-Hayward

Zusammen mit Bruce Sterling gehört William Gibson zu jenen Autoren des Science Fiction Genres, die eine neue literarische Bewegung ausgelöst haben, welche sich unter dem Sammelbegriff "Cyberpunk" mit den neuen technologischen Möglichkeiten der Virtual Reality befassen. Sein Roman "Newromancer" wurde zum Kultbuch der SF-Literatur. William Gibson lebt in Vancouver/ Kanada.

Ernst Graf



© Ulrike Pichler

Geboren 1939 in Wien. Nach dem Krieg bis zum 15. Lebensjahr in Pittsburgh, Pennsylvania. Designstudium an der Akademie für angewandte Kunst in Wien. Lebt in Wien als freier Entwerfer. Sein Arbeitsbereich spannt sich von Industrieformgebung im engeren Sinn bis zum rituellen Gestalten. 1978/79 Professor am Institut Teknologi Bandung, Indonesien. Im letzten Jahrzehnt u.a. Design des gesamten Parks der ORF Outdoor-Broadcasting-Vans. Zur Zeit geschäftsführender Gesellschafter des FOCUS Electronics GmbH.

Patrice Gelband



Mitbegründerin der Sense8 Corporation, ist Expertin in angewandter Mathematik und verfügt über umfassende Erfahrung im Programmieren.

Bevor sie sich der Entwicklung kommerzieller Software zuwandte, war sie bei Advanced Decision Systems, Mountain View, Kalifornien, im Bereich Forschung tätig. ADS ist ein Forschungs- und Entwicklungsunternehmen, das sich auf Softwareapplikationen im Bereich künstliche Intelligenz spezialisiert hat. Dort war Patrice Gelband mit Forschungsaufgaben betraut und wirkte an der Entwicklung von Softwareapplikationen für Systeme mit, die künstliches Sehen, neurale Netzwerke, Optimierung und Wahrscheinlichkeitslogik und Suche einsetzen.

Sie erwarb ein Doktorat der Philosophie im Fachbereich Physik an der Stanford University und den Grad eines Bachelor of Arts in Mathematik am Dartmouth College.

Erich Gullichsen



Erich Gullichsen ist Präsident und Mitbegründer der Sense8 Corporation, einer auf Virtual Reality spezialisierten Softwarefirma, die dreidimensionale Echtzeit-Graphiksysteme auf kostengünstigen Desktopcomputern implementiert. Er arbeitete an der Software und Hardware für das Autodesk Cyberspace-Projekt. Vor seiner Tätigkeit für Autodesk war er als Konsultant für Industrielaboratorien und im Bereich Wehrtechnik tätig, unter anderem für das Microelectronics and Computer Technology Corporation Consortium (MCC), Boeing, Advanced Decision Systems (ADS), sowie für mehrere staatliche Forschungslaboratorien in Kanada. Als Angestellter von MCC stand er an der Spitze des Programmiererteams, das PlaneText entwickelte, ein Hypertextsystem für Sun-Workstations, das als erstes Produkt des Softwarebereichs von MCC an die Aktionäre abgegeben wurde.

Erich Gullichsen ist Autor von mehr als 20 Publikationen in den Bereichen Hypertext, logische Programmiersprachen, digitale Logik, neurale Netzwerke und Virtual Reality. Er studierte Computertechnik an der Universität von British Columbia in Kanada, wo er auch den akademischen Grad eines Master of Science erwarb.

Nick Herbert

graduierte zum Dr. Phil. aus Physik und Mathematik an der Stanford University.

Er ist der Autor der Werke "Quantum Reality", "Faster Than Light", einem weiteren Buch kurz vor der Veröffentlichung über Maverick-Modelle des Geistes, und er hat den bis heute kürzesten Beweis des Bell'schen Theorems der wechselseitigen Verbundenheit verfaßt.

