

SIMPLICITY

the art of complexity



ARS ELECTRONICA 2006

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft
Linz, Do 31. August – Di 5. September

2 Start your Festival

4 SIMPLICITY – the art of complexity

Conferences

- 7 Simplicity Symposium
- 9 Prix Ars Electronica Forum
- 10 electrolobby kitchen
- 11 When Cybernetics meets Aesthetics
Placing and Re-placing Media Art
- 12 Pixelspaces 2006: Goblin City
Pixelspaces Exhibition
- 13 Radio-FRO-Konferenz
Upgrade

- 14 **Going to the Country – St. Florian**
- 15 Sounds and Music
- 16 Talks, Discussions, Lecture Performances
- 17 Contemplation, Relaxation, Excursions

Events

- 18 Harbor Resonance
- 19 Ars Electronica Gala
Moon Ride
- 20 Visualisierte Linzer Klangwolke
O.K Night
Electronic Theatre
- 21 Some Sounds and Some Fury
- 22 Digital Musics in Concert
Klangpark – Music with Roots in the Aether
Wish Visuals – You Pick It, We Play It
Takashi's Seasons
- 23 Visualizing Strawinsky
- 24 Quarter Nightline
Take me down to the Simple City

Mobile City

- 25 maschine-mensch
- 26 Song fuer C
As if we were alone
- 27 Regrets
The Cell Atlantic CellBooth
Sledgehammer Keyboard

28 Ars Electronica Animation Festival

Campus

- 30 The Beta Lounge
- 32 Tangible, Audible, Playable, Wearable

Exhibitions

- 33 The PingPongPixel
Random Screen
- 34 Papierpixel
Vegetable Weapon
Silver Cell
- 35 dun.AV
nomadix: interaction on the move!
- 36 CabBoots
SemaSpace
- 37 curious implantation
from dust till dawn

Make it simple / electrolobby

- 38 Arduino Workshop
Python Workshop
OpenFrameWorks Workshop
- 39 Interactivos?
Minishops

Featured Artist

- 40 John Maeda
- 41 Toshio Iwai
Morphovision – Distorted House

Ars Electronica Center

- 42 The Scalable City
Thermoesthesia
The Sancho Plan
- 43 Kobito – Virtual Brownies
Move
Digital Marionette
- 44 Robolab
Aquaplay
City-Puzzle
NY See

- 45 Airacuda
Smoke Tree – A virtual sculpture
The Manual Input Station
Ars Electronica Fassade

u19 – freestyle computing

- 46 u19 – freestyle exhibition
u19 – Event
- 47 Querdenken
Die elektrische Großmutter

CyberArts 2006

- 48 The Messenger
drawn
Graffiti Research Lab
- 49 The Robotic Chair
Hello, world!
Retroyou_nostal(g)
Occular Witness
- 50 vexations
Tartarus
Outerspace
SUBJECT
- 51 S.U.I.
KHRONOS PROJECTOR
double helix swing
Office Live
- 52 Sonic Bed_London
YOKOMONO
The Road Movie
www.stencilboard.at

Service

- 53 Publications
Ars Electronica on ORF
- 54 Imprint
Preise / Prices
- 55 Kinderbetreuung / Child Care
Linz City Map
Festival Programm Blog
Festival WikiMap
- 56 Program overview

Start your Festival

Mi/Wed 30. 8. Openings

- 10:00 – 19:00 Open House (see page 42)
Ars Electronica Center
- 19:00 Ars Electronica Center – Opening
(see page 42) *Ars Electronica Center*
- 20:00 Pixelspaces – Opening (see page 12)
Ars Electronica Futurelab
- 21:00 KunstRaum Goethestraße – Opening
(see page 37) *KunstRaum Goethestraße*
- 22:00 Take me down to the Simple City – Opening
(see page 24) *Roter Krebs*

Do/Thu 31. 8. Openings

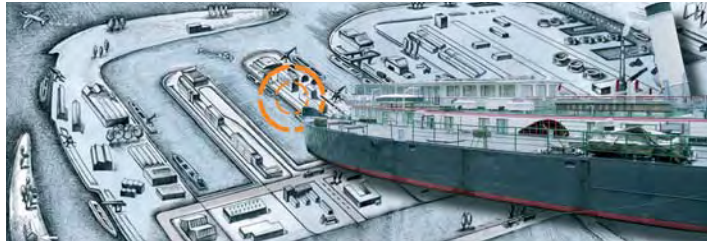
- 10:30 When Cybernetics meets Aesthetics
(see page 11) *Lentos*
- 13:00 John Maeda – Opening (see page 40)
Lentos
- 15:00 The Beta Lounge – Opening (see page 30)
Kunstuniversität Linz
- 16:00 Interface Culture – Opening (see page 32)
Kunstuniversität Linz/Schirmmacher
- 16:30 Hauptplatz – Opening
Hauptplatz
- 17:00 CyberArts – Opening (see page 48)
O.K Centrum für Gegenwartskunst
- 20:30 Harbor Resonance – Eröffnungsfest
Hafen Linz (see page 18)

Fr/Fri 1. 9. Highlights

- 18:30 Ars Electronica Gala (see page 19)
Brucknerhaus
- 22:00 Moon Ride – the showdown (see page 19)
Hauptplatz

Sa/Sat 2. 9. Highlights

- 9:30 Abfahrt nach St. Florian (see page 14)
Vor dem Brucknerhaus
Busses depart for St. Florian in front
of the Brucknerhaus
- 21:00 Visualisierte Linzer Klangwolke (see page 20)
Donaupark



Do/Thu
31. 8. 20:30 – 01:00
Linzner Hafen

Harbor Resonance

Das Eröffnungsevent der Ars Electronica 2006 im Hafen von Linz The 2006 Ars Electronica Opening Event at Linz Harbor

Der Linzer Hafen als Klangkörper und ein Schiff als Bühne für internationale Künstler: Eine Containerburg verbindet das Hafengelände mit den Schiffen, die beiden Hafenkräne fungieren als überdimensionale Leinwandhalterungen, Donau-Steckerlfische, Seemannslieder und künstlerische Interventionen begleiten das Publikum durch den Abend.

The Linz harbor as tonally resonant body and a ship as floating stage for international artists: ziggurats of intermodal freight containers mark the transition zone between port grounds and docks; two loading cranes function as oversized stanchions for the projection screen; Danube fish-on-a-stick treats, sailors' chantys and artistic interventions provide high-definition local color.

With: Matmos and Zeena Parkins (US), Ark and Krikor (FR), local DJs like Mao, Lena and Martin Klein and Visuals by Insomnia (AT), Karo Szmit (AT) among others.

Admission is free of charge. Free shuttle service.

See page 18

Fr/Fri
1. 9. 18:30
Brucknerhaus, Großer Saal

Ars Electronica Gala



Ein Abend ganz im Zeichen der KünstlerInnen. Die große Eröffnungsveranstaltung der Ars Electronica 2006 gemeinsam mit der Verleihung der Goldenen Nicas an die PreisträgerInnen des Prix Ars Electronica bildet einen der Höhepunkte des Festivals.

An evening totally dedicated to the artists themselves. The 2006 Ars Electronica gala featuring the presentation of the Golden Nicas to the Prix Ars Electronica prizewinners is one of the Festival's highlights.

See page 19

Start your Festival



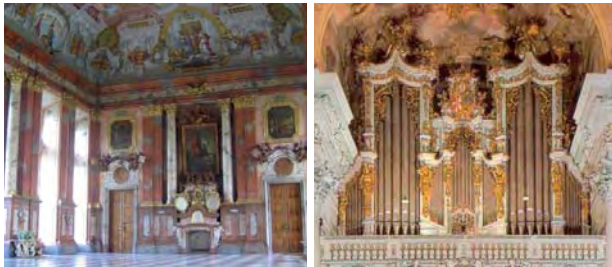
Fr/Fri
1. 9. 15:00 – 23:00
Hauptplatz 22:00 – 23:00
Moon Ride – the showdown

Moon Ride Assocreation (AT)

Ein künstlicher Mond über Linz, zum Leuchten gebracht von hundert Radfahrern. Wer möchte, ist eingeladen seine Muskelkraft zur Verfügung zu stellen und mit anderen die Generatoren für den Mond am dunklen Nachthimmel zu betreiben.

Shining down upon Linz is an artificial moon made to glow by hundreds of cyclists. Anyone who cares to join in is invited to bring his/her muscle power to bear to drive the generators feeding juice to the moon that lights up the dark night sky.

See page 19



Sa/Sat
2. 9. 10:00 – 21:00
Stift St. Florian

Going to the Country – St. Florian

Ars Electronica verlagert das Festivalgeschehen für einen Tag in das Barockstift St. Florian bei Linz. Auf der Suche nach Simplicity kommt es zur Begegnung von Orgel und Electronic, zu Origami-Workshops und Glockenkonzerten sowie zu Vorträgen und Gartengesprächen.

Ars Electronica shifts the Festival venue for a day to St. Florian, a baroque monastery near Linz. The path to simplicity has many way stations: an encounter of organ music and electronic sounds, origami workshops, church bell concerts, speeches and chats in the monastery's garden.

See page 14

Sa/Sat
2. 9. 21:00
Donaupark

Visualisierte Linzer Klangwolke „Ente gut, Alles gut“ Herman van Veen (NL)



Das prestigeträchtige Open-Air-Event im Donaupark setzt seine Erfolgsgeschichte fort! Anlässlich des 60-jährigen Bestehens des Kinderhilfswerks UNICEF hat der holländische Liedermacher und Poet Herman van Veen seine Inszenierung den Kindern dieser Welt gewidmet.

The highly acclaimed open-air event centered on Linz's riverside Danube Park carries on its tradition of artistic brilliance! To mark UNICEF's 60th anniversary, Dutch poet/songwriter Herman van Veen is dedicating his staged spectacle to the world's children.

Presented by ORF Upper Austria and Brucknerhaus Linz.
Supported by Telekom Austria and Generali Versicherung AG.
See page 20

So/Sun
3. 9. 19:30–23:30
Lentos, Brucknerhaus, Donaupark

Some Sounds and Some Fury Große Konzertnacht



Die große Konzertnacht der Ars Electronica. Symphonieorchester trifft Laptop. Mit Musik von Ludger Brümmer, Philippe Manoury und Charles Amirkhanian. Visualisierungen von InOut und Jorn Ebner.

At Ars Electronica's big night of music, the symphony orchestra meets the laptop. Featuring musical works by Ludger Brümmer, Philippe Manoury and Charles Amirkhanian. Visualizations by InOut and Jorn Ebner.

See page 21

SIMPLICITY

the art of complexity

SIMPLICITY – Wunschtraum einer von technischen Revolutionen, globaler Vernetzung und massenmedialer Informationsflut dominierten Gesellschaft? Mantra einer neuen Generation von nutzerorientierten Informations-Designern? Dogma technophober Fortschrittsverweigerer? Oder einfach bislang uneingelöstes Versprechen der IT-Companies? Kaum ein Begriff ist in letzter Zeit von so unterschiedlichen Seiten in Anspruch genommen worden und trifft so sehr den Nerv unserer Zeit: Wie können wir den steigenden Komplexitätsgrad unserer Lebensrealität bewältigen? Wie können wir uns die Potenziale der globalen Kommunikation und des Realtime-Zugangs zu Informationen und Ideen, zu Menschen und Märkten effizient und verantwortungsvoll erschließen? Wie können wir flexible, adaptive Systeme, Geräte und Programme entwickeln, die auf unsere Stärken und intuitiven Fähigkeiten eingehen, um uns bei unserem Agieren in hoch komplexen Zusammenhängen zu unterstützen? Auf welche Optionen und Features können und wollen wir verzichten? *SIMPLICITY* ist nicht das Gegenteil von Komplexität, sondern ihr komplementärer Schlüssel, die Formel, durch die sich die Polyvalenzen der virtuellen Realitäten und vernetzten Wissensräume erschließen und nutzen lassen.

SIMPLICITY—the pipedream of a society dominated by technical revolutions, global networks and inundations of information from mass media? The mantra of a new generation of user-centered information designers? Dogma of technophobic naysayers to progress? Or merely the—as yet unfulfilled—promise of IT companies?

There has been hardly a concept of late that has been laid claim to in so many different quarters, and none that delivers such a trenchant reading of the vital signs of our times.

So then: just how are we to cope with the increasing degree of complexity in the reality we inhabit? How can we tap and utilize the potential of global communication and realtime-access to information and ideas, to people and markets in an efficient as well as responsible way?

How can we develop flexible, adaptable systems, devices and programs that are responsive to our strengths and intuitive capabilities, to support our activities in complex contexts?

Which options and features could we possibly do without? And which would we be only too glad to dispense with?

SIMPLICITY is not the opposite of complexity; rather, it is its complementary key, the formula that permits us to access and utilize the polyvalencies of virtual realities and global knowledge networks.

Gerfried Stocker, Christine Schöpf

Direktorium Ars Electronica

ARS ELECTRONICA 2006
Festival for Art, Technology and Society
Linz, Thu 31 August – Tue 5 September

SIMPLICITY ist ein komplexes Thema, auf das es nicht eine einzige, einfache Antwort gibt. Wir leben in einer zunehmend komplexen technologischen Welt, in der nichts so funktioniert, wie es eigentlich sollte, und die uns alle am Ende des Tages mit dem Verlangen nach einer gewissen Einfachheit erfüllt. Dennoch, welch Ironie, wenn wir vor die Wahl nach mehr oder weniger gestellt werden, so sind wir wohl genetisch so programmiert, mehr zu wollen. „Möchtest du den großen oder den kleineren Keks?“ oder „Hättest du gerne den Computer mit zehn Prozessoren oder nur mit einem?“ Die Antwort ist doch wirklich einfach, oder doch nicht?

Beim Themensymposium SIMPLICITY der Ars Electronica wollen wir gemeinsam über die Bedeutung von Simplicity (und damit auch Complexity) in Politik, Leben, Kunst und Technologie nachdenken. Erwarten Sie mehr, als Sie sich jemals vorstellen können, und weniger.

John Maeda

Ist es nicht seltsam, dass wir ständig neue Technologien entwickeln, um uns Leben und Arbeit einfacher zu machen? Und am Ende haben wir den Eindruck, es sei alles viel komplizierter geworden.

Die Hinterfragung des Wesens von Simplicity muss sich einlassen auf die Psychologie der Mensch-Maschine-Beziehung. Warum neigen wir so sehr dazu, Technologie als eine externe Instanz zu betrachten und sie zu verdammten oder zu verherrlichen? Warum ist es so schwierig, eine nüchterne Beziehung zu ihr zu finden? Ist uns der Befund vermeintlicher oder tatsächlicher Komplexität nicht allzu oft eine bequeme Ausrede, um Verantwortung zu delegieren?

Was wir brauchen, ist nicht vorrangig Technologiekompetenz, sondern Sozialkompetenz, um über den Einsatz von Technologien entscheiden zu können. Um den Erwerb dieser Kompetenz müssen wir uns aktiv bemühen.

Simplicity beginnt natürlich bei der Bedienbarkeit, der Usability. Der Wunsch nach Geräten und Programmen, die man auch ohne lange Einschulung bedienen kann, ist groß und höchst berechtigt, denkt man an die vielen schlampig entwickelten User-Interfaces, die in immer kürzeren Zyklen auf den Markt geworfen werden. Auch wenn Hersteller gerne die Rede von der User Experience und dem User Centered Design inflationär im Munde ihrer Werbekampagnen führen, die Realität der technischen Lösungen, die uns verkauft wird, ist eine traurig andere. Wie oft wünscht man sich, die Industrial Designer würden häufiger bei den Medienkünstlern vorbeischaun und sich inspirieren lassen.

Zu den kunstvollsten Dingen für den Menschen zählen die hoch komplexen Elemente der Natur. Für Jahrhunderte war die Nachempfindung dieser eleganten Einfachheit Ziel und Maß wissenschaftlicher wie künstlerischer Leistungen.

Wenn wir Simplicity nur als Vereinfachung und Reduktion verstehen, die Technologie „unsichtbar“ werden lassen, und so Art und Umfang des Einsatzes von Technologie einfach ausblenden, dann können wir auch die Aus- und Nebenwirkungen nicht mehr nachvollziehen. Dann berauben wir uns nicht nur der Selbstbestimmung, sondern auch der Möglichkeit, die Kapazitäten und Potenziale der Technologie voll auszunutzen.

Simplicity ist aber wesentlich mehr. Wenn es tatsächlich um menschengerechte Technologie gehen soll, dann ist sie auch eine kulturelle und politische Haltung zur Technologie und eine Position der Autonomie und Selbstbestimmung in den Interaktionsbeziehungen zu den technischen Systemen. Für weite Teile unseres Planeten ist Simplicity ganz einfach eine Angelegenheit von billiger und robuster Technologie, die auch bei 40 Grad im Schatten noch klaglos funktioniert und nicht schon nach zwei Stunden wieder an eine Steckdose muss.

Technologie ist keine Naturgewalt, sondern wird von Menschen gemacht – also sollte es doch auch möglich sein, sie für Menschen zu machen.

An diesen Schnittstellen und Frontlinien zwischen Mensch und Maschine findet die künstlerische Arbeit statt und reflektiert die Umstände und Rahmenbedingungen dieser Liaison: indem sich KünstlerInnen ihre eigenen Werkzeuge schaffen, um zwischen den Sprachen der Künste und der Maschinen zu übersetzen, indem sie sich den Industrienormen und ihren geschlossenen Systemen verweigern und Open Source und Creative Commons praktizieren, indem sie Freiräume verteidigen und Portale schaffen und alternative Modelle und Prototypen kreieren. Strategien und Lösungsansätze für den Umgang mit Komplexität werden bei der diesjährigen Ars Electronica im Dialog zwischen KünstlerInnen, Industrie- und Software-DesignerInnen, WissenschaftlerInnen und KulturtheoretikerInnen diskutiert und in vielfältiger Form präsentiert: in Symposien und Künstlervorträgen, Ausstellungen und Installationen, Konzerten und Performances, Workshops und Seminaren und durch künstlerische Interventionen in öffentlichen Räumen, überall in der Stadt.

Don't be afraid, upgrade to Simplicity!

SIMPLICITY

SIMPLICITY is a complex topic that has no single, simple answer. We live in an increasingly complex technological world where nothing works like it is supposed to, and at the end of the day makes all of us hunger for simplicity to some degree. Yet ironically when given the choice of more or less, we are programmed at the genetic level to want more. "Would you like the big cookie or the smaller cookie?" or "Would you like the computer with ten processors or just one?" The choice is simple really, or is it?

For the Ars Electronica Symposium on SIMPLICITY we think together about what simplicity (and complexity) means in politics, life, art, and technology. Expect more than you can ever imagine, and less.

John Maeda

Isn't it odd that we are incessantly at work developing new technologies meant to simplify our lives and labors, and yet in the final analysis we are left with the impression that everything's gotten a lot more complicated?

An investigation of the essence of simplicity must necessarily get involved with the psychology of human-machine interaction. Why do we display such a strong proclivity to regarding technology as an externally imposed authority, to condemning or venerating it? Why is it so hard to maintain a dis-passionate working relationship with high tech? Isn't it rather the case that complexity (supposed or actual) is often just a convenient excuse for delegating responsibility? Our highest-priority need is not technological competence but rather the social competence that's called for in making the decisions about deploying technologies. We have to make an active effort to acquire this competence.

Simplicity begins, of course, with usability. The wish for user-friendly devices and programs is fervent and widespread. We will realize how justified it is when we inspect the plethora of shabbily designed user interfaces that hit the retail shelves in ever-shorter marketing cycles. So even as the writers of advertising-copy are busy ballyhooing the latest results of their company's purported fixation on user experience and user-centered design, the reality that we, the ones who have actually purchased these applications, are familiar with is, sadly, a different one. How very often we wish that industrial designers would pay more frequent courtesy calls on media artists and soak up a bit of the ambient inspiration during their visits!

Among the things in which human beings identify consummate artistry are the highly complex elements of nature. For centuries, models based on this elegant simplicity have been the objective and the standard of measurement for scientific as well as artistic achievement.

If we merely equate simplicity with simplification and reduction, simply let the technology become "invisible", we not only manifest our inability to even recognize the type and extent of the technological deployment, but we also relinquish the ability to perceive its consequences and side effects. In doing so, we cheat ourselves out of not only our capacity for self-determination, but also the possibility of fully utilizing technology's capabilities. But simplicity is significantly more than that. If this truly is a matter of technology suitable for use by human beings, then this also involves a cultural attitude and political stance towards technology, towards the issue of our autonomy and self-determination in dealing with technology and in designing the conditions of our interaction with technological systems. In large portions of our planet's surface, though, simplicity is also a matter of technology that's affordable, that can withstand some punishment, can stay on the job even at 105 degrees in the shade, and that doesn't need to make a pit stop at an electrical outlet every two hours.

Technology is not a force of nature. It has been made to work by humankind—so it should also be possible to make it work for humankind.

The interfaces and front lines between human and machine are the domain of artistic work that reflects the framework conditions of this liaison: in that artists create their own tools to translate between the languages of the arts and those of the machines; in that they reject industry norms and their closed systems and adopt the practices of open source and the creative commons instead; in that they defend free zones, set up portals, and create alternative models and prototypes. The strategies that result from these activities and approaches to dealing with complexity will be presented at this year's Ars Electronica Festival by artists, industrial and software designers and scientists in symposia and addresses, exhibitions and installations, concerts and performances, workshops and seminars, and artistic interventions in public spaces throughout the city.

Don't be afraid, upgrade to Simplicity!

Simplicity Symposium curated by John Maeda (US)

Ein einfaches Leben. Die ständige Suche des Menschen nach Einfachheit ist unwillkürlich verbunden mit der Langeweile, die sich einstellt, sobald dieser Wunsch in Erfüllung geht und Komplexität wieder reizvoll macht. Die Dialektik von Einfachheit und Komplexität verfolgt den Menschen in alle Bereiche seines Lebens. Um die Computerwelt annehmen zu können, müssen wir etwa einen Grad an Komplexität hinnehmen, den wir definitiv nicht erfassen können.

Eine Reihe von Vortragenden wird über die unterschiedlichen Aspekte der Einfachheit – und wohl auch Komplexität – sprechen. Wie leben wir? Wie werden wir leben? Was fürchten wir? Wonach sehnen wir uns? Gemeinsam werden wir auf diesem Podium des Vertrauens einen Wissenskatalog organisieren, reduzieren und synthetisieren und hoffen, dass dabei jeder Teilnehmer die Wahl für seinen Weg zu Einfachheit oder Komplexität treffen kann.

John Maeda veröffentlicht im Herbst ein Buch, das sich mit „The Laws of Simplicity“ auseinandersetzt. Die Inhalte dieser Publikation hat Maeda in seinem Simplicity-Blog <http://weblogs.media.mit.edu/SIMPLICITY> zwei Jahre lang einer öffentlichen Diskussion ausgesetzt, sie werden auch das Simplicity-Symposium prägen. Ein Schwerpunkt wird dabei zweifelsohne auf der Frage von adäquaten Design-Strategien für die Verbindung von Einfachheit und Komplexität liegen.

A simple life. Mankind's constant search for simplicity is unavoidably connected with the boredom that rears its ugly head as soon as this wish is fulfilled and complexity once again begins flaunting its charms. This dialectic of simplicity and complexity has harried human beings in all areas of life. Thus, in order to even be able to deal with the world of the computer, we have to just accept a degree of complexity that we are unable to definitively grasp.

A stellar lineup of speakers will elaborate on the many different aspects of simplicity—and complexity no doubt as well. How do we live? How will we be living? What do we fear? What do we yearn for? Together, we'll organize, reduce and synthesize a catalog of knowledge upon this podium of trust, and hope that, as a result, everyone taking part will be able to make his/her own choice of a path to simplicity or complexity.

This fall, John Maeda will be publishing a book that deals with "The Laws of Simplicity." For two years in Maeda's simplicity blog (<http://weblogs.media.mit.edu/SIMPLICITY>), the contents of this publication have been at the focal point of a public discussion that will now flow into the Simplicity Symposium, whereby one area of particular emphasis will no doubt be the issue of appropriate design strategies to allow simplicity and complexity to converge.



John Maeda (US) is a world-renowned graphic designer, visual artist, and computer scientist, as well as professor at the MIT Media Lab, where he founded and directed the Aesthetics + Computation Group and is now co-directing the Physical Language Workshop and its SIMPLICITY consortium.