"Eine andere Sache, mit der ich mich beschäftigte, ist eine Show namens 'Quantum Erotics', bisher in der Bulkhead Gallery in Santa Cruz und in der Boulder Creek Library. Es handelt sich um eine Kombination aus Physik (Nick Herbert), Poesie (Greg Keith) und Musik (Dana Messie, Synthesizerdesignerin bei EMU Systems in Scotts Valley). Eine Möglichkeit, die Quantenerotik zu beschreiben, wäre die Frage: 'Was ist wirklich mit Schrödingers Katze passiert?'"

Rudolf Kapellner



© Zappe

geboren 1954 in Linz 1972 Matura

1972—1983 Studium von Psychologie, Physiologie und Philosophie / Universität Wien

1983 Promotion zum Dr.phil.

1975—1983 Ausbildung zum Elektroniker, Studium und Arbeit an der Technischen Universität Wien
1985 Gründung von FOCUS Stadtzentrum; seither Geschäftsführer
1987—1990 Mitarbeiter an universitären Forschungsprojekten über Gehirn und Bewußtsein
1988 Start Projekt "Mind Machines"
1989 Mitbegründung von FOCUS electronics, seither Geschäftsführer
Persönliches Anliegen: das Finden und Erarbeiten praktischer Verbindungen von Technik/Wissenschaft mit Psychologie/Philosophie und Wirtschaft

Vincent Katz



© Vivien Bittencourt

Ging zur Schule. Wurde vom Rock'n'Roll gerettet. Fühlte eine starke Brise vom Michigansee. Schrieb einige Gedichte (A Tremor In The Morning, 1986, Peter Blum Verlag, mit Linolschnitten von Alex Katz; Cabal of Zealots, 1988, Hanuman Books). Schreibt "Acid House" Musik mit THROBBERS, und verwendet dafür Vision Software und einen Mac SE, was er liebt. Steht an einer Straßenecke und riecht am Leben.

Derrick de Kerckhove



ist Professor an der Abteilung für Französisch und Leiter des McLuhau-Programms für Kultur und Technologie an der Universität Toronto.

1975 graduierte er zum Dr.phil. aus französischer Sprache und Literatur an der Universität Toronto, 1979 erwarb er sein zweites Doktorat aus Soziologie an der Universität in Tours. 1972—1980 war er Assistent am Zentrum für Kultur und Technologie und hat über 10 Jahre mit Marshall McLuhan als Dolmetscher, Assistent und Mitautor gearbeitet. Er war Herausgeber von "Understanding 1984" (UNESCO 1984) und zusammen mit Amilcare Iannucci von "McLuhan e la metamorfosi dell'uomo" (Bulzoni 1983) sowie von zwei Sammlungen von Essays über McLuhan, Kultur, Technologie und Biologie. Mit Charles Lumsden hat er "The alphabet and the brain" (Springer 1988) herausgegeben um wissenschaftlich die Folgen des westlichen Alphabets für Physiologie und Psychologie der menschlichen Wahrnehmung zu bewerten.

Er hat ausgiebig im Bereich der Kommunikationstheorie publiziert. Seine Arbeit umfaßt neurokulturelle Forschungen über den Einfluß der Medien wie Schrift, Fernsehen und Computer auf das menschliche Nervensystem. Derzeit erforscht er den Einfluß des Fernsehens. Eine neue Publikation "La civilisation video-chrétienne" erscheint im Sommer 1990 in Frankreich. Neben seinen wissenschaftlichen Interessen für Kommunikation unterstützt er Bestrebungen auf neuen künstlerischen Gebieten, welche Kunst, Technik und die neusten Entwicklungen der Kommunikationstechnologie vereinigen. Er hat mehrere Einführungen zu "Kunst und Technologie" geschrieben, die in einem Dutzend Sprachen, darunter Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch, Spanisch, Japanisch und Holländisch erschienen sind. Er ist Leiter der Strategic Arts Initiative, eines Konsortiums aus Künstlern und Technikern, die sich für Kommunikationskunst interessieren. Er hat Transinteractivity organisiert, die erste Kunst-Videokonferenz zwischen Paris und Toronto am 5. November 1988. Ein Buch über dieses Ereignis erscheint ebenfalls im Sommer 1990.