Zeitplan / Timetable

When Cybernetics meets Aesthetics (see page 11)

Do/Thu 31. 8. 10:30 – 18:00

Simplicity Symposium (see page 8)

Panel I

Fr/Fri 1. 9. 10:30 – 13:30

Panel II

Fr/Fri 1. 9. 15:00 – 18:00

Going to the Country

Eine Landpartie auf der Suche nach Simplicity (see page 14)

Sa/Sat 2. 9. 10:00 – 21:00

Pixelspaces 2006 – Panel 1 (see page 12)

Sa/Sat 2. 9. 11:45 – 14:00

Prix Forum I – Interactive Art (see page 9)

So/Sun 3. 9. 10:00 – 11:30

Radio-FRO-Konferenz (see page 13)

So/Sun 3. 9. 10:30 – 15:00

Featured Artist Speech: John Maeda (see page 9)

So/Sun 3. 9. 11:45 – 12:30

Prix Forum II – Digital Musics (see page 9)

So/Sun 3. 9. 13:30 – 15:00

Upgrade (see page 13)

So/Sun 3. 9. 15:15 – 16:00

Pixelspaces 2006 – Panel 2 (see page 12)

So/Sun 3. 9. 16:30 – 19:00

Prix Forum III – Computer Animation / Visual Effects (see page 9)

So/Sun 3. 9. 16:30 – 18:00

Prix Forum IV – Digital Communities (see page 10)

Mo/Mon 4. 9. 10:30 – 13:30

Prix Forum V – Net Vision (see page 10)

Mo/Mon 4. 9. 15:00 – 17:00

Placing and Re-placing Media Art (see page 11)

Mo/Mon 4. 9. 17:30 – 19:00

Conferences

Fr/Fri
1. 9. 10:30 – 13:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Simplicity Symposium I

10:30 – 10:45 John Maeda
10:45 – 11:15 Sam Hecht
11:15 – 11:45 Walter Bender

11:45 – 12:00 Break

12:00 – 12:30 Paola Antonelli
12:30 – 13:00 Hugh Herr
13:00 – 13:30 Discussion

Moderator: John Maeda

Sam Hecht (UK) studied industrial design at Central St. Martin's College of Arts and Design and received his degree in industrial design from the Royal College of Art in London. He has been the recipient of numerous prizes, and his list of clients includes Muji.

Walter Bender (US) heads the Gray Matters working group that deals with technology's impact on an increasingly elderly population. He is a member of the MIT Media Lab's SIMPLICITY Project, Things That Think and the Digital Life Consortium. Bender is currently president of the software and content division of One Laptop Per Child, a non-profit organization that is developing a technology designed to revolutionize how the world's children are educated.

Paola Antonelli (US) is curator of the architecture and design department at the Museum of Modern Art (MoMA) in New York. Her "Mutant Materials in Contemporary Design" exhibition (1995) garnered high praise. Her latest offering "SAFE: Design Takes on Risk" (2005) deals with objects that aim to protect our bodies and souls.

Hugh Herr (US) is Associate Professor of Media Arts and Sciences at the MIT Media Lab. His research activities concentrate on ways in which principles derived from muscle mechanics, neuronal control and human biomechanics can be applied to the development of bio-mimetic robots and rehab devices.

Fr/Fri
1. 9. 15:00 – 18:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Simplicity Symposium II

15:00 – 15:15 John Maeda
15:15 – 15:45 Jason Kottke
15:45 – 16:15 Gary Chang

16:15 – 16:30 Break

16:30 – 17:00 Olga Goriunova
17:00 – 17:30 Eric Yeatman
17:30 – 18:00 Discussion

Moderator: John Maeda

Jason Kottke (US) is a well-known American blogger and former Web designer. He created the enormously popular Silkscreen font that is widely used in the field of Web design. In March 1998, Kottke launched his blog that has gone on to become one of the highest-ranked personal sites in the blogging ecosystem.

Gary Chang (CN) founded his company EDGE in 1994. His commercial commissions include clubhouse, retail space, hotel, restaurant, office, yacht and aircraft interiors as well as product designs. The Suitcase House at the Commune by the Great Wall (a luxury hotel in China), the Kung-Fu Teaset for Alessi, and his own apartment in Hong Kong are his best-known design projects.

Olga Goriunova (RU) is an artist, art scholar, co-organizer of the Read_Me Festival and co-founder of the runme.org website.

Eric Yeatman (US) has been a member of the academic staff of the Imperial College in London since 1989. He is currently professor of microengineering and assistant director of the college's research group in that field.



Prix Ars Electronica

Mit einem Rekord von 3177 Einreichungen aus 71 Ländern konnte sich der Prix Ars Electronica auch 2006 als der weltweit wichtigste Wettbewerb für CyberArts positionieren. Die Palette der TeilnehmerInnen reichte dabei von renommierten Künstlern bis zu jungen Talenten. Über die Vergabe der begehrten Goldenen Nicas entschieden sieben Fachjurys, die sich aus internationalen Experten auf dem Gebiet der digitalen Kunst zusammensetzten. Sechs Goldene Nicas, zwölf Auszeichnungen und 73 Anerkennungen sowie das Stipendium [the next idea] wurden vergeben. Insgesamt ergehen € 117.500 Preisgeld an die GewinnerInnen. Die Preisverleihung findet im Rahmen der Ars Electronica Gala statt.

Auch 2006 sind Telekom Austria und voestalpine Preisstifter des Prix Ars Electronica.

With a record 3,177 submissions from 71 countries in 2006, the Prix Ars Electronica again confirmed its status as the world's premiere cyberarts competition. The spectrum of entrants ranged from world-renowned artists to up-and-coming young talent. The winners of the coveted Golden Nica statuettes were selected by seven juries made up of internationally recognized experts in the respective digital art fields. Six Golden Nicas, 12 Awards of Distinction, 73 Honorary Mentions and [the next idea] Art and Technology Grant were awarded this year. These honors along with prize money totaling 117,500 euros will be presented to the winners at the Ars Electronica Gala.

Telekom Austria and voestalpine are the Prix Ars Electronica benefactors once again in 2006.

So/Sun
3. 9. 10.00 – 11.30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Forum I – Interactive Art

The prize winners in the “Interactive Art” category

Paul DeMarinis (US) – The Messenger – Golden Nica
Zachary Lieberman (US) – drawn
Evan Roth, James Powderly and the agents of the G.R.L.
(Eyebeam OpenLab, US) – Graffiti Research Lab

Participants of the Forum

Karin Ohlenschläger (ES), Member of the Jury
Erkki Huhtamo (US / FI)
Zachary Lieberman (US)
Evan Roth, James Powderly (US)

11:45 – 12:30 Featured Artist Speech: John Maeda

So/Sun
3. 9. 13.30 – 15.00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Forum II – Digital Music

The prize winners in the “Digital Music” category

Eliane Radigue (FR) – L'île re-sonante – Golden Nica
Joe Colley (US) – psychic stress soundtracks
Kaffe Matthews (UK) – Sonic Bed_London

Participants of the Forum

Naut Humon (US), Member of the Jury
Eliane Radigue (FR)
Joe Colley (US)
Kaffe Matthews (UK)

So/Sun
3. 9. 16.30 – 18.00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Forum III – Computer Animation / Visual Effects

The prize winners in the “Comuter Animation / Visual Effects” category

Jan Bitzer, Ilija Brunck, Tom Weber/ Filmakademie
Baden Württemberg (DE) – 458nm – Golden Nica
Daniel Nocke / Studio FILM BILDER (DE) – Kein Platz für Gerold
Jun Awazu (JP) – NEGADON: The Monster from Mars

Participants of the Forum

Mark Dippé (US), Member of the Jury
Jan Bitzer, Ilija Brunck, Tom Weber (DE)
Volker Willmann, Michael Hipp (DE)
Jun Awazu (JP)

Conferences

Commons & Communities

A themed collaboration of Ars Electronica and Ö1 matrix, curated by Sonja Bettel and Ina Zwirger

Mo/Mon
4. 9. 10:30 – 13:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Forum IV – Digital Communities Access to all areas – Technologien ohne Barrieren

Kommunikationstechnologien können Zugang zu Informationen schaffen, neue Handlungsspielräume eröffnen und Menschen verbinden. Sie können aber auch behindern. Unverständliche Menüs, unhandliche Tasten, winzige Schriften, undurchschaubare Funktionen, fehlende Plattform-Vielfalt – die Liste an Barrieren, die die Nutzung von Technologien erschweren oder gar unmöglich machen, ist lang. Wie müssen das Web und andere Technologien beschaffen sein, um von allen Menschen – unabhängig von ihren körperlichen und/oder technischen Möglichkeiten – uneingeschränkt genutzt werden zu können? Was hindert Entwickler daran, Erkenntnisse über Usability und barrierefreies Design umzusetzen? Welche neuen Technologien können trotz oder gerade wegen ihrer Komplexität den Alltag vereinfachen?

Communications technologies can provide access to information, expand the latitude of human action and bring people together. But they can also act as a hindrance. Incomprehensible menus, unergonomic keyboards, tiny fonts, cryptic functions, the lack of platform diversity—the list of obstacles that make using technology more difficult or even impossible is a long one. How do the Internet and other technologies have to be set up so that all people—regardless of their physical and technical endowments—are able to enjoy unrestricted use? What’s preventing developers from implementing findings about usability and barrier-free design? Which new technologies can—in spite of their complexity-or, perhaps, precisely because of it—simplify everyday life?

The winners in the Prix Ars Electronica's Digital Communities category will present their projects and discuss accessibility and usability with experts in the field and those whose lives are impacted by these matters.

Moderation: Ina Zwirger, Sonja Bettel (Ö1 Matrix)
In cooperation with Ö1 Matrix

The prize winners in the “Digital Communities” category
canal*ACCESSIBLE – <http://www.zexe.net/barcelona> – Golden Nica
Codecheck – <http://www.codecheck.ch>
PROYECTO CYBERELA – RADIO TELECENTROS – <http://www.cemina.org.br>

Presentation of the Prizewinners
Andreas Hirsch (AT, Member of the Jury)
Antoni Abad (ES)
Roman Bleichenbacher (CH)
Silvana Lemos de Almeida (BR)

Table Talk

With: Klaus Miesenberger (AT), Paul Lukowicz (AT), Manfred Tscheligi (AT), Michaela Braunreiter (AT), Antoni Abad (ES)

Mo/Mon
4. 9. 15:00 – 17:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Forum V – Net Vision

The prize winners in the “Net Vision” category
exonemo (JP) – The Road Movie – Golden Nica
Michael Stadler (AT) – Tsunami Harddisk Detector
Wayne Clements (UK) – un_wiki

Presentation of the Prizewinners
Eva Wohlgemuth (AT, Member of the Jury)
exonemo (JP)
Michael Stadler (AT)
Wayne Clements (UK)

Moderation: Ina Zwirger, Sonja Bettel (Ö1 Matrix)
In Kooperation mit Ö1 Matrix

Fr/Fri – Di/Tue
1. 9. – 5. 9. 10:00 – 19:00
Brucknerhaus

electrolobby kitchen

Die electrolobby kitchen steht heuer ganz im Zeichen der Make-it-Simple-Workshops. Konzepte und Ergebnisse der Workshops werden präsentiert und diskutiert.

The Make-it-Simple-workshops will highlight this year's e-lobby kitchen. Concepts and results that emerge from the workshops will be presented and thrashed out.

Special thanks to Ö1.

Additional kitchen Sessions

Fr/Fri 1. 9. 13:30 – 15:00

Andreas Hirsch leitet die Nachbesprechung der ersten Session des Simplicity-Symposiums.

Andreas Hirsch will chair the follow-up discussion after the first session of the Simplicity Symposium.

Mo/Mon 4. 9. 12:00 – 14:00

Günter Reisinger und Marc Ries stellen das Projekt „netzpioniere.at“ des Ludwig Boltzmann Instituts Medien.Kunst.Forschung. vor. Machiko Kusahara präsentiert „Device Art“ anhand aktueller Beispiele vom Japan Media Arts Festival. Weitere Ad-hoc-Vorträge sind zu erwarten.

Günter Reisinger and Marc Ries will present the Ludwig Boltzmann Institute's “netzpioniere.at” project. Machiko Kusahara presents “Device Art” featuring current works from the Japan Media Arts Festival. Plus: spontaneous elaborations.

Di/Tue 5. 9. 18:00 – 19:00

Einführungsvortrag zu / *Introductory remarks to Visualizing Strawinsky:* Susanne Scheel, Horst Hörtnner, Klaus Obermaier
see page 23

Do/Thu
31. 8. 10.30 – 18.00
Lentos Kunstmuseum

When Cybernetics meets Aesthetics

Conference organized by the Ludwig Boltzmann Institute
Medien.Kunst.Forschung.

Die Konferenz *When Cybernetics meets Aesthetics* stellt die Neubewertung der Kybernetik in den Dialog mit der notwendigen Neudefinition des Status der Medienkunst. Kann der immer krassere Gegensatz der „zwei Kulturen“ in der künstlerischen Medienarbeit ein Konvergenz-Ziel finden? Lässt sich die heutige „Art of Complexity“ der Simulation von sozialen Netzwerken, natürlichen Regelsystemen oder ökonomischen Rückkoppelungs-Dynamiken als kybernetischer Prozess verstehen? Welche aktuellen Perspektiven eröffnet ein Rückblick auf die Theorie und Praxis kybernetischer Kunst der 1950/60er?

When Cybernetics Meet Aesthetics is the title of a conference that will bring the revaluation of cybernetics to bear as a potentially decisive contribution to the dialog focused on the necessary redefinition of the status of media art. Can the ever-more-blatant contrasts between the “two cultures” attain convergence in artistic work with media? Can the modern-day “art of complexity” of simulating social networks, natural systems of rules, and the dynamics of feedback effects at work in the economy be understood as cybernetic processes? Which current prospects are opened up by reviewing the theory and practice of the cybernetic art of the 1950s and ‘60s?

10.30 – 13.00

Claus Pias (DE/AT)
Stefan Rieger (DE)
Cornelius Borck (DE/CA)

14.30 – 18.00

Barbara Büscher (DE)
Margit Rosen (DE)
Edward A. Shanken (US)
Jasia Reichardt (UK)

Moderation: Dieter Daniels (AT/DE)

Organizer: Ludwig Boltzmann Institute Media.Art.Research. in cooperation with the University of Vienna's Department of Philosophy
Concept: Prof. Dieter Daniels in cooperation with Prof. Claus Pias (University of Vienna)

Mo/Mon
4. 9. 17:30 – 19:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Placing and Re-placing Media Art

Shifting Scenarios between the Laboratory and the Museum

Was sind die Orte künstlerischen Schaffens, an denen die Kunst mit Medien, Wissenschaft und Technologie in Dialog tritt? Was können uns diese Orte über die Besonderheiten medienkünstlerischen Arbeitens sagen? Wie sind sie mit verschiedenen wissenschaftlichen, akademischen, militärischen, ökonomischen und anderen Kontexten verbunden? Worin liegt heute noch die Legitimation eines eigenständigen Diskurses und spezieller Institutionen mit dem Thema Medienkunst? Was machte die Spezifik dieser Orte aus – und wo liegt ihre mögliche Zukunft?

At which venues of artistic production does art enter into a dialog with media, science and technology? What can these locations tell us about the unique aspects of working in media art? How are they connected to various scientific, academic, military, economic and other contexts? What is the source of the legitimacy ascribed nowadays to the existence of a separate discourse and special institutions dedicated to media art? What have been the specific features of these places, and where might their future lie?

Panel discussion organized jointly by the Ludwig Boltzmann Institute Media. Art.Research and re:place – The Second International Conference on the Histories of Media Arts, Sciences and Technologies (Berlin, November 2007)

With: Andreas Broeckmann (DE), Dieter Daniels (AT/DE), José-Carlos Mariátegui (PE), Gunalan Nadarajan (US), Edward Shanken (US), u. a.

Mo/Mon
4. 9. 13:30 – 15:00
Ars Electronica Center, Seminarraum

ISEA @ARS

Agenda:

Update on the Inter-Society for the Electronic Arts (ISEA)
Nina Czegledy, chair, ISEA Board
<http://www.isea-web.org>

Update on ISEA2006: August, 2006, San Jose, California, USA
Introducing the ISEA2008 hosts

Conferences

Pixelspaces 2006

Sa/Sat 2. 9.	11:45 – 14:00	St. Florian
So/Sun 3. 9.	16:30 – 19:00	Ars Electronica Center, Sky Cafe

Konferenz des Ars Electronica Futurelab Goblin City

Pixelspaces ist die vom Ars Electronica Futurelab veranstaltete Symposiumsreihe, in der aktuelle Strömungen aufgegriffen und aus der Sicht eines Medienlabors diskutiert werden. Im Rahmen von Pixelspaces 2006 *Goblin City* werden Projekte und Ansätze vorgestellt, die sich im Spannungsfeld von Medien, Kunst und öffentlichem Raum bewegen.

Der urbane Raum wird zum multimedialen Environment aufgerüstet – die Digitalisierung hinterlässt ihre Spuren im Stadt-Bild. Der Architektur werden Eigenschaften von Medien übertragen, Ausstattungen mit telematischen Möbeln bis hin zu Location Based Services bilden Schnittstellen zwischen virtuellen und materiellen Kommunikationsräumen. In der kreativen Auseinandersetzung jenseits von Werbebotschaft und Dekor zeichnet sich dabei ein wachsendes Bewusstsein für die Medialisierung der Gesellschaft ab. Die Resultate dieser Auseinandersetzungen integrieren sich als subtile Interventionen, aber auch mit der Erfüllung profaner Aufgaben in ihre Umgebung. Mit der Manifestation von Medienkunst außerhalb des Ausstellungskontexts, als Teil der Architektur oder in Form telematischer Umweltgestaltung, hat sich eine neue Qualität von Installationen herausgebildet.

Pixelspaces is the series of symposia staged annually by the Ars Electronica Futurelab. They take up the latest trends and scrutinize them from the perspective of a media laboratory. At this year's installment entitled Goblin City, participants will present projects and approaches at the nexus of media, art and public space.

The urban realm is being equipped to function as a multimedia environment. Digitization is making a physical impact on the cityscape itself. Architecture is being endowed with the qualities of media as infrastructure ranging from built-in telematic furnishings to location-based services form interfaces linking up virtual and material spheres of communication. Creative encounters beyond the realm of advertising and high-tech décor deliver real proof of the growing awareness of the mediatization of modern society. The results of these confluences integrate themselves into their physical settings as subtle interventions in addition to ones charged with accomplishing often-mundane tasks. The manifestations of media art beyond the confines of the exhibition context—as an architectural component or in the form of the telematic configuration of an environment—has meant the emergence of a new quality on the part of installations.

Panel I

Sa/Sat
2. 9.

11:45 – 14:00
St. Florian

The Graffiti Research Lab: James Powderly (US)

denCity.net – augmented urbanism: Philipp Hoppe (DE), Kai Kasugai (DE)

ShiftSpace – a public space on the web: Dan Phiffer (US), Mushon Zer-Aviv (IL)

Ist Linz schön? Europäische Kulturhauptstadt 2009: Maren Richter (AT)

Moderation: Pascal Maresch (Ars Electronica Futurelab, AT)

Panel II

So/Sun
3. 9.

16:30 – 19:00

Ars Electronica Center, Sky Media Loft

Medienimplantate: Horst Hörtnner (Ars Electronica Futurelab, AT)

SENSEable City Laboratory MIT: Carlo Ratti (IT/US)

Greyworld.org: Andrew Shoben (UK)

Creating Digital Public Art: Toshio Iwai (JP)

Moderation: Pascal Maresch (Ars Electronica Futurelab, AT)



Pixelspaces Exhibition

Do/Thu – Di/Tue

31. 8. – 5. 9.

12:00 – 19:00

Opening Mi/Wed

30. 8.

20:00 – 21:00

Ars Electronica Futurelab

Begleitend zur Konferenz *Goblin City* präsentiert die Ausstellung Forschungs- und Kunstprojekte der Konferenzteilnehmer. *This exhibit accompanying Goblin City showcases research and art projects by conference participants.*

Radio-FRO-Konferenz

So/Sun
3. 9.

10:30 - 15:00
Ars Electronica Center, Sky Cafe

Re-Defining Public Service. What is Public Value and What do Community Media have to do with It?

Die Entwicklung neuer Netzmedien wie Weblogs und Wikis hat sowohl das Informationsangebot als auch die Komplexität der Medienwelt potenziert. Der gleichzeitige Aufschwung „alter“ analoger Technologien wie Community Radio und TV, die explizit Public-Service-Funktionen wahrnehmen, also „Public Value“ produzieren, setzt öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalten unter Rechtfertigungsdruck für eine Finanzierung aus Gebührgeldern.

The media world's complexity as well as the density of its information offerings have increased exponentially due to the emergence of new network media like weblogs and wikis. Simultaneously, "old" analog technologies like community radio & TV are themselves undergoing a renaissance as instruments that explicitly perform public service functions and thus produce "public value." These developments have put pressure on public broadcasting systems to justify their status as recipients of financing from mandatory subscriber fees.

10.30 - 12.30 Panel A: Public Value Media.

Definition öffentlich-rechtlicher Medien in einer veränderten Medienwelt: Rolle und "Public Value" von Community-Medien und die Public-Service-Funktionen, die verschiedene Medien wahrnehmen. Es diskutieren VertreterInnen öffentlich-rechtlicher Medienanstalten (BBC, ORF, ARD), WissenschaftlerInnen, KünstlerInnen und VertreterInnen von Community-Medien.

Definition of "public broadcasting" in a changed media environment: the role and "public value" of community media, and the public service functions that various media perform; panelists will include representatives of public broadcasting systems (BBC, ORF, ARD), scholars, artists and representatives of community media.

12.30 - 13.00 Pause bzw. Radio FRO live aus dem Sky

13.00 - 15.00 Panel B: Media Policy & Community Media.

Diskussion zur medien- und demokratiepolitischen Relevanz Freier und Community-Medien und zu Rechts- und Finanzierungskonstruktionen in europäischen demokratischen Staaten. Es diskutieren VertreterInnen europäischer Institutionen (EU-Kommission, Europarat), PolitikerInnen und WissenschaftlerInnen.

Discussion of free & community media's relevance to governmental media policymaking and efforts to encourage the citizenry's active commitment to democracy, as well as the legal frameworks and financing schemes with respect to media currently in effect in European democratic states; panelists will include representatives of European institutions (EU Commission, The European Council), politicians and scholars.

Workshops and Presentations: Sa/Sat 2. 9. Stadtwerkstatt, 1. Stock



So/Sun
3. 9.

15:15 - 16:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal



Upgrade

Upgrade! wurde 1999 in New York von Yael Kanarek als regelmäßiges Treffen von Künstlern und Kuratoren, die sich mit Neuen Medien beschäftigen, gegründet. Mittlerweile ist daraus ein internationales Netzwerk entstanden, das vom gemeinsamen Interesse an Kunst und Technologie und vom Bemühen, die Kluft zwischen Kulturen zu überbrücken, zusammengehalten wird. *Upgrade!* legt großen Wert auf lokale Bezüge und reflektiert aktuelle kreative Entwicklungen mit Hilfe modernster Technologien.

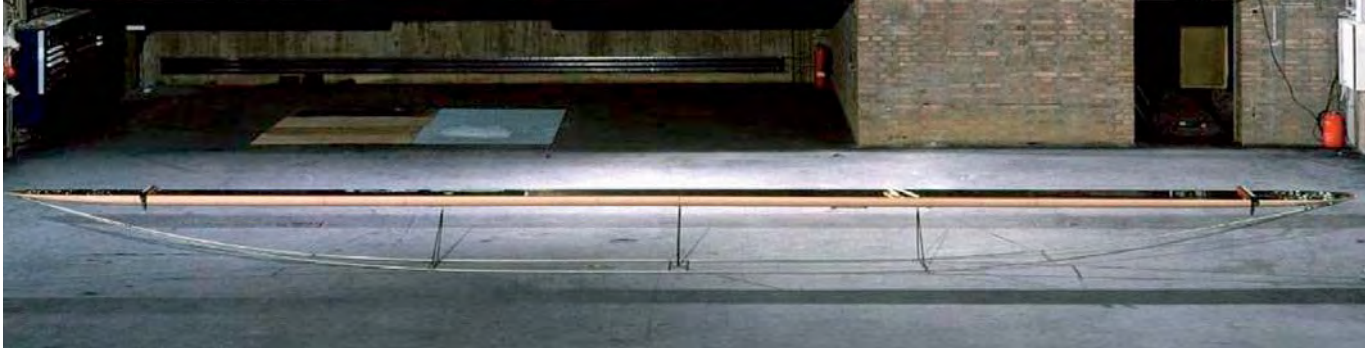
Upgrade! was founded in 1999 in New York by Yael Kanarek as a regular get-together of artists and curators working in the field of New Media. It has since developed into an international network that is held together by a shared interest in art and technology, and by members' efforts to bridge gaps between cultures. Upgrade! attaches great importance to localization and reflects state-of-the-art creative developments via cutting-edge technology.

Going to the Country – St. Florian

Eine Landpartie auf der Suche nach Simplicity

Sa/Sat
2. 9. 10:00 – 21:00
Stift St. Florian

9:30 Abfahrt der Shuttlebusse vor dem Brucknerhaus
Busses depart for St. Florian in front of the Brucknerhaus



Eine Landpartie auf der Suche nach Simplicity, eine Exkursion, die das Festivalgeschehen für einen Tag vom Weg abbringen und in andere Umlaufbahnen des Themas lenken wird. Am Samstag verlegt die Ars Electronica das Festivalgeschehen aufs Land. Das Augustiner Chorherrenstift St. Florian, in seiner barocken Pracht und als religiös geistliches Zentrum seit dem 4. Jahrhundert, ist Schauplatz und Ressource der Erfahrung. In das Jahrhunderte alte Umfeld implantieren wir die Medien unserer Zeit, semantische Netzwerkvisualisierungen, generative Computergrafiken und digitale Klangwelten.

Ein dichtes und sinnliches Programm, das auf parallel laufenden Schienen dem Festivalthema auf den Grund geht – man muss sich entscheiden: Verknüpfungen, Verweise, Gegenüberstellungen, konkrete und assoziative Bezugnahmen – in Form von musikalischen und performativen Ereignissen, in denen die einzigartige Brucknerorgel auf zeitgenössische Electronic Sounds trifft; in Form von Vorträgen und Gartengesprächen, Übungen und Meditationen, Lecture-Performances, Installationen, Exkursionen durch die historischen und spirituellen Ebenen des Stifts, Open-Hardware-Workshops, Besuch der Orgelbauwerkstatt bis zur Unterweisung in die Kunst des Origami.



An outing to the hinterland in search of simplicity, a one-day excursion designed to get the Festival's activities off the beaten track and onto a path less-surfed as a way of seeing things in a productive new light. On Saturday, Ars Electronica goes on a country outing. The baroque splendor of the St. Florian Monastery of the Canons Regular of St. Augustine, a center of religiosity and spirituality since the 4th century, will serve as both venue and resource conducive to fruitful experience. It is into this centuries-old setting that we are implanting the media of our age-semantic network visualizations, generative computer graphics and digital worlds of sound. A jam-packed and sensorially intense program will plumb the depths of the festival's theme. Activities will be running parallel so you'll have to make choices: from among linkups, cross-positionings, diametrical oppositions, concrete and associative references; from among musical presentations and performances in which the collegiate church's spectacular organ encounters contemporary electronic sounds; from among speeches and chats in the monastery's garden, exercises and meditation sessions, lecture-performances, installations, excursions through the monastery's historical strata and spiritual realms, open-hardware workshops, tours of an organ builder's atelier and even an introduction to the art of origami.

Going to the Country – St. Florian

Sounds and Music – Concerts

11:00 – 11:30, Stiftskirche
Spire – Organ Concert I

Robert Kovács (Monastery Organist in St. Florian) and Charles Matthews (Spire) perform on the famous Brucknerorgel.

Robertsbridge Codex (c. 1335) – Estampie
J. S. Bach – *Tocatta and Fugue in F major*
Liana Alexandra – *Consonances III*

Immediately afterwards, there'll be guided tours "through" the organ
11:30, 12:00 – Reservations Required!

German / English

14:30 – 15:30, Marmorsaal
Scapha: Concert by Hilke Fähmann and Jürgen Schneider

An impressive sound sculpture, an instrument that is unique in size and sound. Afterwards, there'll be a workshop chat with the artists. – German / English

16:00 – 16:45, Marmorsaal
Rupert Huber: Piano Improvisations

The Viennese digital composer (on an analog concert grand for this gig) will take full advantage of the Marble Hall's superb acoustics.

16:45 – 17:15, Marmorsaal
Inside Spire

Mike Harding and Charles Matthews talk about the ideas behind their exceptional music project Spire. – English

17:15 – 18:15 in der Gruft der Stiftsbasilika
Gregorianische Choräle

18:15 – 19:15, Novizengarten
Bells Concert

Concert for an 8-tone set of bells; music composed by Michael Nyman

19:30 – 21:00, Stiftskirche
Spire – Organ Concert II

In this second segment of the Spire concert, St. Florian organist Robert Kovács and Spire's Charles Matthews get together with Philip Jeck (live turntables) and Christian Fennesz (live electronics).

Anton Bruckner – *Scherzo from Symphony no. 2*
Robert Schumann – *Fugue no. 1 on BACH, and Study no. 4*
Arvo Pärt – *Pari Intervallo*
Francis Routh – *Mystery*
Philip Jeck – Turntables
Christian Fennesz – Electronics
Robert Kovács – Organ improvisation

Spire is an organ-based project curated and produced by Mike Harding (Touch). It received an Honorary Mention in the category Digital Musics at Prix Ars Electronica 2006.

Sounds and Music – Installations

10:30 – 19:30, Wandelgänge
Sound Poetry by Charles Amirkhanian

Charles Amirkhanian presents major works of sound poetry from Kurt Schwitters to Gertrude Stein.

10:30 – 19:30, Stiftshof
Soundscapes by Rupert Huber

Sounds, tunes and language collected via Internet from all over Europe and compiled into acoustic landscapes.

10:30 – 18:00, Barockgalerie
images4music with nomadix

Visual interpretation of the music of Steve Reich and Philip Glass presented on the Nomadix system.
Visuals by Casey Reas, Dietmar Offenhuber, Norbert Pfaffenbichler und Lotte Schreiber.
Music played by Dennis Russell Davies and Maki Namekawa.

10:30 – 14:30, Marmorsaal
Spire Sound Installation by Leif Inge

The famous *Tocatta and Fugue in D minor* by J.S. Bach granulated and stretched to more than 200 minutes.

15:30 – 16:00, Marmorsaal
Spire Sound Installation by Christian Fennesz

Loops and samples of the organ transformed into digital sounds.



Going to the Country – St. Florian

Talks, Discussions, Lecture Performances

Sommerrefektorium

11:45 – 13:15

Oliviero Toscani (Photographer, IT), Donatella della Ratta (Media researcher, IT), Wolfgang Blau (Journalist, DE/US)
How pressure exerted by mass media to simplify messages is ruining politics and democracy. – **English only**

15:00 – 16:00

Bill Buxton (Microsoft Research, CA), Bernd Wiemann (Vodafone Research, DE), Marko Ahtisaari (Nokia Design Strategy, FI)
How software developers, hardware producers and service providers are trying to create user-oriented technologies. – **English only**

16:00 – 16:30

Premiere of John Maeda's new book "The Laws of Simplicity"
English only

16:30 – 18:00

Thomas Macho (Cultural Theoretician, DE), Peter Wippermann (Trend Scout, DE) und Artur Bölderl (Theologian, AT)
How the wish for deceleration and simplification is manifesting itself in commerce, culture and religion. – **German only**

Alto Monte Saal

11:45 – 12:30

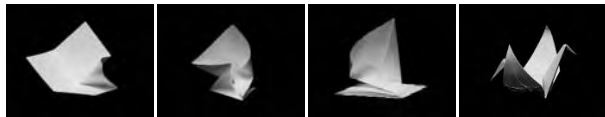
John Maeda, (US), Burak Arıkan (TR), Olga Goriunova (RU), Jason Kottke (US)
How a new generation of designers is dealing with the growing complexity of our world. – **English only**

12:30 – 14:00

Tmema feat. Erkki Huhtamo (FI/US)
This lecture-performance brings together interactive visuals & sound performances and media archeology, and builds an artistic bridge to the speeches by the interface designers. – **English only**

15:45 – 18:00

Inside – Toshio Iwai (JP)
One of the most interesting personalities in interactive media art today is Toshio Iwai, a native of Japan and this year's Ars Electronica featured artist. His career path, philosophy and works will be the focus of a two-hour presentation including some demos and a live performance.
English only



Tafelzimmer

11:45 – 14:00

Pixelspaces – Goblin City I

At this year's Ars Electronica Futurelab Conference, participants will present projects and approaches at the nexus of media, art and public space. – **English only**

Participants:

The Graffiti Research Lab: James Powderly (US)
denCity.net – augmented urbanism: Philipp Hoppe, Kai Kasugai (DE)
ShiftSpace – a public space on the web: Dan Phiffer, Mushon Zer-Aviv (IL)
Ist Linz schön? Europäische Kulturhauptstadt 2009: Maren Richter (AT)
Moderation: Pascal Maresch (Ars Electronica Futurelab, AT)

15:00 – 15:45

A Journey into Sound Poetry

Charles Amirkhanian conducts his audience through more than 50 years of artistic work with voice and language as tonal and musical material, and presents the works he has selected for the sound installation in the monastery's ambulatories. – **English only**

17:00 – 18:00

Make it Simple—Demos and Presentations

David Cuartielles and the participants in the open hardware workshops present their projects and discuss open-source thinking's relevance to hardware.

Bibliothek

10:30 – 18:00

Ein Diagramm ist (k)ein Bild – Gerhard Dirmoser (AT)

The systems analyst and tireless producer of gargantuan semantic networks dealing with media art themes presents examples of his work and elaborates on their analyses and principles of depiction. **German / English**

Workshops

11:30 – 14:30 and 15:00 – 18:00, Fronius Galerie

Origami Workshops

Japanese origami master Tsuneko Ipp teaches the art of folding.

11:45 – 18:00, Primitzstock 6 + 7

Make it Simple – Arduino Open Hardware

David Cuartielles and the participants in the electrolobby workshops reveal the secrets of simple hardware and software.



Going to the Country – St. Florian

Contemplation

10:30 – 12:00, Novizengarten
Gartengespräche mit Augustiner Chorherr Werner Grad

12:00 – 13:00, Krypta
Gebet ohne Worte, Erfahrung der Stille
mit Augustiner Chorherr Werner Grad

15:00 – 16:00, Roter Salon
Lesung und Gespräche über Augustinus
mit Chorherr Klaus Sonnleitner
German only

Relaxation

10:00, Stiftskellerhof
Breakfast in the Monastery Gardens

11:45 – 14:30, Roter Salon
Theo Helm (AT) reads from Paul Virilio's book "Rasender Stillstand"
German only

12:30 – 14:30, Stiftskellerhof
Lunch time in the Monastery gardens

12:00 – 18:00, Prälatengarten
Zen Archery in the Monastery Gardens

With Peter Hammerschick, three-time Austrian national champion
in Kyudo.

16:00 – 18:00, Roter Salon
Theo Helm (AT) reads from Paul Virilio's book "Rasender Stillstand"
German only

18:00 – 19:30, Stiftskellerhof
Supper time in the Monastery gardens

Excursions

An excursion through the history of art and religion during a
guided tour through the Imperial Rooms:

Tours in German: 11:00, 14:00 and 16:00

Tours in English: 12:00 and 15:00

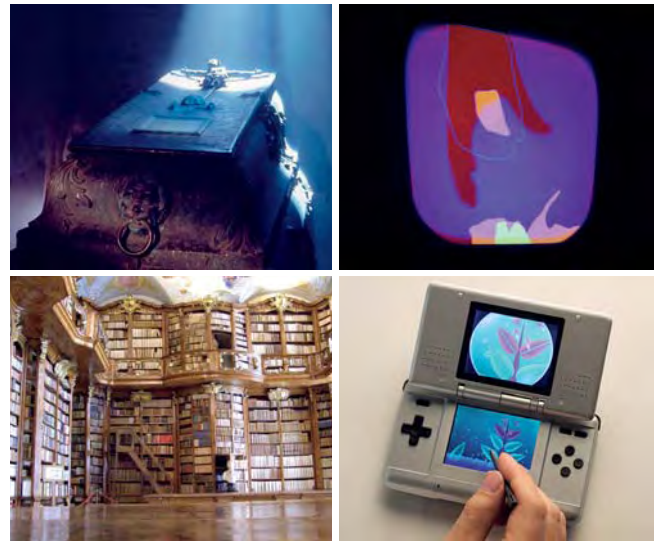
Duration: 30 minutes

Reservations at the Infopoint required – **German/English**

Excursion to the Kögler Co's workshop where an organ is currently
being built for Köstendorf (Salzburg)

12:00 – 12:45, 13:00 – 13:45, 14:00 – 14:45

Reservations at the Infopoint required – **German/English**



Für den einfachen Transfer zum Stift stehen eigene Busse zur Verfügung: Abfahrt der Busse vor dem Brucknerhaus: zwischen 9:30 und 10:00. Ab 12:00 Uhr gibt es einen stündlichen Shuttle-Bus zwischen Linz und St. Florian.

Um 21:00 erfolgt die gemeinsame Rückfahrt mit den Bussen.

Aufgrund begrenzter Raumkapazitäten ist für einige Vorträge, Workshops und Führungen eine Anmeldung erforderlich.

Es gibt kein Dolmetschservice, bitte beachten Sie, dass manche Programmteile nur Englisch oder nur Deutsch sind.

Das Programm ist so angelegt, dass man auch einfach zwischen den Veranstaltungen wechseln kann.

A fleet of busses will provide transfer directly to the monastery. Departure from the Brucknerhaus: between 9:30 – 10:00 AM. From 12:00 onward, there will be hourly shuttle bus service between Linz and St. Florian. The fleet of busses will return to Linz at 21:00.

Due to seating capacity and space limitations, reservations are necessary for certain speeches, workshops and guided tours. Interpreters will not be provided, so please bear in mind that some program segments are in English only or in German only.

The program is designed to make it simple to switch back and forth between activities running simultaneously.

Events



Do/Thu
31. 8. 20:30 – 01:00
Hafen Linz, Regensburgerstraße, Basin 2

20:00 Abfahrt Shuttlebusse vom Hauptplatz
Shuttle bus service from Hauptplatz

Harbor Resonance

Zunehmende Komplexität weckt vielerorts Sehnsucht nach einem einfacheren, bodenständigeren Leben, nach Simplicity im traditionellen Sinn. Das Eröffnungsevent reflektiert diese Sehnsucht. Der Linzer Industriehafen und ein alter Nostalgie-Raddampfer bilden eine sich ergänzende „Ready-Made Kulisse“ für den Abschluss des ersten Tages und den Auftakt der Festivalwoche. Performances, Interventionen, Musik und Visualisierungen läuten den Beginn des Festival Ars Electronica ein.

Increasing complexity evokes a yearning on the part of many people for a simpler life, one that is more down-to-earth and rooted to one's native soil. People long for simplicity in the traditional sense, and the opening event reflects this longing. Linz's industrial harbor and an old-fashioned paddle steamer form a mutually complementary, ready-made backdrop for the climax of the first day's activities and the big kick-off of the Festival week. Performances, interventions, music and visualizations ring in the Ars Electronica Festival.

Admission is free of charge.



Am Deck des vor Anker liegen den Nostalgie-Raddampfers „Schönbrunn“ / On deck of the Schönbrunn, an old-fashioned paddle steamer docked in port

20:30 – 21:30 DJ Mao (AT); Visuals by Insomnia (AT)
21:30 – 22:30 Matmos and Zeena Parkins (US)
22:30 – 01:00 Ark and Krikor (FR); Visuals by Karo Szmít (AT)

Im Salon der „Schönbrunn“ / In the Schönbrunn's salon

DJ's Lena (AT) and Martin Klein (AT)

Hafenrundfahrten mit dem Motorschiff Eduard Harbor sightseeing cruise aboard the motorized yacht Eduard

Wir bieten Ihnen auch die Möglichkeit, die abendliche Atmosphäre des Linzer Hafens in ca. halbstündigen Hafenrundfahrten mit dem Motorschiff Eduard zu erkunden.

Seemannslieder am Motorschiff Eduard mit Donke/Zigon (AT)
We'll also be offering festivalgoers the opportunity to soak up the nocturnal atmosphere of the Linz harbor during an approximately half-hour cruise aboard the Eduard.

Sailors' chanteys aboard the motorized yacht Eduard by Donke/Zigon (AT)

Abfahrtszeiten/Departures Eduard: 20:30; 21:30, 23:30; 24:30

Wir bitten um Ihr Verständnis, dass die Anzahl der Plätze auf dem Motorschiff beschränkt ist. / Seating aboard the Eduard is, unfortunately, quite limited.

Aufgrund eingeschränkter Parkplatzmöglichkeiten am Hafen Linz haben wir einen kostenlosen Shuttle-Service für Sie bereitgestellt: Treffpunkt um 20:00 am Hauptplatz Linz (Ars Electronica Infopoint) zur Abfahrt der Shuttlebusse und wieder retour.
Due to the very limited number of parking spaces on the harbor grounds, we've arranged for free shuttle bus service. Meeting point 20:00 Hauptplatz Linz

This evening is curated by Manuela Pfaffenberger and the guest curator Andreas Hasch. Light Show: Peter Thalhamer

In collaboration with LINZ AG and ÖGEG – Österreichische Gesellschaft für Eisenbahngeschichte and supported by Institut Français de Vienne, bureau export de la musique française in Berlin, Brau AG Linz, Salzburger Festspiele and Restaurant Fischerhäusl.

Special thanks to Mag. Gregor Wöss – Leitung Hafen Linz, Franz Frisch – Leiter Containerterminal Linz Service GesmbH, Ing. Helmut Müller – Vorstand Schönbrunn, Ing. Klaus Hoffmann – Management Schönbrunn and Klaus Bludau – Kapitän Schönbrunn



Fr/Fri
1. 9.

18:30
Brucknerhaus, Großer Saal

Ars Electronica Gala



Ein Abend ganz im Zeichen der KünstlerInnen. Die große Eröffnungsveranstaltung der Ars Electronica 2006 gemeinsam mit der Verleihung der Goldenen Nicas an die PreisträgerInnen des Prix Ars Electronica bildet einen der Höhepunkte des Festivals. Mit künstlerischen Interventionen von Emanuel Jauk (AT), Takashi Kawashima (JP) u. a.

An evening totally dedicated to the artists themselves. The 2006 Ars Electronica gala featuring the presentation of the Golden Nicas to the Prix Ars Electronica prizewinners is one of the Festival's highlights. The evening's program will feature the artistry of Emanuel Jauk (AT), Takashi Kawashima (JP) and others.

The Golden Nicas go to:

Jan Bitzer, Ilija Brunck, Tom Weber / Filmakademie Baden Württemberg (DE): 458nm

Golden Nica Computer Animation / Visual Effects

Eliane Radigue (FR): l'île re-sonante – Golden Nica Digital Musics

Paul DeMarinis (US): The Messenger – Golden Nica Interactive Art

exonemo (JP): The Road Movie – Golden Nica Net Vision

canal*ACCESSIBLE: www.zexe.net/barcelona – Golden Nica Digital Communities

Ehrentraud Hager, Alexander Niederklapfer, David Wurm, Magdalena Wurm / Krmpf Krmpf Studios (AT): Abenteuer-Arbeitsweg

Golden Nica u19 – freestyle computing

Himanshu Khatri (IN): Aquaplay – Winner [the next idea] Art and Technology Grant

Moderation: Wolfgang Blau (DE)

Konzept: Iris Mayr (AT)

Screenesign: Rainer Eilmsteiner, Ramsy Gsenger, Woeishi Lean, Pascal Maresch, Matthias Petzold, Sebastian Pichlmüller (Ars Electronica Futurelab)

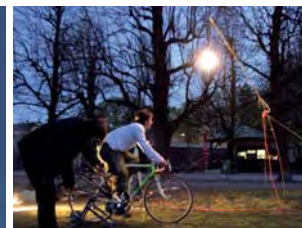
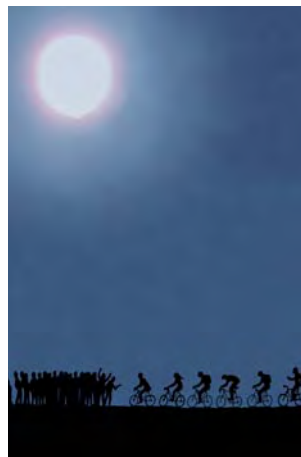


Fr/Fri
1. 9.

15:00 – 23:00
Hauptplatz

22:00 – 23:00
Moon Ride – the showdown

Moon Ride Assocreation (AT)



Radfahrer spannen am Linzer Hauptplatz ihre Fahrräder in unzählige bereit gestellte Generatoren ein und laden mit ihrer Muskelkraft einen großen Akku auf. Jeder Tritt in die Pedale zeichnet sich auf einer Ladestandsanzeige ab. In der Abenddämmerung wird die Leistung der strampelnden Radfahrer direkt auf einen Ballon geschaltet, der sich mit zunehmender Tretleistung immer stärker als künstlicher Mond am dunklen Nachthimmel abzeichnet. Das Surren der durch Muskelkraft angetriebenen Generatoren spannt dabei einen Soundteppich über den Platz. In der Nacht entlädt sich der tagsüber aufgeladene Akku und lässt den Mond über Linz wieder sanft untergehen.

Cyclists will convene on Linz's Main Square where they'll hook up their bikes to one of the many generators set up there waiting for them to provide the muscle power needed to charge a giant battery. Each revolution of every set of pedals moves the battery charge indicator a little closer to full. After sundown, the cyclists' output will be switched directly to the balloon; the harder they pedal, the brighter the artificial moon glows in the night sky. The humming of the muscle-powered generators will spread out a blanket of sound across the square. The battery that was charged up during the day discharges through the night and lets the moon gently set over Linz.

A commissioned work by Ars Electronica. Supported by the Arts Division of the Federal Chancellery, Austria. Special thanks to Donau Touristik Ges.m.b.H, E-Tech Linz, International Cycle Connection B.V. and Meinhart Kabel GmbH. In collaboration with Ars Electronica Futurelab (Robert Abt und Stefan Mittelböck)



Events



Sa/Sat
2. 9. 21:00
Donaupark

Visualisierte Linzer Klangwolke „Ente gut, Alles gut“ Herman van Veen (NL)

Die Situation der Kinder dieser Welt steht im Mittelpunkt der Klangwolke 2006. Der holländische Liedermacher und Poet Herman van Veen wird die Geschichte von Alfred Jodocus Kwak – einer Ente, die sich als UNICEF-Botschafter für Kinderrechte einsetzt – selbst erzählen und singen. Das 60-jährige Jubiläum der Kinderhilfsorganisation UNICEF war Anlass, auch im Rahmen der Klangwolke auf die Lebensumstände von Kindern der ganzen Welt einzugehen.

The situation of the world's children is the theme of the 2006 Klangwolke. Dutch songwriter/poet Herman van Veen will personally relate in word and song the story of Alfred Jodocus Kwak, a duck who's involved as UNICEF's ambassador for children's rights. The 60th anniversary of the United Nations children's aid organization also provides a fitting occasion for the Klangwolke to go into the living conditions of children around the world.

Presented by ORF Upper Austria and Brucknerhaus Linz. Supported by Telekom Austria and Generali Versicherung AG.

Sa/Sat
2. 9. 23:30
O.K Centrum für Gegenwartskunst

O.K Night

decker/reiter arbeiten hinter Turntables, Computer und Synthesizer an verschiedenen Soundscape-Ordnungsmustern. Im Anschluss wird staalplaat eine Live-Performance der Mono Erosive Surround Sound Installation YOKOMONO bringen, die beim beim Prix Ars Electronica 2006 mit einer Anerkennung in der Kategorie „Digital Musics“ ausgezeichnet wurde. DJ ddkern sorgt mit einem außergewöhnlichen Stilmix für den Ausklang des Abends.

decker/reiter work on various soundscape ordering patterns behind turntables, computer and synthesizer. They'll be followed by staalplaat and a live performance of a mono erosive surround-sound installation entitled YOKOMONO that was singled out for recognition with an Honorary Mention in the 2006 Prix Ars Electronica's Digital Musics category. DJ ddkern's extraordinary stylistic mix will conclude the evening with a bang.

Sa/Sat
2. 9. 20:00 and 22:00
O.K Centrum für Gegenwartskunst

Electronic Theatre

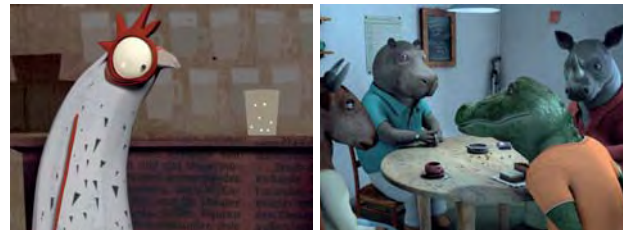
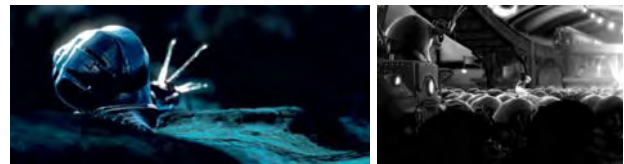
Die prämierten Computeranimationen und Visual Effects aus dem Prix Ars Electronica 2006 auf großer Leinwand.

A big-screen showing of the prizewinning works in the 2006 Prix Ars Electronica's Computer Animation / Visual Effects category.

458nm – Jan Bitzer, Ilija Brunck, Tom Weber /
Filmakademie Baden Württemberg (DE)
Kein Platz für Gerold – Daniel Nocke (DE) / Studio FILM BILDER
NEGADON: The Monster from Mars – Jun Awazu (JP)
Kakurenbo: Hide and Seek – Shuhei Morita, Shiro Kuro (JP) /
YAMATOWORKS

MTV: "Crow" – Marco Spier, Marie Hyon (US) / PSYOP
renaissance – Christian Volckman (FR) / onyx films
The Regulator – Philippe Grammaticopoulos (FR)
Discord: metal and meat – Stephan Larson (US)
Strasse der Spezialisten – Saschka Unseld, Jakob Schuh (DE) /
Studio Soi GmbH & Co. KG, Co-production cine plus Media
CAFARD – Thomas Leonard, Guillaume Marques,
Paul Jacamon (FR) / SUPINFOCOM
Als ich hier angekommen bin – Perrine Marais (DE) /
Filmakademie Baden-Württemberg
Rexona – Stunt City – The Mill (UK)
Shinsatsu-Shitsu (Consultation Room) – Kei Oyama (JP)
Sin City – Stu Maschwitz (US) / The Orphanage
ONE MAN BAND – Mark Andrews, Andrew Jimenez (US) /
Pixar Animation Studios

**Das Filmen und Fotografieren der ausgestrahlten Animationen ist untersagt.
Filming or photographing the animated projections is strictly prohibited.**



So/Sun
3. 9.