Arthur Kroker

ist Professor für Politikwissenschaft und Humanistik an der Concordia Universität von Montreal in Kanada. Er ist Autor zahlreicher Bücher, wie The Postmodern Scene: Excremental Culture and Hyper-Aesthetics, Panic Encyclopedia, Body Invaders: Sexuality and the Postmodern Condition, The Hysterical Mate und Technology and the Canadian Mind, Er ist auch Gründer, Herausgeber und Verleger der von der Kritik bejubelten Zeitschrift Canadian Journal of Political and Social Theory.

Jaron Lanier



wurde 1960 geboren. Er ist Computerwissenschaftler, Geschäftsmann und Komponist. 1984 gründete er VPL Research Inc., eine Forschungs- und Entwicklungsgesellschaft im Silicon Valley mit großem Ansehen, und ist dort noch immer Chief Executive Officer. VPL ist Entwickler des ersten kommerziell verfügbaren Virtual Reality-Systems, ebenso wie des PowerGlove (dessen Lizenz an Mattel und nach Japan vergeben wurde, wo er von PAX vertrieben wird), Svivel 3D, des bekanntesten Macintosh-3D-Werkzeugs (lizensiert an Paracomp. Inc.) und anderer bekannter Produkte.

Jaron Lanier, dessen Arbeiten in einer Vielzahl von Büchern, Zeitschriften und Fernsehsendungen präsentiert wurden, darunter auch die Titelseiten der New York Times, des Wall Street Journal und zweimal des Scientific American, ist in der Welt der Wissenschaft am besten als Designer von Programmiersprachen bekannt. Er ist auch politisch aktiv, arbeitet als Designer von Videospielen und als Komponist von Fernseh-Soundtracks. Er lebt umgeben von hunderten Musikinstrumenten in Palo Alto, Kalifornien.

Brenda Laurel



Brenda Laurel arbeitet seit 1976 in der Personalcomputerindustrie als Programmiererin, Softwaredesignerin, im Marketing, in der Produktion und in der Forschung. Ihr akademischer Hintergrund ist das Drama, sie ist Master of Fine Arts und Doktor der Theaterwissenschaften der Ohio State University. Ihre Arbeiten über interaktive Phantasiearchitektur auf Computerbasis begannen 1982 im Atari Forschungslaboratorium und wurden 1986 in ihrer Dissertation veröffentlicht. Sie ist derzeit als Beraterin auf den Gebieten interaktive Unterhaltung und Mensch-Computer-Schnittstellendesign für Kunden wie Apple Computer, Lucas Arts Entertainment und die Fakultät für Computerwissenschaft an der Carnegie Mellon Universität tätig. In den letzten Jahren hat sie mehrere Schriften und Artikel über Themen wie Virtual Reality Design, computer-based agents und interaktive Fiktion veröffentlicht. Sie ist die Herausgeberin des Buchs "The Art of Human-Computer Interface Design", das im Juni 1990 im Verlag Addison-Wesley veröffentlicht wurde, und Autorin eines in Kürze erscheinenden Buchs mit dem Titel "Computers as Theatre", das ebenfalls durch Addison-Wesley im Frühjahr 1991 veröffentlicht werden soll.

Terence McKenna



© Kathleen T. Carr

1946 geboren, hat der Autor und Forscher Terence McKenna fünfundzwanzig Jahre dem Studium der ontologischen Grundlagen des Schamanismus und der Ethno-Pharmakologie spiritueller Transformation gewidmet. Er studierte an der Universität von Kalifornien in Berkeley und machte seinen Studienabschluß in den Fächern Ökologie, Naturerhaltung und Schamanismus. Dann verbrachte er lange Zeit in den Tropen Asiens und der Neuen Welt und spezialisierte sich auf den Schamanismus und die Ethnomedizin des Amazonasbeckens. Gemeinsam mit seinem Bruder Dennis schrieb er *The Irvisible Landscape and Psilocybin: The Magic Mushroom Grower's Guide*. Außerdem kam ein Erzählbuch über seine Amazonasabenteuer unter dem Titel *True Hallucinations* heraus. Erst kürzlich ist dieses Buch auch in Deutsch erschienen. Derzeit arbeitet er für den Verlag Bantam an einem Buch *Plants Drugs and History*, das 1991 herauskommen soll. Gegenwärtig lebt er mit der Künstlerin Kat Harrison McKenna und ihren zwei Kindern in Hawaii und Kalifornien. Gemeinsam mit Kat hat er *Botanical Dimensions* gegründet, ein Garten für botanische Forschung, der nicht auf Profit ausgerichtet und steuerbefreit ist und sich der Sammlung und Aufzucht von Pflanzen widmet, die von ethno-pharmakologischem Interesse sind. Seine übrige Zeit widmet er dem Schreiben und Vorträgen.

Marvin Minsky

lebt mit seiner Frau Gloria, einer Kinderärztin, verschiedenen Tieren und — gelegentlich — den drei Kindern in einem großen Haus in Brookline, Massachusetts. Er unterrichtet und forscht als Professor für Wissenschaft am Massachusetts Institute of Technology. Als Mitglied der Nationalen Akademie der Wissenschaften und ehemaliger Präsident des Amerikanischen Verbandes für Künstliche Intelligenz, ist er einer der Pioniere der Computerwissenschaft und an der Etablierung der wissenschaftlichen Grundlagen für mehrere wichtige Bereiche beteiligt:

Künstliche Intelligenz

Parallel verteiltes Processing und Nervennetze

Theorien von "Turing Machines" und Rekursiven Funktionen

Robotik, Computervision, und Telepräsenz

Er war Mitbegründer des Labors für Künstliche Intelligenz am NUT, an General Turtle, Inc., Logo Computer Systems, Inc., und Thinking Machines Corporation. Er war Berater für die NASA, die L-5 Society und das Nationale Tanzinstitut. Prof. Minsky beschäftigte sich auch mit Forschungsarbeit über musikalische Wahrnehmung und physikalische Optik. In den letzten zehn Jahren war sein Hauptanliegen die Ausarbeitung der Grundlagen des neuen Begriffs der Humanpsychologie, der in "The Society of Mind " beschrieben wird. 1990 erhielt er den Japan-Preis auf dem Gebiet der Integrationstechnologie.

Mark Pauline

Survival Research Laboratories

Während sich die heutigen Schöpfer des Kunstschrögen vor Arbeitsbeginn der Durchsetzbarkeit ihres Spätwerkes vor dem zweiten Frühstück vergewissern, tobt in Kalifornien der verbindliche Alptraum von Überzeugungstätern, Survival Research Laboratories der Name.

Seit zehn Jahren präsentiert diese Gruppe aus San Francisco ihre Inszenierungen. Ihre Arbeitsweise läßt sich nicht eindeutig Disziplinen wie Theater, Bildender Kunst oder Musik zuordnen. Die Arbeitsimpulse sind wesentlich affektiv und nur über die positive Neubewertung solchen Reagierens von Künstlern zu verstehen. Das Trio Mark Pauline, Matt Hecken und Eric Werner schloß sich 1979 als Gruppe zusammen und führte mit dem vieldeutigen Namen Survival Research Laboratories eine korporative Bezeichnung für ihre Arbeit ein, die sie als Institution verstehbar machte und ähnlich funktionierte wie die "FACTORY" von Andy Warhol. Der Pop-Künstler förderte die Gruppe, indem er sie nach New York einlud.