19:30 – 23:30
Lentos, Brucknerhaus, Donaupark

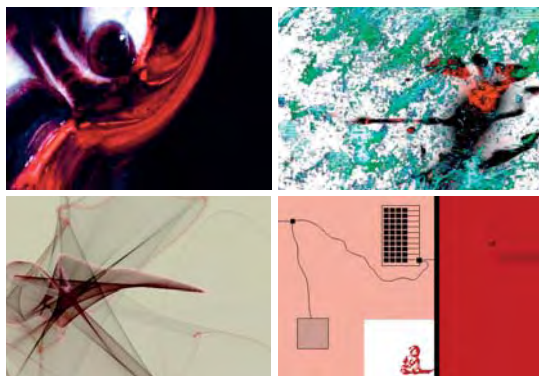
Some Sounds and Some Fury Große Konzernacht

Vermittlung zwischen den Welten akustischer Instrumente und elektronischer und digitaler Klänge ist die zentrale Zielsetzung der „langen Konzernacht“, die zum fixen Bestandteil der Ars Electronica geworden ist. Das große Bruckner Orchester unter Dennis Russell Davies und Maki Namekawa am Klavier ermöglichen uns außergewöhnliche Aufführungen, die sich virtuos zwischen diesen klanglichen Antipoden bewegen. Im Programm der langen Konzernacht finden aber nicht nur musikalische Welten und Generation zueinander, die musikalische Ausdrucksebene wird um eine visuelle erweitert. Zu jedem der aufgeführten Werke werden KünstlerInnen eingeladen, eine digitale Visualisierung zu realisieren, die die Komposition begleitet, sich auf sie einlässt, aber selbst auch eine eigenständige Interpretation darstellt.

Mediating between the realm of acoustic instruments and the domain of electronic and digital sounds is the prime mission of the long concert night that has become a fixed feature on Ars Electronica's lineup. The great Bruckner Orchestra conducted by Dennis Russell Davies and featuring Maki Namekawa on piano will enable us to partake of extraordinary performances that span in virtuoso fashion the entire range bounded by these musical antipodes.

Moreover, the grand evening concert's program represents not only an encounter of different musical worlds and generations; the music itself as a level of expression will also be provided with a visual augmentation. In conjunction with each of the works to be performed, a different artist has been invited to create a digital visualization that accompanies the composition, plumbs its depths, and even constitutes the artist's own interpretation of the music.

Some Sounds and Some Fury is a further step in an ongoing collaboration between Brucknerhaus Linz and Ars Electronica that attempts to create new experimental fusions between music and visual art.



19.30 Lentos

Intro

19.45 Lentos

Ludger Brümmer: *Move – for piano, live electronics and video* (Uraufführung)

Piano: Maki Namekawa

Music and Visuals by Ludger Brümmer

Im Lentos besteht beschränkte Platzkapazität. / Space in Lentos is limited.

20.30 Brucknerhaus, Großer Saal

Philippe Manoury: *Sound and Fury, pour grand orchestre* (1999)

Visuals by InOut (Robert Praxmarer, Reinhold Bidner)

John Cage: *Concerto for Prepared Piano and Chamber Orchestra* (1951)

Visuals by Jorn Ebner

Performed by Bruckner Orchester Linz / Dennis Russell Davies

Piano: Maki Namekawa

21.30 Klangpark

Music with Melody-Driven Electronics, by David Behrman

22:00 Brucknerhaus, Großer Saal

Charles Amirkhonian: *Loudspeakers* (for Morton Feldmann) (1990)

22:40 Brucknerhaus, Großer Saal

Ryoichi Kurokawa: audiovisual crossmedia concert

Music and Visuals by Ryoichi Kurokawa

23:10 Brucknerhaus, Großer Saal

Naut Humon, Ulrich Maiss, Masako Tanaka: *Re-Machinations*

Naut Humon: computer machine, Ulrich Maiss: cello machine, Masako Tanaka: image machine

Curators: Dennis Russell Davies, Naut Humon, Gerfried Stocker

Events

Mo/Mon
4. 9.

20:00
Brucknerhaus, Großer Saal

Digital Musics in Concert



Live-Performances der Digital Musics Preisträger des Prix Ars Electronica 2006: *l'île re-sonante* von Eliane Radigue (FR), *psychic stress soundtracks* von Joe Colley (US) und *VoodooLuba* von Niobe (Yvonne Cornelius, DE). Emanuel Jauk, Gewinner einer Anerkennung in der Kategorie u19 – freestyle computing, wird sein Stück *ac_form* performen.

The concert featuring the prize winners in the Prix Ars Electronica's Digital Musics category: *l'île re-sonante* by Eliane Radigue (FR), *psychic stress soundtracks* by Joe Colley (US) and *VoodooLuba* by Niobe (Yvonne Cornelius, DE). Emanuel Jauk, winner of an Honorary Mention in the u19 – freestyle computing category, will perform his piece *ac_form*.

So/Sun – Di/Tue
3. 9. – 5. 9.

10:00 – 19:00
Donaupark

Klangpark

Music with Roots in the Aether



Musik für eine Landschaft – für die Donau und den Park vor dem Brucknerhaus – ist das Leitmotiv des Klangparks. Eine leistungsstarke und klanglich ausgezeichnete Lautsprecheranlage steht zur Verfügung und sorgt für optimale Beschallung des großen Freigeländes.

Für den Klangpark 2006 wurde Robert Ashley's Projekt *Music*

with *Roots in the Aether* ausgewählt: ein höchst spannender Ansatz der Inszenierung von Musik und der Verbindung mit visuellen Ausdrucksformen.

Music for a landscape—for the Danube and the riverside park adjacent to the Brucknerhaus—is the leitmotif of this year's Klangpark. A high-performance loudspeaker system delivering superb sound reproduction will be set up to provide an optimal listening experience throughout the alfresco concert venue.

The piece selected for the 2006 Klangpark is Robert Ashley's *Music with Roots in the Aether*, an exciting approach to staging a musical project and combining it with visual forms of expression.

So/Sun
3. 9.

14:30 – 16:00
Schlossberg – Ars Electronica Center

Wish Visuals – You Pick It, We Play It

Sonja Meller (AT)



Absicht dieses Spiels ist es, den öffentlichen Raum auf unkonventionelle Art und Weise temporär in Anspruch zu nehmen und zu gestalten. 100 bis 200 Personen positionieren sich mit verschiedenfarbigen Fähnchen in einem Quadrat am Schlossberg. Passanten, die sich auf der Nibelungenbrücke bzw. in Urfahr befinden, werden eingeladen, per Anruf ihr

Wunschmotiv auf den Schlossberg zu kommunizieren. Die Spieler am Schlossberg versuchen, das gewählte Bild visuell umzusetzen, indem sie die richtigen Fähnchenfarben auswählen und die Fahnen schwingen. Anmeldung zum Spiel unter: spiel@afo.at oder 0664 / 954 96 57
Im Anschluss sind alle Mitspieler zu einem Buffet eingeladen!

The object of this game is to temporarily lay claim to a public space and impart a design to it in a very unconventional way. The players—all 100 – 200 of them—are issued little flags of different colors; they then form a square on a slope of Schlossberg, a hill overlooking Linz. Pedestrians on the nearby Nibelungen Bridge or in the Urfahr neighborhood are invited to call in requests for patterns they'd like to see on Schloßberg. The players on Schloßberg then jointly attempt to visually implement the requested image, choosing the appropriate colors and waving the corresponding flags. To pre-register as a player: spiel@afo.at or 0664 / 954 96 57.

Afterwards, all players are invited to partake of a buffet!

afo

architekturforum oberösterreich

Bei Schönwetter/By shine:

Sa/Sat 2.9. So/Sun 3.9. Mo/Mon 4.9.
21:00 – 22:30 Hauptplatz

Bei Schlechtwetter/By rain:

So/Sun 3. 9. During the "Some Sounds and Some Fury" intermissions
Mo/Mon 4. 9. Following "Digital Musics in Concert"
21:00 – 22:30 Brucknerhaus



Takashi's Seasons

Takashi Kawashima (JP)

Eine poetische Computer-Performance, die Puppentheater und Schattenspiel zusammenführt. Ein moderner Utsushi-e-Künstler führt unterschiedliche Szenen aus dem japanischen Kulturkreis auf, in denen die vier Jahreszeiten versinnbildlicht werden.

Takashi's Seasons is a sequential live shadow puppet / video performance in which various scenes interpreting the four seasons are performed by a modern Utsushi-e artist.

Di / Tue
5. 9. 18:30
Brucknerhaus

Visualizing Strawinsky Insights in the real-time visualisation of *Le Sacre du Printemps*

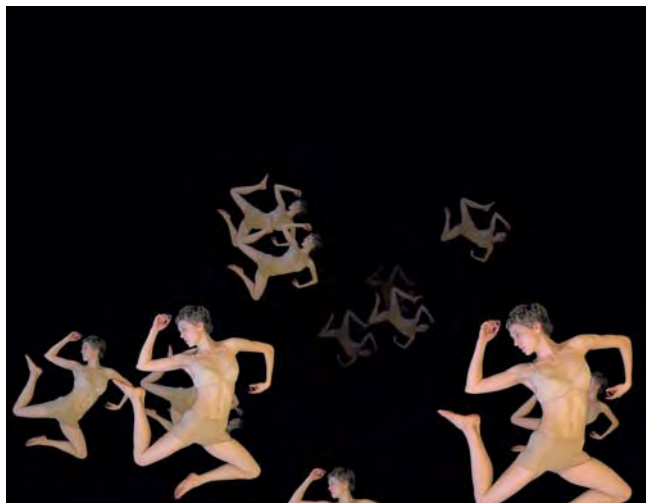
Nach den erfolgreichen virtuellen Inszenierungen von Richard Wagners *Das Rheingold* (2004) und Gustav Mahlers *Sinfonie Nr. 2 in c-moll* (2006) wird nun die Projektserie in Zusammenarbeit zwischen Ars Electronica Futurelab und Brucknerfest mit der Inszenierung von *Le Sacre du Printemps* fortgesetzt.

Following the successful virtual staging of Richard Wagner's Das Rheingold (2004) and Gustav Mahler's Symphony Nr. 2 in C Minor (2006), the series of projects is now carried on by a collaborative effort of Ars Electronica Futurelab and the Brucknerfest with a performance of Le Sacre du Printemps ("The Rite of Spring").

Einführungsvortrag / Introductory remarks 18:30 Electrolobby

Susanne Scheel (Kuratorin und Organisatorin des VI-Contests des Internationalen Bochumer Videofestivals, DE) wird in einem Kurzvortrag Geschichte und moderne Formen der Synästhesie ausführen. Horst Hörtnner (Ars Electronica Futurelab) und Klaus Obermaier (Medienkünstler) erläutern die technischen und künstlerischen Zugänge zum Projekt.

Susanne Scheel, curator and organizer of the VI contest at the International Video Festival in Bochum, Germany, will briefly discuss the history and modern forms of synaesthesia. Horst Hörtnner of the Ars Electronica Futurelab and media artist Klaus Obermaier will elaborate on the project's technical and artistic aspects.



Visualizing Strawinsky 19:30 Brucknerhaus, Großer Saal

In *Visualizing Strawinsky* kann das Publikum einer öffentlichen Probe beiwohnen und erleben, wie das Bruckner Orchester Linz unter der Leitung von Dennis Russell Davies/Karen Kamensek, die Tänzerin Julia Mach und Computerkünstler die Aufführung von Igor Strawinskys *Le Sacre du Printemps* samt Visualisierung vorbereiten. Das besondere Moment dieser Inszenierung macht die interaktive Verbindung von Orchestermusik und Computervisualisierung aus.

Am 10. September 2006, 20:00 wird *Le Sacre du Printemps* im Rahmen des Eröffnungskonzerts des Brucknerfest Linz 2006 verbunden mit der klassischen Klangwolke unter der Leitung von Dennis Russell Davies / Karen Kamensek aufgeführt.

In Visualizing Strawinsky, the audience will attend a public rehearsal and experience how the Bruckner Orchestra conducted by Dennis Russell Davies and Karen Kamensek, dancer Julia Mach and the computer artists prepare for the performance of Igor Stravinsky's Le Sacre du Printemps together with the accompanying visuals. What's special about this performance is its interactive combination of orchestral music and computer visualizations.

On September 10, 2006 at 8 PM, *Le Sacre du Printemps* will be performed as part of the opening concert of the 2006 Brucknerfest in combination with the classical Klangwolke conducted by Dennis Russell Davies and Karen Kamensek.

Le Sacre du Printemps by Igor Stravinsky. Staging by Ars Electronica and Brucknerhaus Linz; based on an idea by Wolfgang Winkler / Klaus Obermaier / Gerfried Stocker. Artistic design of the visualization and choreography by Klaus Obermaier. Dancer: Julia Mach. Interactive Design and technical development: Ars Electronica Futurelab: Matthias Bauer, Rainer Eilmsteiner, Horst Hörtnner, Christopher Lindinger, Christine Sugrue. Production Management Brucknerhaus: Tiberius Binder. A co-production of Brucknerhaus Linz and Ars Electronica.

Events

Fr/Fri – Di/Tue
1. 9. – 5. 9.

ab 23:30
Stadtwerkstatt

Quarter Nightline

STWST (AT)

Der traditionelle Ausklang eines jeden Festivaltages in der Stadtwerkstatt. *At day's end, there's nothing like Quarter Nightline in the Stadtwerkstatt to wind things up on a high note.*

Fr/Fri 1. 9.

Mr. Scheutz Thomas Scheutz (strom)
Daeque Martin Riedler (strom)
Joachim Knoll (strom)
Trash Kid Martin Huber (saal)
Emix Markus König (saal)
NDL Andreas Liest (saal)
Fino Felix Vierlinger (saal)
Ufuk Ufuk Serbest (saal)
Janosch Janosch Locomono (saal)

Sa/Sat 2. 9.

Martin Klein (saal)
Lena Klein (saal)
new city punk Klemens Pils (strom)

So/Sun 3. 9.

The Dicer Markus Decker (strom)
Herbst Richard Herbst (strom)
Stefan Kushima (strom)
Uwe Walkner (saal)

Mo/Mon 4. 9.

Lesung:
Ohvo Oliver Selischkar, Ivo, Wenzel Washington Venco Florijan Bosnjak
Huckey Harald Renner (saal)

Die AU

Markus Ebner (Rap), Url Michael (DJ)
+ Auftritt von URBAN SPRAWL (Ivo, Ohvo und Huckey)
+ HINTERLAND, HILBILLY SOLDIERS (saal)

DJs:

(DJ Url) Url Michael und (DJ Durmek) Dieter Strauch (saal)
Wolfram Reiter (strom)
Fredl Engelmayr (strom)

Di/Tue 5. 9.

Guy Rabbit Wolfgang Ofner (saal)
Metadrain Death Mechanism Johannes Pöll (saal)
Animal Mother Michael Huber (saal)
Ras Rugged Felix schager (strom)
la Oona Valarie Schager (strom)

Mi/Wed – Di/Tue
30. 8. – 5. 9.

18:00 – 4:00
Roter Krebs

Take me down to the Simple City

Grand Cafe zum Rothen Krebsen & the Institute for Expanded Art in cooperation with the Media Lab Helsinki
www.roterkreb.net, simplecity@gmx.at

Im Rahmen der Ars Electronica 2006 Campus Exhibition bietet das Institut für erweiterte Kunst in seinen Veranstaltungsräumlichkeiten „Grand Cafe zum Rothen Krebsen“ Platz für Sound- und Performance-basierte Konzerte und Installationen. Neben Projekten des Media Lab Helsinki präsentiert das Institut für erweiterte Kunst regionale KünstlerInnen, die sich im Spannungsfeld zwischen Performance und Musik bewegen, sowie Arbeiten des Arduino-Projekts. Abgerundet wird das Ganze mit einer allabendlichen finnisch-österreichischen DJ Line.

In conjunction with the 2006 Ars Electronica's Campus exhibition, the "Grand Cafe zum Rothen Krebsen," the Institute for Expanded Art's event space, will provide an ideal setting for sound- and performance-based concerts and installations. In addition to projects from Media Lab Helsinki, the Institute for Expanded Art will also showcase regional artists active at the interface of performance and music, as well as works that have emerged from the Arduino Project. Rounding things out will be an all-evening Finnish-Austrian DJ set, simulations of the northern lights, and live acts.

Mi/Wed 30. 8. Opening

22:00 „z. B.: ...“ (A)
finnisch-österreichische DJ Line

Do/Thu 31. 8.

finnisch-österreichische DJ Line

Fr/Fri 1. 9.

20:30 Das mobile Laptoporchester (AT)
21:00 May he hetal (AT)
22:00 Sankari Show – The Ultimate live Talk Karaoke
(Minna Nurminen/Petri Kola) (FI)
finnisch-österreichische DJ Line

Sa/Sat 2. 9.

21:00 SolarDuo Project (Koray Tahiroglu/Joni Lyytikäinen) (FI)
22:00 Washer + Revolver dog (AT/DE)
finnisch-österreichische DJ Line

So/Sun 3. 9.

ab 18 Uhr OPHONES (Erik Sandelin/Magnus Torstensson) (SE)
finnisch-österreichische DJ Line

Mo/Mon 4. 9.

21:00 OPHONES Symphony (Erik Sandelin/Magnus Torstensson) (SE)
22:00 Jürgen Scheible live (FI)
finnisch-österreichische DJ Line

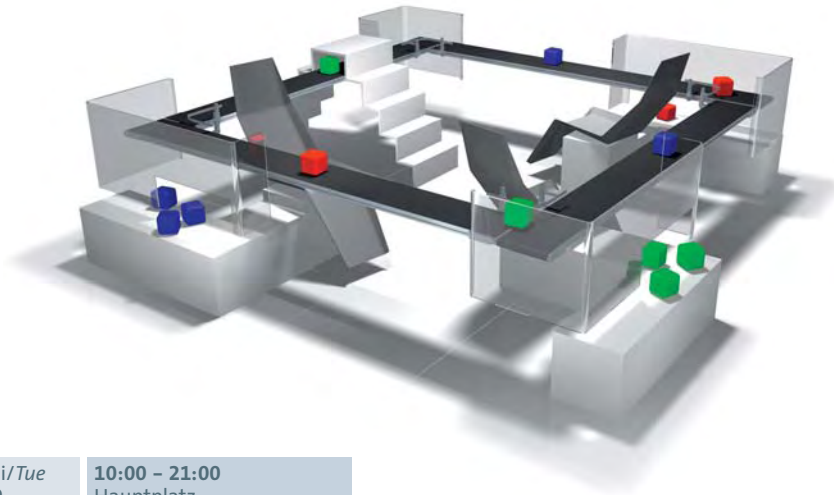
Di/Tue 5. 9.

21:00 Erynnia (AT)
21:30 Horace (AT)
finnisch-österreichische DJ Line

30. 8. – 5. 9.

Installationen

Jürgen Scheible: *MobileArtBlob*, *Word in Space*, *MobiLenin* (FI)
Karo Szmít: *file is either* (AT)



Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 21:00
Hauptplatz

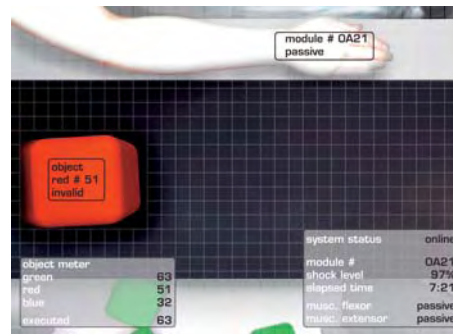
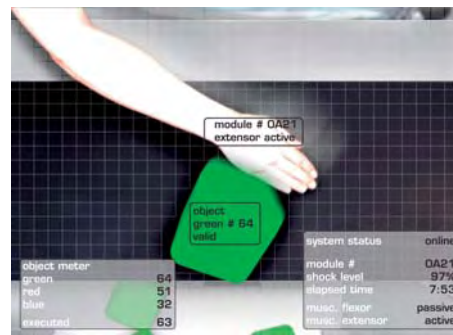
maschine-mensch

Christopher Rhomberg / Tobias Zucali (AT)

Einem voll automatischen System wird die direkte Kontrolle über den Menschen übergeben. Die Versuchsanordnung besteht aus einer abstrahierten Fertigungsstraße, in welcher dem Menschen mittels elektrischer Muskelstimulationen die Kontrolle über seinen eigenen Körper entzogen und er zu einem unbedeutenden Rädchen im Getriebe wird. Wann und wie die Gliedmaßen bewegt werden, bestimmt der Computer. Der Mensch wird so zum Sklaven des einst von ihm entworfenen Systems. Das Verhältnis Maschine – Mensch wird pervertiert. Das Projekt *maschine-mensch* erhielt im Rahmen des Prix Ars Electronica 2005 eine Anerkennung beim Kunst- und Technologiestipendium [the next idea].

Control over a human subject is turned over to a fully automatic system. The setup on which this experiment is being run is an abstracted assembly line on which electrical muscle stimuli deprive the human being of control over his own body and he becomes a tiny, insignificant cog in the overall mechanism. The computer determines when and how the human's limbs are to be moved. The human thus becomes the slave of the system that he had originally designed—a perversion of the human-machine relationship.maschine-mensch received an Honorary Mention at Prix Ars Electronica 2005—[the next idea] art and technology grant.

A commissioned work by Ars Electronica. Supported by the Arts Division of the Federal Chancellery, Austria. Additional support by: M. Hauser Medizintechnik, Haberkorn/Ulmer GmbH, Leopold Aumayr GmbH & Co KG, Transparent Design, Liska Bekleidung, Eurofoam GmbH. Special thanks to: Manfred Bijak and Monika Rakos / Center for Biomedical Engineering & Physics, University of Vienna, Vienna General Hospital. Composition: David Gottschalk. Realised in cooperation with Ars Electronica Futurelab / Gerald Prieuwasser, Katharina Nussbaumer.



Mobile City

Fr/Fri 1. 9., Mo/Mon 4. 9. 17:00 and 21:00

Sa/Sat 2. 9., So/Sun 3. 9. 17:00
Arkade

Song fuer C

M + M (Marc Weis und Martin De Mattia, DE)

Mit *Song fuer C* entwickeln die Künstler M + M eine abgründige kriminalistische Erzählung, in der die Grenzen zwischen Fiktion und aktuellem realen Geschehen fließend verlaufen.

Die Erzählung verwickelt den Handy-User in ein Spiel unterschiedlicher Nachrichten, Bildübertragungen und Hinweise und machen ihn zum aktiven „Voyeur“ der Geschehnisse. So wird der Handy-User beispielsweise über mobile Videobotschaften von der Detektivin via mobile Videobotschaften über den Ermittlungsverlauf informiert und gleichermaßen aktiv in das Geschehen mit einbezogen.

Song fuer C basiert auf neuesten, teils noch in Entwicklung befindlichen technischen Systemen des Mobilfunks mit Multifunktions-Handys, DVB-H Broadcast und Interaktion, die den Rahmen des heute absehbaren MobileTV deutlich überschreiten.



With their Song for C, artistic duo M + M has come up with a film noir-style detective story in which the boundary between fiction and events actually taking place in real life tends to get a bit blurred.

The narrative gets the audience of cell phone users partaking of it involved in a drama entailing a variety of different seemingly authentic messages, transmitted images, clues and leads that turn passive viewers into active "voyeurs" of what is transpiring. It works like this: a female detective sends out mobile video dispatches to keep the audience of cell phone users updated about the progress of her investigation and, at the same time, to actively involve them in the case.

Eine filmische Erzählung für Mobiltelefone von M+M. Schauspieler: Stephan Bissmeier, Anna Schudt, Christoph Luser, Britta Hammelstein, Barbara Rudnik. *Song fuer C* ist eine Kooperation zwischen Hochschule für Gestaltung und Kunst, Zürich (Gerhard Blechinger, Tanja Katharina Gompf) und Mobile Art Lab der Vodafone Group R & D Germany (Bernd Wiemann, Martin Richartz, Serafine A. I. Lindemann / Artcircolo).



ARKADE
TAUBENMARKT / LINZ



Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 21:00
öffentlicher Raum / public space

As if we were alone

Empfangshalle (Corbinian Böhm, Michael Gruber, DE)

Das Künstlerduo Empfangshalle recherchiert das Verhalten von Handybenutzern und visualisiert durch gezielte Inszenierungen neue Räume und Gesten, die beim mobilen Telefonieren entstehen.

Ausgehend von der Erkenntnis „Wer mobil telefoniert, grenzt sich von seiner Umgebung durch reale oder virtuelle Räume ab“, formulieren und konstruieren die Künstler Prototypen mobiler Telefonieräume, die im Rahmen eines weltweiten Telefonierservices angeboten werden. Das Projekt findet an mehreren Orten im Zentrum von Linz statt. Im Brucknerhaus gibt es eine Infostation zu *As if we were alone*.