Als Kohorten des Schreckens fühlen sie sich dem Kunstkontext nur bedingt verpflichtet. Verstanden sich immer als Organisation, die in gesamtgesellschaftlichen Feldern denkt und haben dazu eine der eigenen Produktion naheliegende Verkehrsform gewählt. Als Laboratorium zur Erforschung und Fabrikation von Überlebenstechniken und zwar in jedem Sinne. Sie erzählen Dreiecksgeschichten aus Fleisch und Maschinen, Tod, Trivialität und High Tech, Das Repertoire ihrer Gebrauchtbilder spannt einen Bogen vom Popzitat zur Horrorfloskel, benutzt die abgedroschene Gewaltikonographie und reagiert auf Konfliktbilder der Weltpresse, besonders solchen aus den Newsshows in den U.S.A. S.R.L. handeln im Auftrag kompatriotischer Legenden namens William S. Burroughs, Thomas Pynchon, Vonnegut und J.G. Ballard. Aktuelle Meldungen sowie Science Fiction Comics und Bilder der C-Kategorie sind immer wichtige Quellen und Bestandteile ihrer Produktionsmechanik geblieben.

Ron Reisman



Zwischen 1977 und 1984 beschäftigte sich Ron Reisman mit der Erforschung des nicht-trivialen, sprachähnlichen und kognitiven Verhaltens von Delphinen am Institute for Delphinid Research (heute bekannt als Delphin Research Center) in Grassy Key, Florida. Er ist bis heute Mitglied des Aufsichtsrates dieser Institution.

Zwischen 1985 und 1987 war er in der Singer-Link-Flugsimulationsabteilung tätig und beschäftigte sich vor allem im Rahmen der Forschung am System "Mensch-Fortbewegungsmittel" bei NASA Ames mit der Entwicklung des Advanced Concepts-Flugsimulators.

Seit 1988 arbeitet Reisman als Forscher für das Büro für Fluglenkung und Navigation in der Abteilung "Flugsystem- und Simulationsforschung" am NASA Ames-Forschungszentrum in Mountain View (Bundesstaat Kalifornien). Gegenwärtig konzentriert er sich vor allem auf die Automatisierung des Fluglotsendienstes und Flugverkehrssimulationssysteme aus der Sicht des Piloten.

Neben all diesen Tätigkeiten arbeitete Reisman als Forscher im Primatenlabor der Universität von Pennsylvania und im Kewalo Basin-Meeressäugerlabor der Universität von Hawaii. Er war bei einer Reihe von Privatunternehmen beschäftigt und fungierte als Berater einiger Betriebe, die sich auf künstliche Intelligenz spezialisiert haben (am bekanntesten ist die Firma Neuron Data in Pate Alte, Kalifornien); ebenso arbeitete er in Los Angeles, Kalifornien, in der Unterhaltungselektronikbranche. Seine universitäre Ausbildung schloß er mit einem Bachelor of Arts in Philosophie und einem Master of Science in Computertechnik ab.

Willem de Ridder



Als Rodini war Willem de Ridder der jüngste Zauberer der Niederlande, jahrelang arbeitete er als Geschichtenerzähler, führte sein Kasperltheater überall in seiner Heimatstadt s'Hertogenbosch auf, organisierte Schatzsuchen in der gesamten Nachbarschaft, baute die größte Sandburg und machte die Buffalo Bill Radio Plays auf einem der ersten Tonbandgeräte weit und breit.

Nach der verschiedensten Unternehmungen wurde er Vorsitzender von FLUXUS für Nordeuropa und organisierte etliche Konzerte und FLUX-Festivals. Nach Zeitungsprojekten, Filmen, der Gründung verschiedenster Unternehmungen aller Art, Erfahrungen mit Sexzeitschriften und Filmfestivals über Sex gelangte er nach der Gründung einer esoterischen Organisation nach Hollywood.