The artistic duo Empfangshalle has conducted research on the behavior of cell phone users. Their actions/performances staged to achieve specific effects and reactions visualize the new spaces and gestures engendered while cell phone users are on the line.

*Having come to the realization that "Whoever uses his cell phone in public disassociates himself from his surroundings via real or virtual spaces," the artists formulated and constructed prototypes of "mobile telephoning spaces" that will be offered in conjunction with a worldwide telephone service. The project will be carried out at several locations in downtown Linz. An infostation with details about *As if we were alone* will be set up in the Brucknerhaus.*

The project *As if we were alone* is the result of an initiative from and a cooperation with Vodafone Group Research & Development Germany and the Mobile Art Forum Artcircolo.



Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 21:00
öffentlicher Raum / public space

Regrets

Jane Mulfinger (US) and Graham Budgett (US)



Mobile Computereinheiten durchstreifen die Stadt und tauchen bei den Festival-Events auf.

Anonym können Menschen Reue und Bedauern den Computern anvertrauen: Dinge, die sie schon lange belasten, oder auch den aktuellen Ärger über die viel zu komplizierte Welt.

So entsteht eine vergleichende soziologische Datenbank, die interessante Rückschlüsse erlaubt, denn über Websites, öffentliche Displays und Radio werden diese Äußerungen auch gleich wieder zugänglich gemacht.

Mobile computerized units roam the city and turn up at Festival events. People can anonymously confess their remorse and regret to the computers: things that have long been a burden on their minds or even what's troubling them at the moment in this way-too-complicated world. The result will be a comparative sociological databank that will allow those who encounter these statements to draw interesting conclusions, since they will immediately be made available to wider audiences on websites, via public displays and on the radio.

www.regrets.org.uk

We would like to thank the REGRETS Linz team, Rama Hoetzlein, and the continued contributions of Dora Nemere. Special thanks to Microsoft Research Cambridge.



Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 21:00
öffentlicher Raum / public space

The Cell Atlantic CellBooth

Jenny Chowdhury (US)

Die mobile Telefonzelle *Cell Atlantic CellBooth* kann wie ein Rucksack umgeschmalt und bei einem Anruf kurzerhand aufgestellt werden. Das Projekt zeigt provokant und humorvoll auf, wie die Mobilfunk-Technologie die Kommunikation der Handy-User untereinander und mit ihrer Umwelt beeinflusst hat.

The Cell Atlantic CellBooth is a mobile telephone booth that can be strapped on like a backpack and then quickly and easily set up when the user's cell phone rings. This project illustrates in a humorous and provocative way how mobile telecommunications technology has influenced cell phone users' communication with each other and with their surroundings.

<http://jennylc.com/cellbooth>



Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 21:00
Hauptplatz

Sledgehammer Keyboard

Taylor Hokanson (US)

Sledgehammer Keyboard kommuniziert mit einem Computer wie ein gewöhnliches Keyboard, stellt aber den User vor eine ungewöhnliche Aufgabe. Besucher sind eingeladen, die Tastatur mit einem Hammer zu bearbeiten und ihre frustrierendsten Erlebnisse mit Technik im wahren Sinne des Wortes in die Tastatur zu „hämmern“. Die Einträge werden in Form eines Weblogs im Internet hochgeladen.

The Sledgehammer Keyboard communicates with a computer just like a normal keyboard but offers the user an unusual option. Installation visitors are invited to work over the keyboard with a hammer in order to literally hammer their frustrating experiences with technology into it. Entries will be uploaded to the Internet in the form of a weblog.

Ars Electronica Animation Festival

Fr/Fri – Di/Tue
1. 9. – 5. 9.

O.K Centrum für Gegenwartskunst

Rund 600 Filme – von Hollywood-Großproduktionen, fantasievollen Werbeclips, Kurzfilmen, Experimentalvideos, individuellen Bild/Bewegungsminiaturen aus 71 Ländern weltweit bis hin zu Produktionen Jugendlicher unter 19 Jahren, alle eingereicht zum Prix Ars Electronica 2006 – illustrieren die multikulturelle Bandbreite der zeitgenössischen Geschichtenerzähler. Die besten Arbeiten werden alljährlich mit Preisen und Anerkennungen ausgezeichnet. Das Ars Electronica Animation Festival gibt darüber hinaus mit elf ausgewählten Stundenprogrammen einen breiteren Einblick in den Status Quo digitalen Filmschaffens auf kommerzieller ebenso wie auf künstlerischer Ebene.

About 600 films were submitted for prize consideration to Prix Ars Electronica 2006—from big-budget Hollywood productions, creative TV commercials, short subjects, experimental videos and miniature motion pictures from 71 countries throughout the world all the way to home-brew movies by Austrian youngsters. They bear copious witness to the multicultural diversity of contemporary cinematic storytelling. The top films are honored each year with prizes. The Ars Electronica Animation Festival now showcases the best of the rest: 11 hours of screenings to offer audiences a comprehensive look at the current state of the art of contemporary digital filmmaking on a commercial as well as a cultural level.

curated by Christine Schöpf, Dietmar Offenhuber (AT)

Program of the 2006 Ars Electronica Animation Festival

Generative Animation

The program curated by artists Lia (AT) and Miguel Carvalhais (PT) features current examples of processual, program-driven visual design.

Prix Selection: Small World Machines

The world as a fantastic machine whose internal workings don't always obey consistent, comprehensible laws. A mix of poetic, absurd and occasionally very angry miniatures.

Prix Selection: Exquisite Monsters

The world of computer animation is populated by a diverse array of monster species—from friendly little critters to menacing beasts, creatures of a mechanical, animalistic, or even human type.

Prix Selection: Narration

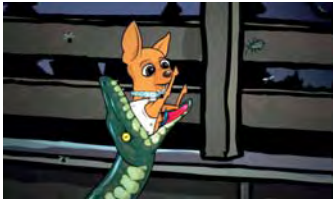
Telling a good story has always been one of filmmakers' chief motivations. Recollections clamber their way out of a photo album; a group sharing a flat discusses the problems that arise from cohabitation—films recount typical and not-so-typical situations that come up in everyday life.

Prix Selection: Time in Motion

Motion, rhythm, speed and standstill are this program's ingredients.

Prix Selection: Visual Effects and Commercials

There's hardly a feature film or ad spot made today that doesn't utilize special effects—for instance, high-speed or highly unusual tracking shots, utopian scenery or death-defying stunts. This program is a "greatest hits" compilation from recent films and commercials.



Ars Electronica Animation Festival

Prix Selection: Music Videos

With the revival of analog trick techniques, the retro look has become totally hot in the music video production field. Rarely in the past has this genre included as much animation as it has in the last two years.

Prix Selection: Monochromatic/b/w

Color reduction and a graphic vocabulary of forms are the characteristics of this program featuring short stories that run the whole content gamut.

Prix Selection: Late Night

A program for night people with a dark sense of humor: offbeat situations, stirring flashes of inspiration and trashy aesthetics assure an utterly shady chill-out.

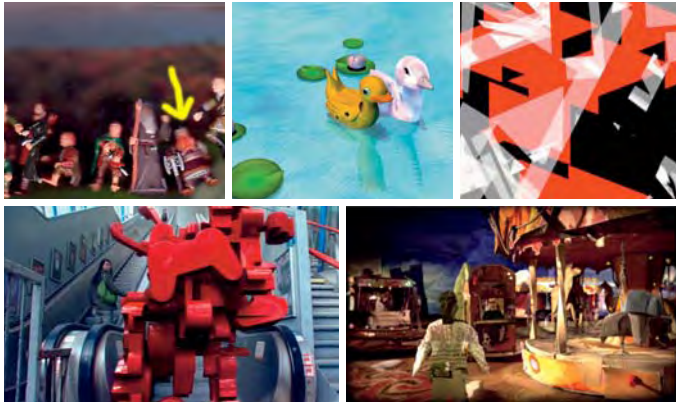
u19 – freestyle animation

Participants in the Prix Ars Electronica's annual competition for young people show how it's done. The choice of tools and media is open-ya know, freestyle computing, just like it sez. And the stuff these talented young animators and up-and-coming directors have been coming up with is really impressive. So check it out. This "best of" lineup was curated by Sirikit Amann.

Japanese Animation

Visual imaginativeness and unconventional narrative forms characterize animation made in Japan. This program curated by the Media Arts Festival Tokyo showcases a cross-section of artistic productions from recent years.

© Japan Media Arts Festival Executive Committee. All rights reserved.



Fr/Fri

10:30 – 11:30
12:00 – 13:00
13:30 – 14:30
16:00 – 17:30
18:30 – 20:00
21:00 – 22:30
22:00 – 23:00

1. 9.

Generative Animation
Prix Selection: Music Videos
Prix Selection: Small World Machines
u19 – freestyle animation
Prix Selection: Exquisite Monsters
Japanese Animation
Prix Selection: Late Night

Sa/Sat

10:30 – 11:30
12:00 – 13:00
13:30 – 14:30
15:00 – 16:30
20:00 – 21:30
22:00 – 23:30

2. 9.

Prix Selection: Time in Motion
Prix Selection: Visual Effects and Commercials
Prix Selection: Music Videos
Prix Selection: Narration
Electronic Theater (See page 20)
Electronic Theater

So/Sun

10:30 – 12:00
12:30 – 13:30
14:00 – 15:00
15:30 – 16:30
17:00 – 18:30
19:00 – 20:00
20:30 – 22:00
22:30 – 23:30

3. 9.

u19 – freestyle animation
Prix Selection: Time in Motion
Prix Selection: Visual Effects and Commercials
Prix Selection: Small World Machines
Prix Selection: Exquisite Monsters
Generative Animation
Prix Selection: Monochromatic/b/w
Prix Selection: Late Night

Mo/Mon

10:30 – 12:00
12:30 – 13:30
14:00 – 15:00
15:30 – 16:30
19:00 – 20:30
21:00 – 22:00
22:30 – 23:30

4. 9.

Japanese Animation
Generative Animation
Prix Selection: Music Videos
Prix Selection: Time in Motion
Prix Selection: Exquisite Monsters
Prix Selection: Late Night
Prix Selection: Visual Effects and Commercials

Di/Tue

10:30 – 11:30
12:00 – 13:30
15:00 – 16:30
18:30 – 20:00

5. 9.

Prix Selection: Small World Machines
u19 – freestyle animation
Prix Selection: Monochromatic/b/w
Prix Selection: Narration

Das Filmen und Fotografieren der ausgestrahlten Animationen ist untersagt.
Filming and photographing during the screenings is strictly prohibited.

Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 19:00
Kunstuniversität Linz

Opening: Do/Thu 31.8., 15:00

The Beta Lounge

Medialab at the University of Art and Design Helsinki (FI),
curated by Perttu Rastas, Philip Dean, Antti Ikonen, Kati Åberg,
Teijo Pellinen, Lily Díaz-Kommonen

Jedes Jahr wird die Kunstuniversität Linz zum Raum für Ausstellungen internationaler Hochschulen, die sich auf innovative Weise mit der Lehre von Medienkunst und -kultur auseinandersetzen. 2006 wurde die University of Art and Design Helsinki, Finnland, mit ihrem Media Lab eingeladen. Die *Beta Lounge* präsentiert Arbeiten von StudentInnen und der vier Forschungsgruppen des Media Lab. Die gezeigten Projekte beschäftigen sich mit so unterschiedlichen Themen wie digitalem Kulturerbe, E-Learning, hoch entwickelten interaktiven audiovisuellen Erzählsystemen sowie der Befähigung des Menschen, von der digitalen Entwicklung zu profitieren und sein Leben mit digitalen Werkzeugen zu gestalten.

Every year, Linz's University of Art hosts an exhibition by artists associated with an international institution of higher learning whose curriculum takes an innovative approach to teaching media art and media culture. The 2006 guest is the University of Art & Design in Helsinki, Finland and its Media Lab. Beta Lounge presents works by students and output from the Media Lab's four research groups. The projects on display deal with such diverse topics as digital cultural heritage, e-learning, advanced interactive audiovisual narrative systems as well as the process of empowering human beings to enable them to profit from the development of digital technology and to upgrade their lifestyles through the use of digital tools.

Research Groups

MobilED

Der MobilED-SERVER ist ein Audio-Wiki-Service für Mobiltelefone. User können Suchanfragen zu Wiki-Inhalten starten, indem sie den Suchbegriff per SMS an den MobilED-SERVER senden und kurze Zeit später die auf dem Server gefundenen Antwortinhalte von einem Sprach-Synthesizer vorgelesen bekommen.

The MobilED-SERVER is an audio wiki service for cell phones. Users can launch searches of a wiki's contents by sending the search terms via SMS to the MobilED-SERVER; as soon as the search results are returned, they're read aloud to the user by a speech synthesizer.



New Millennium, New Media & Accidental Lovers

Bei der auf der Mitwirkung der Zuschauer basierenden, episodenhaften schwarzen Musical-Komödie *Accidental Lovers* dreht sich alles um die unterschiedlichen Variationen einer tödlich endenden Liebesbeziehung. Die Zuschauer beeinflussen den Ausgang des Dramas, indem sie über SMS-Botschaften unterschiedliche Ereignisse in Gang setzen.

Accidental Lovers is an audience-participation-based musical comedy series with a very black sense of humor. Each of the episodes presents a variation on a single theme: a love affair ending in death. The audience influences the outcome of the drama by opting for particular plot lines via SMS messaging.

Projects of the Arki Research Group

Mediaspaces präsentiert Erkenntnisse zum Thema, wie sich das mediale Umfeld aufgrund der digitalen Konvergenz verändert.

P2P Fusion generiert ein Peer-to-Peer-System für die kreative Wiederverwendung von audiovisuellen Programmen.

ADIK befasst sich mit unterschiedlichen Praktiken von „communities“. *EnComPAs* ist ein EUREKA-Celtic-Projekt, in dem Arki für Co-Design Aktivitäten und Multidevice-Media-Tauschapplikationen zuständig ist. *ICING* ist ein EU-Projekt, das E-Government-Lösungen entwirft. Arki entwickelt den Urban Mediator.

Mediaspaces presents findings about how digital convergence has engendered changes in the media environment.

P2P-Fusion generates a peer-to-peer system for the creative reuse of audiovisual programs.

ADIK deals with the highly diverse practices of so-called online communities.

EnComPAs is a EUREKA Celtic project in which Arki is responsible for co-design activities and multi-device media swapping applications.

ICING is an EU project for the design of e-government solutions. Arki is developing the Urban Mediator.



Digital Facsimile of the Map of Mexico in 1550

Dieses Projekt entwickelt Informationstechnologie-Tools und -inhalte im Bereich des digitalen Kulturerbes. Zu den Tools zählt u. a. eine interaktive Open-Graphics-Library-Installation für Landkarten.

This project is developing information technology tools and content in the area of digital cultural heritage. The tools include an interactive open graphics library installation for maps.

Student projects



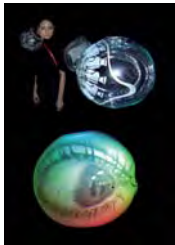
Perttu Hämäläinen, Mikko Lindholm, Ari Nykänen
Animaatiokone



Johanna Höysiemi,
Perttu Hämäläinen
QuiQui's Giant Bounce



Jürgen Scheible
Lenin's Godson's MobileArtBlog



Viki Ølgod, Viara Gentchev,
Ksenia Avetisova
The Eyesight Project



Janne Kaasalainen, Tanja Bastamow,
Miikka Junnila, Miska Natunen,
Jürgen Scheible – *Snowman in Hell*



Markku Nousiainen and
workgroup – *UMBRA*



Heli Ellis, Laura Palosaari, Anne Dahlgren, Anne Parkkali, Liz Lehtonen, Ville Raitio, Taneli Bruun, Maria Palaväki, Katja Pällijef – *Tikki*



Kalle Mäntsälä, Matthieu Savary
What You Do Is What You Hear!



Jürgen Scheible
Word in Space



Li Xin, Eirik Fatland
Credits NeverEnding



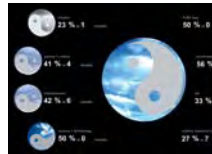
Miikka Junnila, Andrii Khrupa, Anssi Mutanen, Noora Ojala, Karoliina Talvitie-Lamberg – *Molly | Case*



Richard Widerberg, Zeenath Hasan – *IMPROVE*



Kati Åberg
Emotions in Man



Media Arsonists
Equilibrium



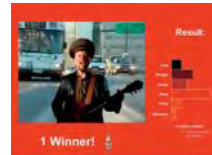
Koray Tahiroglu and
Joni Lyytikäinen
SolarDuo Project



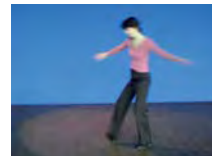
Michihito Mizutani
Emotional Communication



Minna Nurminen, Petri Kola
Sankari Show – The Ultimate Live Talk Karaoke



Jürgen Scheible
MobiLenin – Mobile Group



Marianne Decoster-Taivalkoski
Aquatic



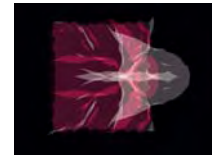
Kalle Määttä—Dignity
Nation Representative
Dignity Nation / Global Dignity Project



Wesa Aapro
Consumer Gadget



Kristian Simolin and Pauli Laine
Joutokäynti – Idle Running



Meeri Mäkäräinen
Ruby



Wille Mäkelä – *Painted into air*



Teemu Kivikangas, Richard Widerberg – *Metamorphosis*



Helena Hyvärinen, Reka Kiraly,
Cvijeta Miljak
Pääamaja/Headquarters



Teemu Kivikangas, Sumea Studio,
Digital Chocolate, Inc.
Johnny Crash & Johnny Crash

Campus

Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 19:00
Kunstuniversität, Schirmmacher

Opening: Do/Thu 31. 8., 16:00

Tangible, Audible, Playable, Wearable Interface Culture Student Works at Ars Electronica 2006 curated by Christa Sommerer (AT) & Laurent Mignonneau (FR)

Die Studierendenausstellung des „Interface Culture“-Masterstudiumprogramms an der Kunstuniversität Linz thematisiert in diesem Jahr, wie interaktive Technologien immer mehr auch in kreativen Anwendungen und hybriden Kunstprojekten ihren Niederschlag finden können und sich durch Neukombinationen von Technik und Kunst interessante Prototypen im Zwischenbereich von Medienkunst, Design Forschung und Anwendung ergeben.

The theme of this year's exhibition of works by students in the Linz University of Art's Interface Culture masters program is how interactive technologies are also making a growing impact on creative applications and hybrid art projects, and, through novel, inspired amalgamations of technology and art, are yielding interesting prototypes at the nexus of media art, design research and application.

1. Interaktive Medienarchäologie

re:call phone – Doris Diensthuber, Christan Meixner
Die digitale Drehorgel – Bernhard Pusch
FLOP – Christina Heidecker
Der Ritter von der Kokosnuss – Taife Smetschka
SCANNED OBJECTS – Irmgard Falkinger-Reiter
Metaskop – Bernhard Schorner

2. Interaktives Artificial Life

Life() – Mika Satomi
ebenda no.1 – coinciding entities – Cassandra Mehlhorn
Nature – Timm-Oliver Wilks, Harald Moser, Thorsten Kiesl, David Purviance
COWSinTHEfield – Hannah Perner-Wilson
Mikrokosmos – Susanne Posegga

3. Fashionable Technology

No more under cover – Angela-Maria Holzer, Harald Moser
Enlightened Collection – Irmgard Falkinger-Reiter
Clothing that arrange the body – Hannah Perner-Wilson

4. Intelligent Environments, Tangible Interfaces und Auditory Interfaces

AtemRaum – Thomas Wagner, Andreas Zingerle
Shape, Color & Sound – Penesta Dika, Tomor Elezkurtaj
serial_killer – Timm-Oliver Wilks
Kein Gedankenloser Transport – Hannah Perner-Wilson
Scream Point – Sebastian Dietrich, Harald Moser
iShaker – iShaker, Gustavo Morant Garcia, Franziska Parschauer

5. Robotik Interfaces

It's Alive – Robotic Performance von Andreas Zingerle, Tobias Zucali, Harald Moser, Timm-Oliver Wilks, Bernhard Pusch, Mika Satomi, Hannah Perner-Wilson, Gustavo Morant Garcia



Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 19:00
Brucknerhaus Foyer, 1. Stock

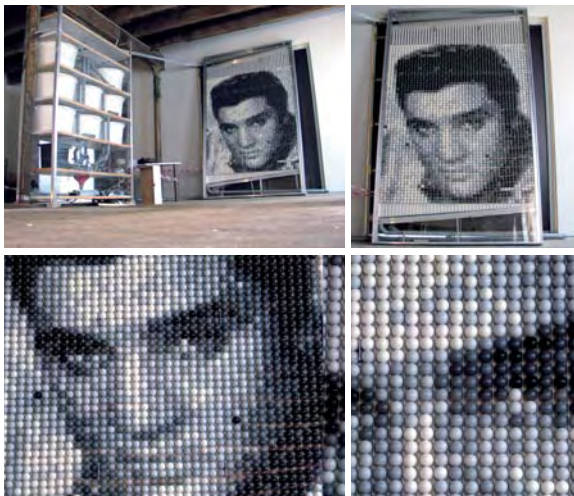
The PingPongPixel

Jonathan den Breejen / Marenka Deenstra (NL)

The PingPongPixel ist ein interaktives System der Informationsdarstellung, das gänzlich auf Licht als Medium verzichtet. In der Installation wird jedes einzelne Pixel durch einen Tischtennisball ersetzt. Auf einer Größe von zwei mal drei Metern stellen 8100 Tischtennisbälle in verschiedenen Grautönen Bilder dar, die per MMS oder Digitalkamera eingespeist werden. Die Künstler setzen mit der Langsamkeit der Installation einen bewussten Kontrapunkt zu extrem nutzenorientierten Technologien.

The PingPongPixel is an interactive system of information depiction that totally dispenses with light as a medium. In the installation, each individual pixel is replaced by a ping-pong ball. On a 2x3-meter "screen," 8,100 ping-pong balls depict images in various shades of gray. The images are fed in via MMS or digital camera. The installation's low-speed performance is meant to constitute a counterpoint that the artists intentionally juxtapose to extreme user-oriented technologies.

With many thanks to: Paul Jansen Klomp, Alex Geilenkirchen, Koen Koevoets & Comhan Holland



Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

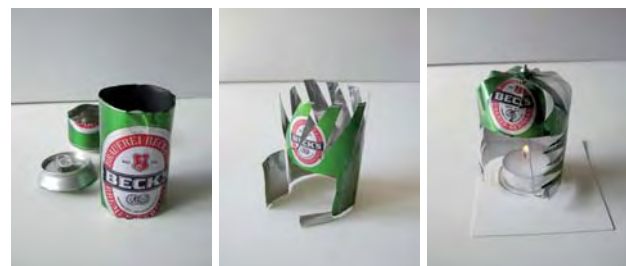
10:00 – 19:00
Brucknerhaus Foyer, EG

Random Screen

Aram Bartholl (DE)

Kernbestandteile sind eine Projektionsfolie, eine modifizierte Bierdose und ein Teelicht. Die Kerze dient als Lichtquelle und versetzt gleichzeitig mit ihrer aufsteigenden Wärme die Bierdose in Bewegung. Diese dreht sich, zu einer Art Ventilator umgebaut, über der Kerze. Das Licht der Kerze fällt durch ein Fenster in der Dose auf die Projektionsfläche und lässt den Pixel erleuchten. Die einzelnen Pixel werden aufeinander gestapelt und bilden in ihrer Gemeinsamkeit den *Random Screen*.

*Core components are a projection foil, a modified beer can and a small tea candle. The candle serves as a source of light; at the same time, the warmth it gives off sets the modified beer can in motion. The can, crafted into a sort of freely rotating fan mounted above the candle, can spin around freely. The candlelight shines through a window cut in the beer can onto a projection surface and makes the pixel light up. The individual pixels are stacked on top of and next to one another; the total configuration is the *Random Screen*.*



Exhibitions

Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

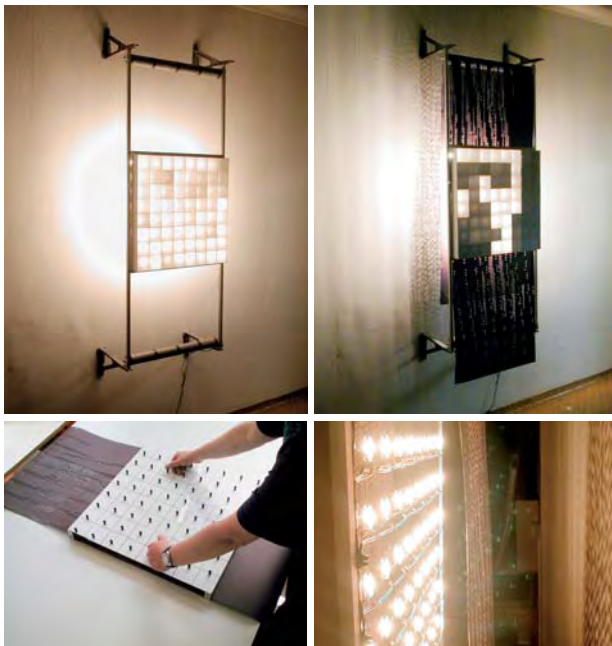
10:00 – 19:00
Brucknerhaus Foyer, EG

Papierpixel Aram Bartholl (DE)

Papierpixel ist ein manuell gesteuertes Schwarzweiß-Display mit einer Auflösung von 6 x 6 Pixeln. Die 36 Pixel werden von der Rückseite mit jeweils einer Lampe einer Weihnachtslichterkette konstant beleuchtet. Die Steuerung der einzelnen Pixel übernehmen wie bei einer klassischen automatischen Musikorgel oder einem Lochkartencomputer mit Löchern programmierte Papierstreifen.