Dort setzte er seine Karriere in der gewohnten Art fort, studierte chinesische Medizin, Shiatsu und Taoismus, gründete FINGER (natürlich wieder ein Sexmagazin), brachte Horror-

Hörspiele im Radio, erfand das WALKMAN THEATRE (Instant-Stücke ohne Proben), wurde wieder zum Geschichtenerzähler, und arbeitet derzeit an den verschiedensten Projekten, die alle nichts mit seinen geheimen und anonymen Aktivitäten zu tun haben. Worte bedeuten da gar nichts...

Warren Robinett

Warren Robinett erhielt seine Ausbildung an der Rice-Universität in Texas und an der Universität von Kalifornien in Berkeley, und wurde 1974 Bachelor of Arts in Computeranwendungen auf Sprache und Kunst, und 1976 Master of Science für Computerwissenschaft. In den späten 70er Jahren entwarf er Videospiele, insbesondere "Adventure" für den Atari 2600, das erste graphische Abenteuerspiel. 1980 war er Mitbegründer und leitender Softwareingenieur bei The Learning Company, einem Verlag für pädagogische Software. Dann entwarf er "Rocky's Boots", ein Computerspiel, das elfjährigen Kindern Digitallogikdesign beibringt. 1986 arbeitete Robinett als Forschungswissenschaftler im Ames Forschungszentrum der NASA, wo er die Software für die Virtual Environment Workstation, das Pionierprojekt der NASA auf dem Gebiet der virtuellen Realität entwarf. Seit 1989 ist er Projektleiter für das Projekt der am Kopf montierten Bildschirme an der Universität von North Carolina in Chapel Hill und arbeitet nach wie vor in der virtuellen Realität.

Morgan Russell



© József Rosta

ist ein soziales Amphibium, ein Samurai-Organisator und ein lebendes Rätsel, das in den Kaffeehäusern der Welt herumgeistert, besonders in jenen von Budapest und Amsterdam. Ted Nelson hat gesagt: "Ich habe früher nie gewußt, was ein Jetsetter ist. Morgan ist fast wie Bruce Wayne!" Oft wird behauptet: "Morgan kennt jedermann." Das ist nicht richtig — er kennt nur fast jeden, der fast jeden kennt. (Wenn Sie fast jeden kennen und Morgan Sie nicht kennt, senden Sie bitte Ihre Unterlagen und einen medizinischen Kurzbefund an M.R., c/o LIVIA, Brucknerhaus, Untere Donaulände 7, A-4010 Linz.) Morgan hat "VR Everywhere!" and deren Performance/Propagandaabteilung "Unofficial Reality Incorporated" 1990 in Budapest bzw. Den Haag gegründet. Er hat eine Unzahl williger Opfer zu Autodesk geschleppt, um sie den Schrecken der VR zu unterwerfen. M.R. ist ein Partner bei Fun City Megamedia, den Verlegern der Zeitschrift "Mondo 2000", und war Herausgeber der "Reality Hackers" und "High Frontier" — Magazine. M.R. schreibt manchmal für die "Whole Earth Review".

"Der erste Cyberspace-Kritiker der Welt" — Mitsuhiro Takemura. "Jeder weiß, (M.R.) ist der Hunter S. Thompson (2) des Cyberspace" — Randy Waker.

Lizbeth Rymland

Lizbeth Rymland ist eine Dichterin und Performancekünstlerin, deren imaginäre Welten non-lineare räumlich-zeitliche Wahrnehmungen zum Ausdruck bringen und neue soziale und evolutionäre Vorstellungen für die Kommunikationstechnologie eröffnen. Derzeit ist sie Leiterin der Forschungsabteilung bei Bio-Remediation Services, einer Beratungsstelle, die biologische Techniken zur Wiederbelebung verseuchter Wässer und Erden anwendet.