Papierpixel is a manually-controlled, B&W display with a 6x6 pixel resolution. Each of the 36 pixels is constantly illuminated from the rear by a single bulb of a string of Christmas tree lights. The individual pixels are controlled by a perforated paper strip that resembles the system used in an old-fashioned nickelodeon or an early punched-card computer.

<http://www.datenform.de/pp.html>



Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 19:00
Brucknerhaus Foyer, 1. Stock

Vegetable Weapons Tsuyoshi Ozawa (JP)

Die Arbeit *Vegetable Weapons* wurde 2001 begonnen und präsentiert Fotografien von Menschen, die in Form eines Gewehres angeordnete Lebensmittel in der Hand halten. Jede dieser „Waffen“ setzt sich aus den Zutaten des lokalen Lieblingsgerichts der fotografierten Person zusammen. Ozawa tritt mit seinem Projekt in die Fußstapfen von Dada- und Fluxus-Künstlern, indem er mit visualisierter Sprache politische und soziale Transformationen darstellt und mit Humor und Interaktion Stereotypen aufzubrechen versucht.

Vegetable Weapons was begun in 2001. This series of photographs features people holding an arrangement of vegetables that resembles a rifle. Each of these "weapons" is made up of the ingredients of the favorite local dish of the person depicted in the photo. With this project, Ozawa follows in the footsteps of Dada and Fluxus artists: he utilizes a visualized language to portray political and social transformations, and uses humor and interaction in an attempt to break down stereotypes.

Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 19:00
Brucknerhaus Foyer, EG

Silver Cell Aram Bartholl (DE)



Die Handytasche *Silver Cell* wirkt wie ein faradayscher Käfig. Ein Handy, das sich in dieser Tasche befindet, kann weder senden noch empfangen. Das verwendete Material, ein vollflächig versilbertes Polyamidgewebe, bleibt transparent und gewährleistet, dass ein modernes Handydisplay

durch den Stoff hindurch abgelesen werden. *Silver Cell* bietet die Möglichkeit, sich einer Ortung oder räumlichen Nachverfolgung zu entziehen. Im Besitz eines persönlichen Funklochs kann der Handybesitzer frei darüber entscheiden, ob er in einem räumlichen Datenmodell vorkommen möchte oder nicht.

The Silver Cell cell phone carrying case works like a Faraday cage. A cell phone placed inside this case can neither transmit nor receive. The material it's made of, a completely silver-coated polyamide fabric, remains transparent, so a modern cell phone's display can be read through it. Silver Cell makes it possible to evade positioning or tracking by the service provider. The user's own personal dead-zone lets him/her decide whether or not to leave behind traces in a spatial data model.

<http://www.datenform.de/silver.html>

Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 19:00
Brucknerhaus Foyer, 1. Stock

dun.AV

Michael Aschauer (AT)

Dun.AV – das Donau Panorama Projekt – ist eine experimentelle Versuchsanordnung einer fotografischen Kartographie der Donau. Beide Ufer der schiffbaren Donau werden in einem digitalen Slitscan-Verfahren durchgehend abgelichtet und in Folge entsteht eine Online- und Printfassung eines durchgängigen Panoramas der Donau – ein einzigartiger Querschnitt Europas.

Dun.AV, the Danube Panorama Project, is an experimental approach to photographic cartography of the Danube. It's objective is to produce a full panorama of the navigable portion of the river by digitally slit-scanning both of its banks, and then to generate online as well as print versions of the results—a comprehensive panorama of the Danube and a unique "cross-section" of Europe.

<http://danubepanorama.net>

dun.AV was awarded an Honorary Mention in the 2006 Prix Ars Electronica's Net Vision category.



Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 19:00
Brucknerhaus Foyer, EG

nomadix: interaction on the move! Hyperwerk (CH)

Videos, Animations und dynamische Texte werden auf den kinetischen Projektoren von *nomadix* räumlich inszeniert. Eine gelungene Erweiterung von Display, Design und Interaktion in die Mobilität unserer urbanen Räume. Die *nomadix* Projektoren der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel kommen an unterschiedlichen Orten des Festivals zum Einsatz.

Videos, animated films and dynamic texts are creatively staged with the kinetic projectors developed by nomadix—a cleverly engineered combination of display, design and interaction as an appropriate response to the mobility that defines our urban realms. The nomadix projectors developed at the University of Art and Design Basel will be deployed at various Festival venues.

<http://nomadix.info>

nomadix 2, Participants: Markus Abt, Jan Dusek, Leander Herzog;
Coach: David Dessens aka Sanch, Mischa Schaub, Andreas Krach



Exhibitions



Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 19:00
Brucknerhaus Foyer, 1. Stock

CabBoots

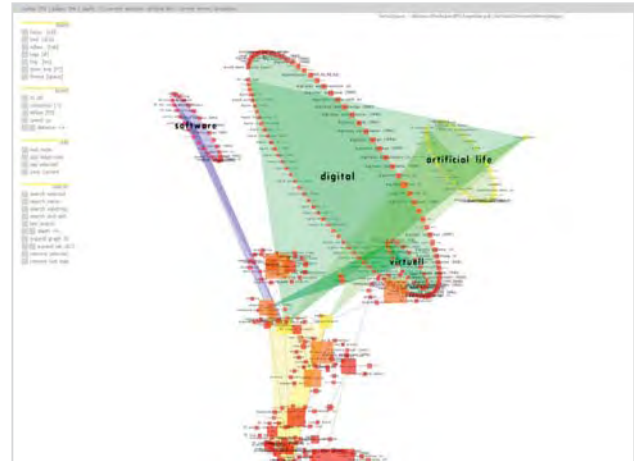
Schuhe mit integriertem Leitsystem

Martin Frey (DE)

CabBoots ist ein neuartiges Interface eines Leitsystems für Fußgänger. Die Informationsvermittlung ist taktil spürbar, intuitiv verständlich und setzt an dem Körperteil an, der am direktesten mit dem Gehen verbunden ist: dem Fuß. Während Navigationsgeräte mit dem Benutzer in der Regel auf akustischer und visueller Ebene kommunizieren, greift *CabBoots* auf die kinästhetische Wahrnehmung, in einem Trampelpfad zu gehen, zurück.

CabBoots is an innovative interface for use in a pedestrian navigation system. The information transmission process can be perceived tactilely, is intuitively understandable, and is applied to the part of the body most directly involved in the act of walking: the foot. Conventional navigational devices normally communicate with the user on the acoustic and visual levels; CabBoots utilizes the faculty of kinesthetic perception, something that anyone who's ever walked along a well-trodden path is familiar with.

<http://www.freymartin.de/cabboots>



Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 19:00
Brucknerhaus Foyer, 1. Stock

SemaSpace

Gerhard Dirmoser / Dietmar Offenhuber (AT)

SemaSpace ist ein schneller und benutzerfreundlicher Diagrammeditor zur Visualisierung komplexer semantischer Netze. Der Editor unterstützt die Erstellung von interaktiven zwei- oder dreidimensionalen Diagrammen. Das System erlaubt die Berechnung komplexer Netzstrukturen in Echtzeit und die Integration von zusätzlichen Daten wie Bildern, Klängen und Volltexten.

SemaSpace ermöglicht die Veranschaulichung des Aufbaus und die Evaluierung komplexer semantischer Netze sowie deren Navigation auf „sinnliche“ Art und Weise.

SemaSpace is a fast and user-friendly diagram editor for visualizing complex semantic networks. The editor supports the creation of interactive 2-D and 3-D diagrams. The system enables the user to compute the layout of complex network structures in real time and to integrate additional information (e. g. images, sounds, texts) into them.

SemaSpace makes it possible to get a clear, comprehensible picture of the network's structure, to evaluate complex semantic networks, and to move about within them using "sensory" navigation.



Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

14:00 – 22:00
KunstRaum Goethestraße

Opening: Mi/Wed 30.8. 21:00

curious implantation Nicole Knauer (DE)

curious implantation ist eine raumübergreifende Installation bestehend aus 500.000 Stück weißen Kunststoff-Kabelbindern, die als hybride Kreation zwischen Natur und Technik zweckentfremdet werden. Auf den ersten Blick wirkt die weiße Raumplastik weich und flauschig wie ein Fell oder eine Wiese. Bei Berührung der organisch wirkenden Oberfläche erfährt der Rezipient jedoch eine Irritation durch die borstige Widerstandskraft des Materials.

curious implantation is a large-scale installation that dominates the public space in which it is set. This hybrid creation at the nexus of nature and technology consists of 500,000 white plastic cable ties employed in a radically different way than the one for which they were intended. At first glance, this sculpture seems to be soft as a meadow and fluffy as a fleece, but when you touch its apparently organic surface, you're taken back by the material's tough, bristly feel.

<http://www.nicole-knauer.de>

KUNSTIP
KUNSTRAUM GOETHESTRASSE



Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

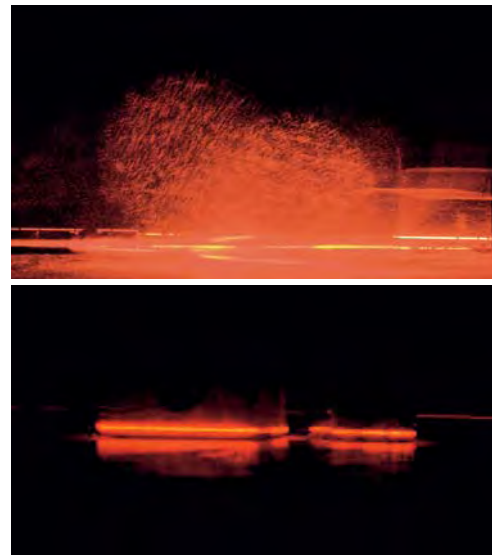
14:00 – 22:00
near KunstRaum Goethestraße

from dust till dawn Markus Decker (AT) / Dietmar Offenhuber (AT)

Ein knapp über dem Boden angebrachtes Raster von Linienlasern erzeugt eine zunächst nicht sichtbare, zusammenhängende Lichtfläche. Objekte und Partikel, die diese Fläche durchbrechen, wie etwa Staub, Zigarettenrauch oder größere Objekte, werden im Streiflicht der Laser als Oberfläche oder Umriss sichtbar. Die Umrisse und Staubmuster werden erfasst und ihre zweidimensionalen Bewegungen in einem xy-Raster-Synthesizer zu „Staubmustersound“ transformiert. Vom Tragen schmutzempfindlicher Kleidung wird abgeraten.

A grid of laser beams just above the ground produces an initially invisible, contiguous light surface. Objects and particles that break through this surface-for instance, dust, cigarette smoke or larger objects-are highlighted by the laser and become visible as a surface or an outline. The outlines and dust patterns are registered, and an XY-grid synthesizer turns their two-dimensional movements into "dust pattern sounds."
We strongly advise against wearing clothes that would be adversely affected by contact with dirt.

In Cooperation with servus.at. Supported by KunstRaum Goethestraße.



Make it Simple / electrolobby

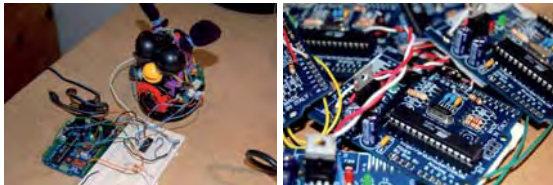
Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 19:00
Brucknerhaus

Make it Simple

Die von David Cuartielles (ES) kuratierte electrolobby bietet unter dem Titel *Make it Simple* ein dicht verflochtenes Programm aus Workshops, Minishops, Gesprächen, interaktiven Arbeiten und Performances, gewürzt mit indigofarbenen Turbanen und der Offenheit einer Community von lernwilligen Schöpfern.

This year's electrolobby, curated by David Cuartielles (ES) and entitled Make It Simple, will offer a jam-packed lineup of workshops, "minishops," talks, interactive artworks and performances—all of it spiced with indigo-colored turbans and a creative community's openness to learning new things.



Arduino Workshop <http://www.Arduino.co>

Arduino ist eine Open-Hardware- und Open/Free-Software-Initiative von David Cuartielles von K3 (Schweden) sowie Massimo Banzi und Dave Mellis vom Interaction Design Institute Ivrea (Italien), die alle auf dem Gebiet des Physical Computing tätig sind.

Arduino ging es von Anfang an darum, der Design- und Kunstcommunity ein Tool zur Entwicklung alternativer elektronischer Interfaces zur Verfügung zu stellen. Der Workshop bei der Ars Electronica führt in die Elektronik für Design und Kunstinstallationen ein. Teilnehmer müssen kein Vorwissen über Elektronik oder Programmierung mitbringen, lediglich ein unvoreingenommenes Interesse an einer spannenden Woche mit einer Handvoll Bytes.

Arduino is an open hardware and open/free software initiative whose propagators—David Cuartielles of K3 (Sweden) and Massimo Banzi & Dave Mellis of the Ivrea Interaction Design Institute (Italy)—are all actively involved in the field of physical computing.

From its very inception, Arduino's mission has been to make available to the art & design community a tool for the development of alternative electronic interfaces. The workshop to be held at Ars Electronica will provide an introduction to electronics for design and art installations. Participants need have no background programming knowledge or prior experience in electronics; the sole prerequisite is an open-minded interest in spending an exciting week with a handful of bytes.

Arduino was awarded an Honorary Mention in the 2006 Prix Ars Electronica's Digital Communities category. Special thanks to Arexx Engineering, Mobilkom Austria and Rotes Kreuz OÖ.



Python Workshop <http://www.mobilenin.com>

Python ist eine multiparadigmatische Programmiersprache, deren Design auf einfache Verwendbarkeit ausgerichtet ist. Sie zwingt Programmierer nicht zu einem bestimmten Programmierstil, sondern lässt mehrere zu.

In kurzen praktischen Kreativworkshops lernen Interessierte, digitale Inhalte mithilfe von Mobilgeräten zu bearbeiten, Videostreams auszutauschen, Storytelling-Applikationen zu bauen oder drahtlos mit anderen Systemen zu kommunizieren.

Python is a multi-paradigmatic programming language that's designed to be simple to use. It doesn't force the programmer to adopt a particular programming style; instead, many different styles are admissible. In short, practical creative workshops, participants learn to process digital content with the help of mobile devices, to swap video streams, to create storytelling applications or to establish wireless communication with other systems.

OpenFrameWorks Workshop <http://www.openframeworks.cc>

OpenFrameWorks ist eine neue plattformübergreifende C++-Open-Source-Bibliothek, die die C++-Programmierung erleichtern und zugänglicher machen soll.

Die Workshops geben praktische Ratschläge für die Bereiche Computergrafik und Animation, Programmierung und Objekterkennung.

OpenFrameWorks is a new platform-transcending C++ open-source library that's designed to make C++ programming easier and accessible by more users.

The workshops are a mix of practical tips for the fields of computer graphics and animation, programming and object recognition.



Interactivos?

<http://www.interactivos.org>

Interactivos? war ein am MedialabMadrid abgehaltener Workshop, der mit drei Entwicklern von David Cuartielles, Zachary Lieberman und Hans-Christoph Steiner organisiert wurde. Eine Auswahl dieser bei *Interactivos?* entwickelten Projekte wird in der electrolobby ausgestellt. Die gezeigten Projekte sind als Prototypen zu verstehen oder als der Beginn einer längeren Forschungsarbeit. Präsentiert wird etwa ein multidimensionaler Raum aus zellulären Automaten oder die kinetische und auditive Skulptur Waves.

UrbanForest, *White Lies* und *The Rocking Chair* sind drei interaktive Prototypen, die die Sphäre des Persönlichen mittels haptischer Interaktion untersuchen.

Interactivos? was a workshop organized by David Cuartielles, Zachary Lieberman and Hans-Christoph Steiner at MedialabMadrid. The electrolobby will showcase a selection of the projects they developed at Interactivos?.

The projects displayed are meant to be regarded as a prototype or as the initial stage of a long-term research process. The exhibits will include a multi-dimensional space composed of cellular automats, and "Waves," a kinetic and auditory sculpture.

UrbanForest, *White Lies* and *The Rocking Chair* are three interactive prototypes that explore the personal sphere by means of haptic interaction.



Minishops

Experten unterschiedlicher Fachrichtungen halten kurze offene Workshops ab, in denen die Besucher eigene Erfahrungen sammeln. Folgende Minishops stehen zur Auswahl:

- **Hacken des Roboters Asuro** (von D. Mellis): Knacken Sie einen handelsüblichen Roboterbausatz und eignen Sie sich seine Intelligenz an (Sie benötigen dazu Ihren Laptop).
- **Experimentelle Musikinstrumente** (von K. Enrique Tomas): Werden Sie für ein paar Stunden ein digitaler Geigenbauer und entwerfen Sie ein kleines Musikinstrument, um dann darauf zu spielen.
- **PureData** (von K. Tahiroglu): Lernen Sie die Grundlagen des stärksten Softwarepakets für die Produktion von Musikinstrumenten (Sie benötigen dazu Ihren Laptop).
- **Lowtech-Sensoren und Aktuatoren** (A. Somlai-Fischer): Experimentieren Sie mit kleinen Spielsachen, indem Sie diese mit anderen verbinden oder auch eigene produzieren.
- **Origatronica** (von B. Wahlstrom und T. Ness): Kann man Elektronik tatsächlich kunstvoll in Papier verpacken? Bringen Sie Ihre Entwürfe mit und entfalten Sie Ihr schöpferisches Talent.
- **JunkWars** (M. Banzi und D. Cuartielles): Bewerben Sie sich um den Preis für die beste Kreation des Tages. In diesem Workshop können Sie gemeinsam mit anderen versuchen, das Beste aus einem Berg von Trödel und Plunder zu machen.

Experts in a wide variety of fields will be conducting quickie open workshops in which festivalgoers can undertake a bit of horizon-expansion. The following minishops will be offered:

- **Hack the Asuro Robot** (with D. Mellis): Hack this commercially-available robotics component and appropriate its intelligence (Required: your own laptop)
- **Experimental Musical Instruments** (with K. Enrique Tomas): Become a digital violin maker for a few hours, and design a small musical instrument you'll then be able to play yourself.
- **PureData** (with K. Tahiroglu): Learn the fundamentals of the most powerful software available for the production of musical instruments (Required: your own laptop).
- **Low-Tech Sensors and Actuators** (A. Somlai-Fischer): Experiment with tiny toys by linking them up with other toys or producing your own.
- **Origatronica** (with B. Wahlstrom and T. Ness): Can electronics be packed in paper in a way that exhibits artistry? Bring along your designs and unfold your creative talents.
- **JunkWars** (M. Banzi and D. Cuartielles): Vie for the "Creation of the Day" prize! Participants in this workshop try to make the best out of a heap o' junk.

Featured Artist

John Maeda

Fr/Fri – Di/Tue 1. 9. – 5. 9.	10:00 – 19:00 Lentos
Opening 31. 8.	13:00
Verlängerung der Ausstellung / <i>Extenden Run</i> 6. 9. – 25. 9.	

Nature. Seven motion paintings by John Maeda that depict the unnatural space of the computer's mind.

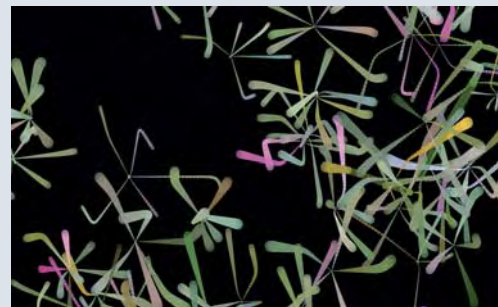
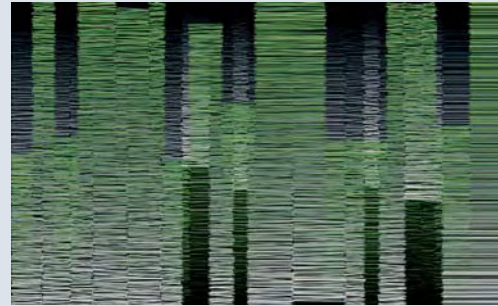
Der Zyklus *Nature* umfasst eine Serie von sieben „bewegten Gemälden“, die, angelehnt an die Natur, abstrakte Formen darstellen. Jedes dieser bewegten Gemälde zeigt mehrere, insgesamt drei bis sechs Minuten lange Sequenzen von abstrakten Figuren und Mustern mit kräftigen Farben, die ständig wandern, größer werden und sich entwickeln. Mit seinen Metaphern aus der Natur – Bäume, Himmel, Gras, Mond, Feuer, Wind, Regen, Schnee – eröffnet uns John Maeda einen Blick auf den digitalen Raum in der Tradition der Landschaftsmalerei. Die gezeigten digitalen Landschaften werden mittels einer neuartigen Softwaretechnologie erzeugt, die der Künstler entwickelt hat um „in Raum und Zeit malen“ zu können. Beeinflusst von der Dynamik des Abstrakten Expressionismus erlaubt diese Technologie dem Künstler, die animierten Bilder am Computer gestisch zu „malen“. In der Nachfolge abstrakter Maler wie Paul Klee, Mark Rothko oder Barnett Newman setzt John Maeda auf subtile Wechsel in Form, Farbe und Muster, um sowohl visuell bestechende als auch tiefgründige Werke zu schaffen. Der Künstler möchte uns durch die hypnotische Schönheit und die Sinnlichkeit dieser Bilder den Computer näher bringen und ein besseres Verständnis für dessen Innenleben vermitteln.

The Nature series consists of a series of seven “motion paintings”, representing abstract forms evocative of those found in nature. Between three to six minutes in length, each motion painting is made up of several short sequences depicting intensely colored abstract shapes and patterns that constantly move, expand and evolve. Culling his metaphors from nature—trees, sky, grass, moon, fire, wind, rain, snow—John Maeda offers us a glimpse of digital space in the spirit of landscape painting.

These digital landscapes are generated by a new software technology that the artist created in order to “paint in space and time.” Inspired by the dynamic spirit of Abstract Expressionism, the artist designed this technology so that he could “paint” animated images on the computer in a simple gestural manner. Following a long line of abstract painters such as Paul Klee, Mark Rothko and Barnett Newman, John Maeda employs subtle changes of form, color and pattern to create works that are both visually stunning and profound. Through the hypnotic beauty and sensuality of these images, the artist aspires to bring us closer to the computer and lead us to a deeper understanding of its inner nature.

Featured Artist Speech: John Maeda

So/Sun 3. 9.	11:45 – 12:30 Brucknerhaus, Mittlerer Saal
-----------------	---





Toshio Iwai

„Schönheit in den Dingen der Natur zu entdecken oder das Faszinierende und Schöne einer Sache durch Kunstwerke zu vermitteln, ist etwas, was Künstler seit jeher gemacht haben. Ich gehe diesen Weg weiter, wenn auch mit anderen Medien. Im 20. Jahrhundert interessierte man sich allgemein dafür, die Dinge optisch oder akustisch zum Ausdruck zu bringen. Ich möchte darüber hinausgehen und Werke schaffen, die alle Sinne stimulieren.“

Toshio Iwai (JP), geboren 1962, absolvierte an der University of Tsukuba das Fach Plastic Art and Mixed Media. Für seine Performance *Music Plays Images X Images Play Music* erhielt er 1997 beim Prix Ars Electronica die Goldene Nica in der Kategorie Interaktive Kunst.

“Finding beauty in things that exist in nature, or transmitting the fascinating aspects and beauty of something through pieces of work is what artists have always been doing. I follow this same path, although the media I use is different. In the 20th century, everyone was interested in expressing things visually or through sound. I would like to go beyond this, and create pieces of work that will stimulate all of the senses through various elements.”

Toshio Iwai (JP) was born in 1962. He’s a graduate of the University of Tsukuba where he studied plastic art and mixed media. For his performance Music Plays Images X Images Play Music, he received the 1997 Prix Ars Electronica’s Golden Nica in Interactive Art.

Inside-Toshio Iwai

Sa/Sat 15:45 – 18:00
2. 9. Stift St. Florian

See page 16



Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 21:00
Ars Electronica Center

Morphovision – Distorted House Toshio Iwai (JP) + NHK Science & Technical Research Laboratories (JP)

Morphovision ist ein innovatives visuelles System, das den Eindruck erweckt, als würde ein realer Festkörper aufweichen und sich schließlich ganz auflösen.

Ein Miniatur-Haus, das mit hoher Geschwindigkeit rotiert, kann transformiert werden, indem man mit Hilfe eines Touchscreens eines von mehreren Lichtmustern auswählt. Durch die Synchronisation des Lichts mit der Rotation und durch die Veränderung der Form des Lichts in Echtzeit entstehen visuelle Effekte, die an Animationsfilme erinnern. *Morphovision* erschafft so eine neuartige Realität, indem es echte Objekte transformiert anstatt sie per Computergrafik künstlich zu generieren.

Morphovision is a new visual system, where a high-speed rotating solid object appears to soften or even disintegrate, when illuminated with special light. Here, a miniature house rotating at high-speed can be transformed by selecting one of several light patterns with a touch panel. One of these patterns creates a deformed object just like in animation. These effects are achieved by synchronizing the scanning light with the high-speed rotation and changing the shape of light in real time. Morphovision generates a new reality by transforming actual objects, instead of synthesizing computer graphic images. It prompts us to reconsider the nature of images and what it means to “see” the world.

Toshio Iwai (JP) + NHK Science & Technical Research Laboratories (JP)

<http://www.nhk.or.jp/strl/english/index.html>
<http://www.nhk.or.jp/strl/morphovision/>



Ars Electronica Center

Do/Thu – Di/Tue
31. 8. – 5. 9.

10:00 – 21:00
Ars Electronica Center

Mi/Wed 10:00 – 19:00
30.8. Open House

Mi/Wed 19:00
30.8. Opening



The Scalable City Sheldon Brown (US)

Datensätze aus der realen Welt werden durch algorithmische Transformationen zu einer fiktiven Stadtlandschaft. Straßensysteme, Fahrzeuge und architektonische Formen „wachsen“ in diese Landschaft per Objekterkennung hinein.

Real-world data sets undergo algorithmic transformations into a fictive urban landscape. Street systems, vehicular traffic patterns and architectural forms “grow” into this landscape via object recognition.

<http://crca.ucsd.edu/sheldon/scalable/>

Project team: Alex Dragulescu (RO), Mike Caloud (US), Joey Hammer (US), Erik Hill (US), Carl Burton (US)



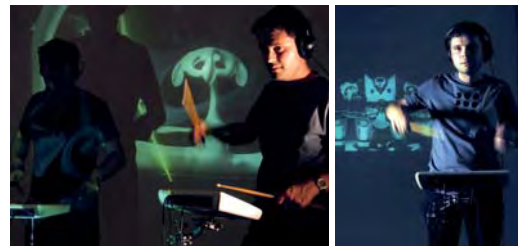
Thermoesthesia

Kumiko Kushiyama (JP) – PRESTO / JST

Thermoesthesia verfügt über ein spezielles thermisches Tast-Display. Berührt man die Oberfläche, so spürt man die Temperatur der visuell dargestellten Objekte.

Thermoesthesia is an interactive artwork with an original thermal sense display. It has been developed to allow users feel the temperature of the visually displayed objects, which is cool or warm by directly touching.

Project team: Toshiie Kitazawa, Shinji Sasada, Mototsugu Tamura / Japan Electronics College
This project was supported by PRESTO / JST, Japan Science and Technology Agency



The Sancho Plan

The Sancho Plan (UK)

Die Kombination aus Animation, Ton, Musik und Live-Performance steht im Mittelpunkt dieser Installation. Besucher können auf einem elektronischen Schlagzeug spielen und damit die Aktionen mehrerer animierter Figuren in einer musikalischen Abenteuerreise steuern.

This installation explores the careful combination of animation, sound, music and live performance to produce a striking, interactive AV experience. Users can play electronic drum pads to control a varied cast of animated characters through an evolving musical adventure.

<http://www.thesanchoplan.com>

Kobito – Virtual Brownies

Takafumi Aoki (JP)

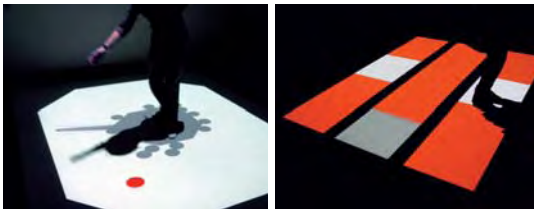


Kleine virtuelle Kreaturen, die wie Kobolde aussehen, stehen im Mittelpunkt dieser Arbeit. Der Betrachter kann die virtuellen Kobitos nicht mit bloßem Auge erkennen, sondern muss ihre Aktivitäten durch ein so genanntes „Kobito-Fenster“ beobachten. Die kleinen Gestalten können zwar nicht berührt werden, doch sie sind in der Lage, mit realen Objekten zu interagieren. So können

Kobitos etwa eine auf einem Tisch stehende echte Teedose verschieben. Die Besucher können in diesen Augmented-Reality-Stationen über die Bewegung realer Objekte mit den virtuellen Figuren interagieren.

This work features tiny virtual creatures that look likeimps. Viewers can't recognize the virtual Kobitos with the naked eye; instead, they have to observe their activities through a so-called Kobito window. The little critters can't be touched; nevertheless, they are able to interact with real objects. For instance, Kobitos can move a real tea can sitting atop a table. In the Augmented Reality installation, visitors can interact with virtual figures by moving real objects.

T. Aoki, H. Mitake, H. Ichikawa, K. Asano, R. Ayukawa, T. Kuriyama, T. Kawase, T. Matsushita, T. Toyama, I. Matsumura, Y. Iio, S. Hasegawa, M. Sato
<http://rogiken.org>, supported by: Tokyo Institute of Technology



Move

Andrew Hieronymi (US)

Move ist ein Geschicklichkeitsspiel, das nicht mit Hilfe von Joystick oder Maus bewältigt wird, sondern mit Körpereinsatz. Die Spielfläche besteht aus einer grafisch ansprechend gestalteten Projektionsfläche am Boden. Betritt man diese, wird man zum Akteur in der virtuellen Umgebung und muss sich mit Geschicklichkeit gegen diese behaupten.

Move is a game of skill. Unlike conventional computer games, though, it isn't played with a joystick or a mouse; instead, users have to bring their own bodies into play. The playing surface is an appropriately designed graphic projected onto the floor. The player taking the field becomes an aviator in a virtual environment and must use speed and agility to complete a variety of tasks.

<http://users.design.ucla.edu/~ahierony/move/>
<http://ahieronymi.net/>

Project Assistant: Togo Kida / Project developed at: University of California, Los Angeles

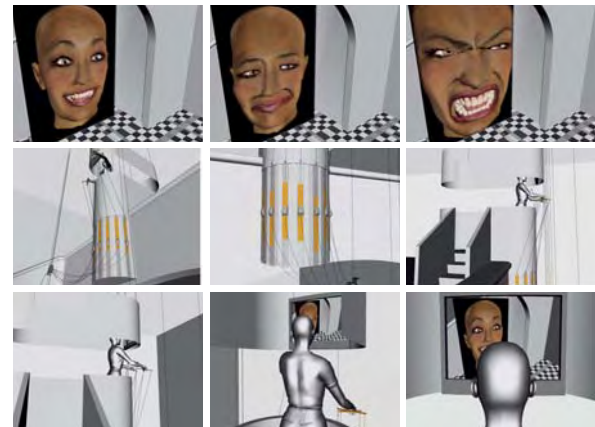
Digital Marionette

Corebounce Art Collective (Pascal Müller, Stefan Müller Arisona, Simon Schubiger-Banz, Matthias Specht, CH)

Digital Marionette veranschaulicht, wie das klassische Puppenmodell der Marionette im Multimedia-Zeitalter funktionieren kann. Die hölzerne Marionette wird dabei durch einen Lara-Croft-ähnlichen Cyber-Charakter ersetzt, die traditionellen Schnüre am Griff entpuppen sich als ein Netzwerk von Computerkabeln. Die Übersetzung von analog auf digital erfolgt durch Computermäuse, die Bewegungen der einzelnen Schnüre wahrnehmen, sowie durch digitale Spracherkennung. Mithilfe dieses Interfaces kann der Puppenspieler den Auftritt der überdimensionalen Marionette, die ein computergeneriertes Gesicht und eine laute Stimme besitzt, anonym dirigieren.

The Digital Marionette impressively shows the audience the look and feel of a puppet in the multimedia era: The wooden marionette is replaced by a Lara Croft-like cyber character; the traditional strings attached to the puppet control handles emerge into a network of computer cables. The translation from old to new, from analogue to digital, takes place via eight computer mice, which track movements of the individual strings attached to the puppet, and through digital speech recognition. Using this expressive interface, the puppet master can anonymously conduct the digital marionette, which reveals itself to the audience with an over-dimensioned, computer-generated face and a loud voice.

<http://www.corebounce.org>



Ars Electronica Center

Robolab

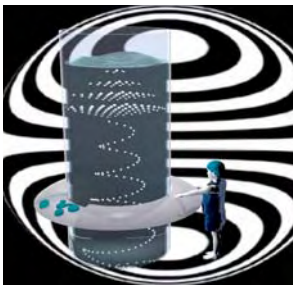


Ein multifunktionaler Ausstellungs- und Workshopraum rund um das Thema Robotik. Von der ersten Programmierung mit Lego-Robotern bis hin zu Präsentation und Einsatz von Robotikbausätzen von ELEKIT im Rahmen des Vermittlungsprogramms reicht die Angebotspalette. Das Thema „Sensorik“ steht in diesem Jahr im Mittelpunkt des Robolabs. In Workshops werden Sensoren aller Art zur sinnvollen oder phantastischen Produktion genutzt. Das hochwertige Design der ELEKIT-Produkte und eine spielerische Auseinandersetzung mit Sensorik versprechen Erfahrungen der besonderen Art.

A multifunctional space for exhibits and workshops dealing with robotics. The educational workshop offerings range from introductory programming with LEGO robots to experimentation with ELEKIT robotic components. This year in Robolab, the accent is on sensor technology. Workshop participants learn how different types of sensors can be used to create all sorts of devices-from the mundane to the madcap. Superbly designed ELEKIT products and a playful encounter with sensor technology make it fun to get hands-on experience with high-tech.

Aquaplay

Himanshu Khatri (IN)



Anstelle von Pixelgrafik verwendet Aquaplay aufsteigende Luftblasen als Display-Technologie. Ein mit Flüssigkeit gefüllter Behälter wird am Boden mit Luftventilen versehen. Besucher übermitteln dem eingebauten Computer mittels Touchpad, welche Formen sie darstellen möchten und lösen damit die Ventile aus, aus denen exakt gesteuerte Luftblasen in Form der eingegebenen Muster oder Schriftzüge in 2D oder 3D entweichen.

Instead of pixel graphics, Aquaplay uses rising air bubbles as a display technology. A fluid-filled transparent container is equipped with air vents in its base. To input the form you'd like to see, you use the touchpad connected to the built-in computer that controls the vents. The precisely formed patterns of air bubbles effervesce through the special fluid to form the requested pattern or block of text in 2-D or 3-D.

Aquaplay is this year's recipient of [the next idea] Art and Technology Grant awarded by Prix Ars Electronica and sponsored by voestalpine.

Realized in Cooperation with Ars Electronica Futurelab: Horst Hörtner, Rudolf Hanl, Jürgen Nussbaumüller.

Special thanks to Andreas Käferböck and Gerhard Riegler.

Supported by Festo and Hellerman Tyton.



City-Puzzle

In einer interaktiven Simulationsumgebung werden technologische Ansätze veranschaulicht, mit denen Städteplaner und Architekten in Zukunft arbeiten werden. Die Installation stellt eine Erweiterung des Mixed-Reality Environments „Gullivers Welt“ im Ars Electronica Center dar und veranschaulicht konkrete Anwendungsmöglichkeiten am Beispiel eines einfachen städtebaulichen Modells. Besucher können die verschiedenen Szenarien mit haptischen Tools steuern.

An interactive simulation environment lets visitors experience technological approaches that urban planners and architects will be working with in the future. The installation is an enhanced version of the "Gulliver's World" mixed reality environment in the Ars Electronica Center, and illustrates concrete application possibilities using the example of a simple urban planning model. Users can control the various scenarios with haptic tools.

Ars Electronica Futurelab: Roland Haring, Daniel Fellsner, Peter Freudling, Horst Hörtner, Andreas Jalsovec, Michael Lanke, Christopher Lindinger, Pascal Maresch, Jürgen Nussbaumüller, Christine Pils



NY See

Henry G. Kuo (HI)

Eine interaktive Landkarte von Manhattan. Besucher können sich mittels Joystick im Straßennetz von Manhattan bewegen und aus der Perspektive eines Autofahrers abbiegen, Spur wechseln oder die Richtung ändern, während an ihnen die Häuserschluchten und belebten Straßen von Manhattan vorüberziehen.

An interactive map of NYC. Users navigate through the Big Apple's network of streets via joystick. Just like a motorist, they can change lanes, make turns, and cruise through the pedestrian-jammed, skyscraper-lined canyons of Manhattan.



Airacuda

Festo AG & Co. KG (DE)

Mit *Airacuda*, einem ferngesteuerten, pneumatisch angetriebenen Fisch, wurde ein bionisches Konzept konsequent umgesetzt. Der *Airacuda* ist in seiner Funktion, seinem konstruktiven Aufbau und seiner Form einem Fisch nachempfunden.

Airacuda, a remote-controlled, pneumatically-driven fish, represents the consistent application of a bionic concept. Airacuda's functions, internal structure and external form are all modeled on a fish.

Project initiator: Dr. Wilfried Stoll, Chairman of the Supervisory Board, Festo AG
Special thanks to Festo AG & Co. KG

Smoke Tree – A virtual sculpture

John Gerrard (IE)

Eine Eiche steht im Mittelpunkt dieser virtuellen Skulptur. Sie hat im Gegensatz zu echten Bäumen allerdings die Eigenheit, Kohlenstoff statt Sauerstoff zu produzieren. Auf diese Weise entsteht eine in virtuellen Rauch gehüllte Skulptur, die ein beunruhigendes, aber durchaus plausibles Szenario abbildet. Das Werk beschreibt einen einzelnen Tag und kreist um das zentrale Motiv der dem Lauf der Sonne folgenden Bewegung.

An oak is the centerpiece of this virtual sculpture. Instead of giving off oxygen like a real tree, though, this one produces carbon. The upshot is a piece of sculpture enshrouded in virtual smoke—certainly an unsettling sight; nevertheless, a thoroughly plausible scenario. The work describes a single day, revolving around the central motif of following the path of the sun.

<http://www.johngerrard.net>

3-D production: Werner Potzelberger / Yama Vienna



The Manual Input Station

Tmema (Golan Levin und Zachary Lieberman, US)

Die *Manual Input Station* untersucht die Ausdrucksmöglichkeiten von Hand- und Fingergesten. Während der Interaktion erfasst ein Objekterkennungssystem die Bewegungen der Handsilhouetten des Benutzers und anderer Objekte auf den Glasscheiben der Overheadprojektoren. Die Formen und Gesten werden von einer speziellen Software verarbeitet und in synthetisierte Grafiken und Klänge umgesetzt. Diese überlagern sich mit den analogen Schatten und ergeben so ein magisches Augmented-Reality-Schattenspiel.

The Manual Input Station explores the possibilities of expression by means of hand and finger gestures. During the interaction, an object recognition system registers the movements of the silhouette of the user's hand and other objects on the glass plates of the overhead projectors. These are overlain with analog shadows, and the result is an enchanting play of shadows in the realm of Augmented Reality.

<http://www.tmema.org>



Ars Electronica Fassade

Ein neues Sujet für die Fassade des Ars Electronica Center: *curious implantation* von Nicole Knauer (DE). (see page 37)

A new motif for the façade of the Ars Electronica Center: "curious implantation" by Nicole Knauer (DE). (see page 37)



u19 – freestyle computing

u19 – freestyle exhibition

u19 – freestyle computing ist Österreichs größter Jugendcomputerwettbewerb, der sich seit 1998 im Rahmen des internationalen Prix Ars Electronica als Schnittstelle zwischen dem kreativen Geist der Jugendlichen und unserer Zukunft etabliert hat. Die steigende Anzahl und Vielfalt der jährlichen Einreichungen von Internetanwendungen, Webpages, Grafiken, Computeranimationen, Sounds und selbst programmierten Software- sowie Hardware-Anwendungen zeigt eine unkonventionelle und kreative Auseinandersetzung mit unserer Mediengesellschaft.

Im Simulation Lab (2. OG) werden während des Festivals die diesjährigen Siegerprojekte präsentiert.

u19 – freestyle computing: In der permanenten Ausstellung im 1. OG erhalten die vielfältigen Einreichungen und ihre Erschaffer im Alter von 3 bis 19 Jahren eine angemessene Plattform. An der *Station Console*, einem interaktiven Tisch, können über Sammelkarten gezielt Infos, Videos und Animationen zu den Gewinnerprojekten von 2006 abgerufen werden. Die Wall of Fame setzt die jungen Erfinder und Künstler in Szene. Die diesjährige Goldene Nica für den Animationsfilm *Abenteuer-Arbeitsweg* inspirierte zum Aufbau eines Mini-Trickfilmstudios im u19-Bereich, in dem die erste Produktion aus den Krmpf Krmpf Studios als Anregung für die Entwicklung eigener Filmsequenzen der BesucherInnen des Ars Electronica Center dient. Das Trickfilmstudio mit Kamera und einfacher Schnittmöglichkeit bietet eine Auswahl von Hintergrundprojektionen, Lego als Baumaterial für die Kulisse und ein Requisitenarsenal in Anlehnung an die Arbeit der Jugendlichen.

“u19 – freestyle computing” is Austria’s largest computer competition for young people. It’s been held annually since 1998 in conjunction with the Prix Ars Electronica and has successfully established itself as a setting in which the creative spirit of youth can interface with our digital future. The growing number and diversity of submissions each year—including Internet applications, websites, graphics, computer animation, sounds and home-brew hardware & software—bespeak an unconventional and creative encounter with our mediatized society.

During the Festival, this year’s winners will be on display in the Simulation Lab (2nd Upper Level).

The permanent exhibit on the 1st Upper Level showcases the incredible diversity of u19 entries and the fascinating 3- to 19-year-olds who created them. The “Console” station is an interactive table that utilizes objects resembling trading cards as tools to control data visualization, videos and animated films. The “Wall of Fame” features the young inventors and artists themselves. This year’s u19 Golden Nica winner—the first production to emerge from the KrmpfKrmpf Studios—inspired us to set up a miniature animation studio right in the u19 exhibit area. It’s designed to get young visitors to the Museum of the Future into the do-it-yourself spirit and develop their own film sequences. The studio provides a camera, simple editing equipment, a selection of background projections and—just like in this year’s Golden Nica winner—Lego blocks for set construction and Lego figures as the starring cast.

www.u19.at

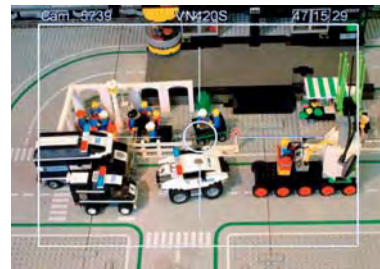
Fr/Fri
1. 9.

11:00
Ars Electronica Center, Sky Cafe

u19 – Event

Preisverleihung und Präsentation der Siegerprojekte, Auszeichnungen und Anerkennungen des Wettbewerbs „u19 – freestyle computing“. Die Gewinner der diesjährigen Goldenen Nica sind zwischen 13 und 15 Jahren alt und damit die bislang jüngsten Gewinner in der Geschichte von u19. Aus 691 eingereichten Projekten, an denen insgesamt 1230 Kinder und Jugendliche beteiligt waren, hat die Jury folgende Gewinner ausgewählt:

Awards ceremony and presentation of the winning projects as well as the recipients of the Awards of Distinction and Honorary Mentions in the u19 – freestyle computing category. This year’s Golden Nica prizewinners are between 13 and 15 years old, and thus the youngest winners in the history of u19. Out of 691 submissions in which a total of 1,230 young people were involved, the jury selected the following winners:



Die Gewinner / The winners

Abenteurer-Arbeitsweg – Golden Nica

Animation

Krmpf Krmpf Studios / Ehrentraud Hager, Alexander Niederklapfer, David Wurm, Magdalena Wurm (13 – 15 years)
Linz, Oberösterreich / Upper Austria

Robofisch – Award of Distinction

Robotik / Robotics

Robogreiner / Ralph Aichhorn, Katharina Greul, Felix Gruber, Fabian Guschelbauer (12 years)
Kirchdorf, Oberösterreich / Upper Austria

Faceology – Award of Distinction

Grafik / Graphics

Irene Kriechbaum (18 years)
Timelkam, Oberösterreich / Upper Austria

Trick und Politik – Merchandise Prize for young creatives age 10 and under

Animation

1C / GRG1 Stubenbastei (10 years)
Wien / Vienna

u19 – freestyle computing



Wunderwelt Candy CAVE – Merchandise Prize for young creatives age 11 – 14

Installation
Julius Lugmayr (11 years)
Linz, Oberösterreich / Upper Austria



Kiwi-Monster – Honorary Mention

Grafik / Graphics
Lisa Steiner (10 years)
Tobelbad, Steiermark / Styria



Die Fische und der Hai – Honorary Mention

Animation
Stjepan Miličević, Markus Weber (8 years)
Wien / Vienna



Comic-Life: Musik-Comic der 3C – Honorary Mention

Animation
The ThreeCeas / 3C BRG Landeck (12 – 13 years)
Landeck, Tirol / Tyrol



Piepl – Honorary Mention

Animation
PIEP – Diehlgasse (11 – 14 years)
Wien / Vienna



Winamp Fernsteuerung – Honorary Mention

Hardware
Dominik Amschl (16 years)
Tobelbad, Steiermark / Styria



Donaufischer.at, der Fischertreffpunkt im (Fischer-)Netz – Honorary Mention

Website
Gabriel Freinbichler (14 years)
Aschach/Donau, Oberösterreich / Upper Austria



Ich kauf mir 'ne Rakete – Honorary Mention

Animation
Jiri Kuban (17 years)
Linz, Oberösterreich / Upper Austria

War – Honorary Mention

Animation
Nana Susanne Thurner (13 years)
Bad Leonfelden, Oberösterreich / Upper Austria

ac_form – Honorary Mention

Software development
Emanuel Jauk (19 years)
Graz, Steiermark / Styria

www.zu-fall.net.ms – Honorary Mention

Internet application / Website
Thomas Hainscho (19 years)
Maria Saal, Kärnten / Carinthia

So/Sun, Mo/Mon
3. 9., 4. 9.

14:00 – 17:00
Start: Ars Electronica Center, Foyer

Altersgruppe ab 12 Jahren / Age Group: 12 and up
Kosten: € 6,- (inkl. Eintritt) / Fee: € 6 (admission included)

Querdenken

Kinder- und Jugendführungen

Guided Tours for Kids and Young People

Kinder und Jugendliche sind eingeladen, einen Blick hinter die Kulissen des weltweit bedeutendsten Medienkunstfestivals zu werfen. Bei der Präsentation der „u19 – freestyle computing“-Beiträge gibt's Gelegenheit, jungen MedienkünstlerInnen bei der Arbeit über die Schulter zu schauen.

Kids and young people are invited to take a peek behind the scenes of the world's most important media art festival. In the exhibit showcasing outstanding efforts from the "u19 – freestyle computing" category, tour participants can watch young media artists as they go about their work.



Fr/Fri – Mo/Mon
1.9. – 4.9.

16:00
Theater Phönix, Balkon

Die elektrische Großmutter

Theaterstück von Franz Schwabeneder

nach Ray Bradbury. Für alle ab 7

Cecily ist die erste elektrische Großmutter der Welt. Erleben Sie im Theater Phönix, wie sich das Leben einer Familie mit der Roboter-Oma verändert!

Das Stück wird in deutscher Sprache aufgeführt!

Cecily is the world's first electric grandmother. At the Phoenix Theater, you can experience how a family's life changes when their electric grandmother moves in! German only!

A coproduction of Theater Phönix and Ars Electronica Futurelab
Virtual Scenography: Ars Electronica Futurelab / Christine Pils, Michael Lankes, Christopher Lindinger, Andreas Jalsovec, Stefan Schilcher.

Actors: Randolph Destaller, Gabriele Deutsch, Thomas Pohl, Christian Scharer, Waltraud Starck.

Special thanks to Nana Susanne Thurner (u19 – freestyle computing).

CyberArts

Do/Thu 31. 8.	17:00 Opening
Fri /Fri – Di/Tue 1.9 – 5.9.	10:00 – 24:00 O.K Centrum für Gegenwartskunst
Mi 6.9.	10:00 – 22:00 Sonderöffnung
Verlängerung der Ausstellung / <i>Extended Run</i> 7. 9. – 8. 10.	

The Messenger Paul DeMarinis (US)



The Messenger geht der Beziehung von Elektrizität und Demokratie auf den Grund und thematisiert den Einfluss von Telekommunikationstechnologien auf unsere Lebensgestaltung. Emails aus der ganzen Welt werden von einem Computer empfangen und von drei Ausgabesystemen decodiert, die eine historische Referenz auf frühe Experimente zur Nachrichtenübertragung darstellen: Nachttöpfe, denen verschiedene Stimmen zugeordnet sind, ein aus 26 Skeletten bestehendes Corps de Ballet und ein Set von 26 mit einem Elektrolyt gefüllten Vorratsgläsern machen die elektronischen Nachrichten kurzzeitig erfahrbar.