Georg Schwarz



Geboren 1963 in Wels. Wird einer Erziehung in einem katholischen Privatinternat ausgesetzt. 1981 Umzug nach Wien, wo er manchmal Philosophie, Germanistik, Informatik und Logistik studiert. 1984 Übersiedlung nach Boulder, wo er in der Graduate School der Universität von Colorado Philosophie studiert und als Lehr- und Forschungsassistent arbeitet. Spielt gezielten Lärm in einer experimentellen elektronischen Konfiguration. "The functional replacement of the human ear." Schreibt 1987 eine Master's Thesis, die er im Gartenraum des Plaza Hotel in New York verteidigt. Nach einem Jahr Leerlauf in Wien Übersiedlung nach San Diego, wo er seit Herbst 1988 an der Universität von Kalifornien ein Ph.D. in "Philosophy and Cognitive Science" verfolgt. Thema: wie Lernen, angebotene Information und Evolution des Erkenntnisapparats innerhalb eines konnektionistischen Ansatzes auf einen Nenner gebracht werden können. Mehrere Veröffentlichungen. Liebt Film. Schätzt Francis Bacons Bilder. Derzeitige Adresse: Dept. of Philosophy, B-002, Univ. of California, San Diego, La Jolla, CA 92093, USA
Elektronische Post: gschwarz AT ucsd.edu oder gpschwarzATucsd.edu, wobei "AT" je nach System durch den Klammeraffen oder durch das Paragrafenzeichen ersetzt werden muß.

Bruce Sterling



Autor und Journalist, wurde 1954 geboren. Er hat fünf Science-Fiction-Romane geschrieben, darunter SCHISMATRIX und ISLANDS IN THE NET, und war Herausgeber von MIRRORSHADES THE CYBERPUNK ANTHOLOGY. Seine Kurzgeschichten sind in der Sammlung CRYSTAL EXPRESS ebenso erschienen wie in der japanischen Sammlung SEMI NO JO-O (ein japanischer Titel, zu dem es kein englisches Äquivalent gibt*). Seine Arbeiten wurden von so verschiedenen Seiten gelobt wie vom Wall Street Journal, von Rolling Stone, der New York Times und MTV. Sein neuester Roman — in Zusammenarbeit mit William Gibson — ist "THE DIFFERENCE ENGINE". Derzeit schreibt er eine kritische Kolumne für

das britische Magazin INTERZONE. Sterlings Grundanliegen als Autor und Journalist ist das Verständnis der sozialen und politischen Auswirkungen der Technologie. Er lebt in Austin, Texas.

*) Deutsches auch keines (A.d.Ü.)

Woody Vasulka



Woody Vasulka ist in Brünn, Tschechoslowakei, geboren und studierte dort an der Schule für Industrietechnik Metallurgie und Strömungsmechanik. Dann besuchte er die Akademie für Darstellende Kunst in Prag, Abteilung Film und Fernsehen, und begann kurze Filme zu produzieren. 1965 emigrierte er in die Vereinigten Staaten und verbrachte die nächsten Jahre als freischaffender Filmproduzent in New York City, 1967 begann er mit elektronischen Klängen, stroboskopischen Lichtern und zwei Jahre später mit Video zu experimentieren. 1974 wurde er Mitglied des Lehrkörpers des Center for Media Study an der staatlichen Universität von New York in Buffalo und begann, sich mit computergesteuertem Video zu beschäftigen. Er baute den "Image Articulator", ein digitales Echtzeit-Videogerät. Gemeinsam mit Steina gründete er The Kitchen, ein Medientheater in New York, und nahm an vielen größeren Videoshows in den USA und im Ausland teil, hielt Vorträge, veröffentlichte Artikel, komponierte und gestaltete viele Videotapes. 1979 war er Fellow der Guggenheim Stiftung. Derzeit lebt er in Santa Fe, New Mexiko, und hat dort drei Videobänder geschaffen: Artifacts, The Commission, ein opernartiges Werk, das sich mit der Geschichte von Paganini und Hector Berlioz befaßt, und The Art of Memory, eine Reihe von "songs", die thematisch in Bezug zu politischen Ereignissen zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts stehen. Derzeit arbeitet er an einem neuen, größtenteils computergestützten Werk unter dem Titel Brotherhood.

Mario Veitl



wurde am 31.3.1962 in Linz geboren und promovierte am 20.4.1989 zum Doktor der Medizin an der Universität Wien. Im Herbst 1989 erfolgte die Anstellung als Assistent am Institut für Medizinische Kybernetik und Artificial Intelligence der Universität Wien. Seit 1980 unterschiedlichste Arbeiten mit dem Computer. Das besondere Interesse für die Interaktionen zwischen dem formalen Computer und einer informalen Umwelt, stellt eine Basis seiner Arbeiten dar. Diese reichen von graphischen/photographischen, musikalischen Bereichen bis hin zu "multimedialen".

Vincent John Vincent und Francis MacDougall



Co-Schöpfer des Mandala Systems

1982 war Vincent John Vincent ein Psychotherapeut, der Kreativtherapie studierte und praktizierte — Tanz, Musik, Kunst, Ritual, Spiel. Die Hauptstoßrichtung dieser Therapieform beruht auf dem Glauben, daß die Konzentration auf unsere eigenen kreativen Prozesse dazu beiträgt, ein tieferes Verständnis unseres wahren Selbst zu entwickeln. Während dieser Zeit wurde das ursprüngliche Konzept für die Virtuelle Weltrealität des Mandala Systems geboren und entwickelt.

1984 schloß sich Vincent mit dem Computergenie Frank MacDougall zusammen, und gemeinsam begannen sie die Hauptforschungs- und Entwicklungsphase für und das intelligente Auge für den Computer.

Am 6. Juni 1986 wurde ihre erste echte Steuerung von Computerfunktionen durch das Stehen vor einer Kamera und das Einbringen des Anwenderbildes innerhalb der Virtuellen Weltrealitäten des Computers eingeführt.

Frank und Vincent widmeten die nächsten drei Jahre der Verbesserung der interaktiven Animations- und Tonkapazität des Systems und der Entwicklung von Anwendungen. 1988 begann Sue Wyshynski im Team zur Entwicklung und Erweiterung von Anwendungen, einschließlich Verwendung bei Unternehmenskommunikationssystemen, in der Fernseh-/ Film-/Videoproduktion, bei pädagogischen Installationen etc. mitzuarbeiten.

Ursprünglich wurde das Mandala System von Vincent als ein Werkzeug für interaktive Video/ Musik-Performance auf der Bühne verwendet — Vincent und die Band "Days of You" führten das Publikum auf eine Videoreise, auf der Vincent mit der Animation tanzte und interaktiv kommunizierte, während er auf der Graphik um ihn herum musikalische Themen anspielte.

Zelko Wiener

Geb. 1953, lebt und arbeitet in Wien.

1975—1980 Studium an der Hochschule für angewandte Kunst.

Ab 1983 zahlreiche Medienprojekte, Video- und Computerarbeiten. Seit 1986 Lehrauftrag an der Hochschule für angewandte Kunst in Wien.

Ausstellungen 1989—90

"Der verlorene Augenblick", Galerie Arcade, Mödling. "Österreichisches Museum des 21. Jhdt.s". "Garibaldi's Freiheit", Videoinstallation, Dr.-Karl-Renner-Institut. "4 Dimensione", Triest, Italien. "Kunst-Kommunikation-Illusion", Das Dach, Wien. "New media — visual education in electronic culture", int. Workshop, Polonica Zdroj, Polen. "Digitale Photographie", Megadata. 2Visionen 90", Fürth, Deutschland. "Sehspiele", Breitenbrunn. "Limbus R", Videoinstallation, Dr.-Karl-Renner-Institut, Wien.