The Messenger is an examination of the relationship between electricity and democracy as well as the influence of telecommunications technologies on our lifestyle. E-mails from all over the world are received by a computer and decoded by three output systems that actually constitute a historical reference to early experiments in transmitting messages via telegraphy: 26 washbasins with a different voice assigned to each one, a chorus line of 26 dancing skeletons, and a series of 26 electrolytic jars deliver short-lived read-outs of the electronic messages.

<http://www.stanford.edu/~demarini>

Prix Ars Electronica 2006, Golden Nica Interactive Art

drawn Zachary Lieberman (US)



Zachary Lieberman lässt in seiner Installation mit Feder und Tinte gemalte Figuren zu Leben erwachen und mit ihrem Erschaffer in Interaktion treten, indem sie sich gleichermaßen vom Zeichenblatt lösen und mit den Händen, die sie gezeichnet haben, in ein gemeinsames Spiel treten. Hinter dem für den User einfach zu handhabenden Projekt verbirgt sich eine spezielle Software, die ein Videobild in Echtzeit in ein

digitales Bild umwandelt, das wiederum auf reale Bewegungen wie die Hand des Zeichners reagiert.

In Zachary Lieberman's installation, figures drawn with pen and ink take on a life of their own and interact with their creators in that they seem to arise from the sheet of drawing paper and start to move in synch with the hand motions of the person who drew them. This installation, which features very user-friendly operation, is powered by special software that transforms a video image in real time into a digital image that, in turn, reacts to real processes like the movements of the hand that drew the figure.

<http://www.thesystemis.com/drawnInstallation>

Prix Ars Electronica 2006, Award of Distinction Interactive Art

Graffiti Research Lab

Evan Roth, James Powderly and the agents
of the G.R.L. (Eyebeam OpenLab, US)



Die Stadt der Gegenwart ist gekennzeichnet von aggressiven Leuchtreklamen und Plakaten, die stellvertretend für die Kommerzialisierung unserer Gesellschaft stehen. Das *Graffiti Research Lab* hat im Gegenzug dazu verschiedene Technologien wie LED-Throwies, Graffiti-schreibende Caption-Software oder mobile urbane Projektoren entwickelt, die es dem Individuum ermög-

lichen, Raum in einer Stadt für sich zu beanspruchen. Kostengünstige D.I.Y.-Komponenten erlauben eine Form des urbanen Protests, der die Tradition von Graffiti mit neuer Elektronik und Technik verquickt.

The modern city is characterized by aggressive neon signage and in-ner-face billboards that can be seen as a proxy for the commercialization of our society. In response, Graffiti Research Lab has developed an arsenal of technologies like LED throwies, graffiti-writing caption software and mobile urban projectors that allow individuals to stake their own claim to a piece of the cityscape. Affordable DIY components facilitate a form of urban protest that carries on the graffiti tradition using state-of-the-art high-tech.

<http://graffitiresearchlab.com>

Prix Ars Electronica 2006, Award of Distinction Interactive Art

The Robotic Chair

Max Dean, Raffaello D'Andrea, Matt Donovan (CA)



Ein ganz normaler Sessel, wie er häufig in Schulklassen oder Wartesälen anzutreffen ist, entpuppt sich vor den Augen des Zusehers als Roboter, der permanent zusammenstürzt, um sich innerhalb kurzer Zeit selber wieder aufzubauen. Mithilfe einer eingebauten Kamera ist der Roboter in der Lage, seine fehlenden Teile zu verorten. Dank spezieller mechanischer Gelenke kann der Roboter verstreute Stuhlbeine und die Lehne wieder zu einem kompletten Sessel zusammenbauen, bevor er wieder in sich zusammenfällt.

A completely normal chair, just like the ones typically found in school classes or waiting rooms, turns out to be a robot of all things! Before the eyes of the beholder, it repeatedly morphs back and forth between chair and robot. With the help of a built-in camera, the robot can assign its missing parts to their proper places. Thanks to special mechanical joints, the robot can reassemble the dispersed legs and back of the chair into a complete chair, only to morph back into a robot once again.

<http://raffaello.name/>

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Interactive Art

Supported by: runaway bunny

Hello, world!

Yunchul Kim (DE)



Hello, world! geht der Kurz- oder Langlebigkeit von Speichermedien auf den Grund und benutzt akustische Signale zur Datenspeicherung. In einem geschlossenen System, bestehend aus einem Computer, einem Lautsprecher, 246 Meter Kupferrohr und einem Mikrophon zirkuliert ein kodifiziertes auditives Signal (Rückkopplung). Durch die akustische Zeitverzögerung im Röhrensystem ist es möglich, Daten zu speichern, wobei Zeitverzögerung und Speicherkapazität größer werden, je länger die Kupferrohre sind.

Hello, world! is an interesting take on long- and short-lived data storage media. It uses acoustic signals to store data. A codified auditory signal (feedback) circulates in a closed system consisting of a computer, a loudspeaker, 246 meters of copper tubing and a microphone. Due to the acoustic delay in the tubing system, it's possible to save data, whereby the rule is: the longer the copper tubing, the longer the time delay and the greater the memory capacity.

<http://www.khm.de/~tre>

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Interactive Art

Retroyou_nostal(g)

Joan Leandre (ES)



Retroyou_nostal(g) ist ein Software-Forschungsprojekt, das darauf abzielt, die ursprünglichen Programme in selbstlaufende Simulationsumgebungen umzuwandeln. Die Bedingungen in vier Flugsimulations-Programme werden dafür so moduliert, dass sie für menschliche Piloten kaum mehr zu steuern sind.

Retroyou_nostal(g) is a software research project whose aim is to transform the original programs into self-running simulation environments. The conditions in four flight

simulator programs are modulated in such a way that they can hardly be operated by human pilots any more.

<http://nostalg.org>

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Interactive Art

Ocular Witness

Arijana Kajfes (SE)



Ocular Witness beschäftigt sich in einer Reihe von Installationen mit Licht und Sehen und setzt sich in physikalischem und metaphorischem Sinn mit Licht als Träger von Information und Bedeutung auseinander. Alle Experimente versuchen, Fragen der Darstellung in einer Welt des Informationsüberflusses und der Überproduktion anzusprechen. Jedes Modell ist als optisches Problem konstruiert, bei dem die Emission und Absorption von Licht Reaktionen sowohl der sensorischen Systeme der Maschine als auch der menschlichen Betrachter, der „Augenzeugen“, auslöst.

Ocular Witness is a series of installations that deal with light and seeing, and thematize light in both a physical and metaphorical sense as a bearer of information and meaning. All of these experiments attempt to come to terms with questions of representation in a world of information glut and overproduction. Each model is set up as an optical problem in which the emission and absorption of light trigger reactions both by the machine's systems of sensors as well as on the part of human observers, the "eyewitnesses."

<http://www.arijana.net>; <http://www.smart.tii.se>

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Interactive Art

in some parts collaboration with Pablo Miranda, Ann Sofie Börjesson, Fredrik Petersson, Peter Lundén, Lili and Aurelian Bria (Sweden)

CyberArts

vexations

Yuko Mohri, Soichiro Mihara (JP)



Inspiration und Basis für diese Installation ist Erik Saties Klavierstück *Vexations*. In einer Anmerkung unter dem Original lädt der Komponist dazu ein, das Thema des Stücks 840 Mal in Serie zu spielen. Mohri und Mihara greifen diese Anweisung auf und modifizieren die Originaleinspielung eines Pianisten, indem sie diese Einspielung durch Geräusche der Umgebung modifizieren und erneut ausstrahlen. Dieser Prozess wird 840 Mal wiederholt. In einem Spiel zwischen digital und analog wird so eine lokale Variation von *vexations* produziert.

This installation was inspired by and based on Erik Satie's piano piece vexations. In a remark written on the original score, the composer invited the musician to play the piece's motif 840 times in a row. Mohri and Mihara now take him up on it. They modified the original performance of a pianist with environmental noise and replayed the result. This process was repeated 840 times. The interplay of digital and analog produces a local variation of vexations.

<http://cip.io>

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Interactive Art

supported by: YCAM (Yamaguchi Center of Art and Media)

Tartarus

Alan Price (US)



Eine 3D-Simulation in Echtzeit verwickelt den Besucher in eine Übung in Nutzlosigkeit. Mittels Touchscreen kann eine virtuelle Gestalt dazu angehalten werden, ihre Last in Form eines hölzernen Stuhls durch verfallene Treppenhäuser und Stockwerke zu tragen. Replikationen des beförderten Sessels beginnen sich anzuhäufen und den Durchgang zu versperren, bis sie wieder verblasen und der Zyklus von vorne beginnt. Echtzeit-3D-Grafik und Game-Engine-Technologie ermöglichen dem Besucher, diese Darstellung der alltäglichen Bürde des Individuums selbst zu steuern.

A 3-D simulation in real time involves the visitor in an exercise in futility. The viewer uses a touchscreen to guide a virtual figure carrying his burden in the form of a wooden chair through dilapidated staircases and dark rooms. Replications of the chair begin to accumulate, eventually building an impasse. At this critical point, the obstacles fade and the cycle repeats. Real time 3-D graphics and game engine technology put the viewer in control of this representation of the individual's daily burden.

<http://accad.osu.edu/~aprice>

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Interactive Art

Outerspace

Andre Stubbe, Markus Lerner (DE)



Outerspace ist eine reaktive Skulptur mit tierähnlichem Verhalten, die das Verlangen hat, mit ihrer Umgebung in Kontakt zu treten. Diese „Neugierde“ impliziert eine Suche nach Licht, Bewegung und Kontakt und steigert sich, wenn tatsächlich Neues entdeckt wird. Unweigerlich wird der Betrachter vom Impetus der Skulptur angesteckt. Die Grundform der Skulptur geht auf sensitive Insektenfühler zurück, die flexible Bewegungen zum Abtasten des Raumes ausführen können.

Outerspace is a reactive sculpture that behaves like an animal. It desires to explore the space surrounding it and to seek contact. This "curiosity" motivates it to search for light, motion, finally contact. When it finds something interesting, this again increases its

curiosity to find out even more. Inevitable, the viewer becomes infected by the impetus of the sculpture. Its basic form is inspired by sensitive insect antennae that are able to make flexible movements in order to explore the environment.

<http://www.markuslerner.com>; <http://www.andrestubbe.com>

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Interactive Art

SUBJECT

Alberto Frigo (IT/SE)



In seiner Performance-in-Progress stellt Alberto Frigo eine Aufzeichnung seiner alltäglichen Handlungen zusammen, indem er jedes Objekt fotografiert, das von seiner Arbeitshand benützt wird. Diese Objekte werden zu einem Code, der sowohl wiederkehrende wie einmalige Handlungen im Leben darstellt und Muster in seinem Leben veranschaulicht.

Durch die Dokumentation von Objekten und täglichen Sequenzen entsteht eine Verknüpfungsstruktur, die es den Betrachtern erlaubt, Lebensereignisse miteinander in Verbindung zu bringen, die zwar zeitlich auseinander liegen, aber inhaltlich ähnlich sind.

In his performance-in-progress, Alberto Frigo has compiled an elaborate depiction of acts he performs on a daily basis by photographing every object that he uses with his dominant (right) hand. These objects become a code that depicts both actions he carries out repeatedly as well as one-time-only events, and thus provides a visual representation of the patterns inherent in his life. This documentation of objects and daily sequences gives rise to a linkage structure that enables the viewer to interrelate the events that take place in this person's life; despite taking place at scattered times, their content is quite similar.

<http://www.albertofrigo.net>

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Interactive Art

S.U.I. Ryota Kimura (JP)



S.U.I. steht für „Smart Urban Intelligence“ und karikiert die gesellschaftliche Tendenz hin zur computer-gesteuerten Überwachung öffentlicher und privater Lebensräume. Grundlage des Projekts sind Smart Cards, die im U-Bahn-Netz von Tokio eingesetzt werden und Bewegungen durch die Stadt aufzeichnen. S.U.I. liest die Daten auf der Karte aus und interpretiert sie auf willkürliche und voreingenommene Weise.

S.U.I. stands for Smart Urban Intelligence and caricatures the social tendency towards computer-controlled surveillance of public and private spheres. This project is based on so-called smart cards that are used in the Tokyo subway system to record the cardholders movements through the city. S.U.I. reads out the data from such cards and interprets them in an arbitrary, prejudiced way.

<http://www.ryotakimura.net/index.html>

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Interactive Art

KHRONOS PROJECTOR Alvaro Cassinelli (UY/IT)



Der Khronos Projector erlaubt Besuchern ein völlig neues Eingreifen in fertiges Filmmaterial, indem durch Berühren und Verformen der Projektionsfläche Teile des Bildes in der Zeit vor- oder zurückbewegt werden können.

The Khronos Projector provides visitors with a totally new way to modify finished film footage. Touching and thus distorting the projection surface makes it possible to shift a portion of the image forward or backward in time.

<http://www.k2.t.u-tokyo.ac.jp/members/alvaro/Khronos/>

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Interactive Art

double helix swing Ursula Damm (DE)



double helix swing ist eine Installation für Mücken und Menschen. Mücken werden durch spezifische Summgeräusche angezogen und von einer Kamera gefilmt. Diese Bilder dienen als Basis für eine virtuelle Welt, in der die Mückenschwärme aus der Natur auf digitale Wesen aus dem Computer stoßen.

double helix swing is an installation for gnats and people. Gnats are attracted by particular humming

sounds and filmed with a camera. These images then serve as the basis of a virtual world in which the swarms of gnats in nature are confronted by digital creatures from the computer.

http://www.khm.de/~ursula/double_helix_de.pdf

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Interactive Art

Office Live Techart Group (TW)



Das moderne Büro als sich selbst organisierendes und generierendes System ist Kern dieser interaktiven Installation, die auf Basis einer Kettenreaktion funktioniert. Die Techart Group hinterfragt damit die moderne Büroorganisation und deren Arbeitsumgebung. Protagonist der Installation ist ein Fisch in einem Aquarium,

der durch seine Bewegung verschiedene Geräte sequenziell aktiviert und dadurch einen zyklischen Arbeitsprozess in Gang setzt, an dessen Ende die Fütterung des Fisches steht. Neben anderen Technologien ermöglichen RFID, Computernetzwerke und Klangfrequenzsensoren diese augenzwinkernde Betrachtung des modernen Büroalltags.

The modern office as self-organizing and self-generating system is the core of this interactive installation that functions on the basis of a chain reaction. With it, the Techart Group calls into question the organization of the modern office and its working environment.

The installation's protagonist is a fish in an aquarium. Through its movements, the fish sequentially activates various devices and thereby triggers a cyclical working process that culminates in the fish being fed. RFID, computer networks and sound frequency sensors are some of the technologies that make possible this tongue-in-cheek treatment of everyday life in the modern office.

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

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Interactive Art

CyberArts

Sonic Bed_London

Kaffe Matthews / Annette Works (UK)



Kaffe Matthews' Installation *Sonic Bed_London* besteht aus einem Bett mit eingebauten Lautsprechern, die sich ständig verändernde Klänge auf den Besucher einströmen lassen. Durch ihre Frequenz und Intensität werden die Klänge nicht nur mit den Ohren, sondern mit dem gesamten Körper wahrgenommen.

Kaffe Matthews' Sonic Bed_London installation consists of a bed equipped with built-in loudspeakers; when installation visitors lie down on the bed, an endlessly changing music moves and vibrates up and down and around their body. Due to these sounds' frequency and intensity, they are perceived not only with the ears but with the entire body too.

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Digital Musics

YOKOMONO

Carsten Stabenow (DE), Geert-Jan Hobijn (NL) /
staalplaat soundsystem



Zehn Vinyl-Killer-Modellauto-Plattenspieler, ausgerüstet mit FM-Sendern. Der Klang kommt aus einem Set von Radios, die das von den Vinyl-Killern gesendete Signal empfangen. YOKOMONO ist für den Besucher nicht leicht zu handhaben, da er Tracks nicht gezielt aussuchen kann, sondern die Nadel quasi im Blindflug aufsetzen muss. Ein zusätzliches Merkmal der Vinyl-Killer ist, dass sie mit Batterien betrieben werden und daher während des Konzerts langsamer werden.

Ten vinyl-killer model-auto turntables equipped with FM transmitters. The sound comes from a set of radios that receive the signal transmitted by the vinyl-killers. YOKOMONO is anything but easy for installation visitors to operate: since it's impossible to select specific tracks, setting down the stylus needle is pretty much a hit-or-miss affair; another essential feature is that the vinyl-killers are battery-operated, so they slow down during the concert.

<http://www.staalplaat.org>

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Digital Musics

The Road Movie exonemo (JP)



Die „mobile Installation“ *The Road Movie* ist auf einer Busreise japanischer und deutscher Künstler quer durch Japan entstanden und verquickt die alte Tradition des Origami mit dem Genre des Roadmovies. Während die Gruppe durch die unterschiedlichsten Landschaften unterwegs ist, produziert die auf dem Bus montierte Webcam in einem Intervall von fünf Minuten jeweils Fotos der Umgebung aus verschiedenen Perspektiven. Die Daten werden in Form einer Origami-Faltvorlage im Internet hochgeladen und ermöglichen den Nachbau eines eigenen Roadmovies.

This "mobile installation" originated on a bus trip that Japanese and German artists took through Japan. It combines the traditional Japanese art of origami with the road movie genre. While the group was traveling about through a wide variety of landscapes, a webcam mounted on the bus snapped photos of the surroundings at five minute intervals from many different perspectives. The image files have been uploaded to the Internet in the form of origami patterns that enable users to copy the original and make their own road movie.

<http://exonemo.com/RM/>

Prix Ars Electronica 2006, Golden Nica Net Vision

www.stencilboard.at

stencilboard.at – prevent disappearance (AT)



„Stencils“ oder „Pochirs“ sind mit Hilfe von Schablonen gesprayte Bilder im Öffentlichen Raum. Da Graffiti meist sehr schnell wieder entfernt werden, erfüllt *stencilboard.at* die Funktion eines stetig wachsenden internationalen Archivs, das Teile dieser kreativen, dynamischen und kritischen Kunstform konservieren und einer breiten Öffentlichkeit zugänglich macht.

Stencils are cut-out patterns that let you spray images onto surfaces in public spaces. Since graffiti can usually be removed very quickly, stencilboard.at serves as a constantly growing international archive designed to conserve some of these creative, dynamic and socially critical works of art, and to make them accessible to wider audiences all over the world.

<http://www.stencilboard.at>

Prix Ars Electronica 2006, Honorary Mention Digital Communities



Simplicity – the art of complexity
 Katalog zur Ars Electronica 2006
 Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit
 € 28,00
 ISBN 3-7757-1834-6

Der Katalog zum Festival 2006 verbindet in ausgewählten Beiträgen theoretische Reflexionen beteiligter Künstler und Wissenschaftler mit Beschreibungen präsentierter Kunstprojekte und bietet damit erneut einen aktuellen Blick auf das Spannungsfeld von Kunst, Technologie und Gesellschaft.

The 2006 festival catalog combines essays elaborating on the theoretical reflections of participating artists and scientists with descriptions of featured works of art and thus-as always-illuminates what's emerging right now in the charged field of interaction between art, technology and society.



CyberArts 2006
 Internationales Compendium
 Prix Ars Electronica
 Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit
 € 48, 50 (incl. DVD and CD)
 ISBN-Code: 3-7757-1835-4

CyberArts 2006 dokumentiert die von einem Team internationaler Experten ausgewählten besten Arbeiten der Wettbewerbskategorien „Computer Animation / Visual Effects“, „Digital Musics“, „Interaktive Kunst“, „Net Vision“, „Digital Communities“, des nationalen Jugendwettbewerbs „u19 – freestyle computing“ und des Kunst- und Technologiestipendiums [the next idea] in Text und Bild. Das umfangreiche Buch wird von einer DVD mit Auszügen der besten Computeranimationen und Visual Effects sowie einer CD mit Ausschnitten der Kategorie „Digital Musics“ begleitet.

CyberArts 2006 compiles text and graphic documentation of the prizewinning works singled out for recognition by juries of international experts in the Computer Animation / Visual Effects, Digital Musics, Interactive Art, Net Vision, Digital Communities categories, the u19. freestyle computing competition for young Austrian artists as well as the art and technology grant [the next idea]. This comprehensive volume is accompanied by a DVD with excerpts from the best works of Computer Animation / Visual Effects as well as a CD featuring selected cuts from the Digital Musics category.

Ars Electronica on ORF

TV

Prix Ars Electronica 2006

Mo/Mon 00:20
 4. 9. ORF 2

Mi/Wed 23.25
 13. 9. 3sat

Festival Ars Electronica 2006

So/Sun 23:05
 17. 9. ORF 2

Mo/Mon 23.10
 18. 9. 3sat

Radio

Ö1 matrix: Die Komplexität der Einfachheit
 So/Sun 20. 8. 22:30 Ö1

Ö1 matrix: Ars Electronica backstage
 So/Sun 27. 8. 22:30 Ö1

Ö1 Dimensionen
 Mi/Wed 6. 9. 19:05 Ö1

Zeit-Ton: Prix Ars Electronica 2006 – Digital Musics Teil 1
 Mo/Mon 4. 9. 23:05 Ö1

Zeit-Ton: Prix Ars Electronica 2006 – Digital Musics Teil 2
 Di/Tue 5. 9. 23:05 Ö1

Zeit-Ton: St. Florian – Going to the Country
 Mi/Wed 6. 9. 23:05 Ö1

Radio zum Anschauen – Ars Electronica zum Hören!
 FM4 sendet von Freitag bis Sonntag live aus Linz.



Ars Electronica on the air! From Friday to Sunday, FM4 will be broadcasting live from Linz.

Ars Electronica 2006

Organization

AEC Ars Electronica Center Linz
Museums-gesellschaft mbH

Managing Directors

Gerfried Stocker, Rainer Stadler
Hauptstraße 2, A-4040 Linz, Austria
Tel. +43.732.7272-0
Fax +43.732.7272-77
festival@aec.at
www.aec.at/simplicity

Mitveranstalter / Co-organizers ORF Oberösterreich

General Director: Helmut Obermayr

LIVA –

Veranstaltungsgesellschaft mbH

CEO: Wolfgang Winkler,
Wolfgang Lehner

O.K Centrum für Gegenwartskunst

Managing Director: Martin Sturm

Directors Ars Electronica

Gerfried Stocker /
Ars Electronica Center
Christine Schöpf /
ORF Oberösterreich

Coordination & Production

Martin Honzik

Coordination Prix Ars Electronica

Iris Mayr

Production Team

Iris Mayr, Bianca Petscher, Manuela
Pfaffenberger, Gerlinde Pöschko,
Elisabeth Sachsenhofer, Karl J.
Schmidinger, Carola Unterberger-
Probst, Ewald Elmecker
Ingrid Fischer-Schreiber, Carmen
Lauss, Barbara Leopoldseder, Dieter
Mackinger, Sonja Panholzer, Jutta
Schmiederer, Klemens Schuster

Curatorial Advisors

John Maeda for Simplicity
Symposium.

Kati Åberg, Sonja Bettel, David
Cuartielles, Dennis Russell Davies,
Andreas Hasch, Andreas Hirsch,
Naut Humon, Pascal Maresch,
Dietmar Offenhuber, Manuela
Pfaffenberger, Christa Sommerer,
Ina Zwerger

Marketing & Sponsoring, Public Relations

Ursula Kürmayr, Doris Helma Ruland,
Maria Hieslmayr

Press

Wolfgang A. Bednarzek, Robert
Bauernhansl

Web Editors

Cornelia Sulzbacher, Maria Hieslmayr

Web Design & Development

Michael Badics, Martin Bruner, Stefan
Eibelwimmer, Clemens Häckel, Nicolas
Naveau, Dietmar Suoch, Harald Welsler

Architecture: Scott Ritter

Technical Expertise & Know-how

Ars Electronica Futurelab
www.aec.at/futurelab

Ars Electronica Center

Nicoletta Blacher, Renata Aigner,
Ellen Fethke, Michaela Lang

Ars Electronica Center System

Administration & Technical Maintenance

Gerold Hofstadler, Florian Arthofer,
Bogdan Florescu, Ulrike Gollner,
Gerhard Grafinger, Stefan Kaindlstorfer,
Florian Keckli, Alexander Kneidinger,
Faruk Kujundzic, Günter Mayr, Michael
Mülleger, Florian Wanninger

Ars Electronica Administrative Team

Elisabeth Kapeller, Olivia Desl,
Rita Thaller, Michaela Wimplinger,
Ronald Weber

Imprint

Res. For content: Gerfried Stocker,
Christine Schöpf

Editor-in-chief: Maria Hieslmayr

Graphic Design: Gerhard Kirchschräger

Printed by: Gutenberg, Linz

Photos: Ars Electronica, rubra, Sabine
Starmayr, Oliver Meckes, Mathias Stich,
Christian Herzenberger

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

Translation: Mel Greenwald, Uli Nickel,
Michael Kaufmann, Susanne Steinacher,
Martina Bauer, Wilfried Prantner, Sonja
Pöllabauer, Eva Gebetsroither

Proof Reading: Ingrid Fischer-Schreiber,
Giles Tilling

**Programmänderungen vorbehalten.
Errors and alterations reserved.**

News and program updates:
www.aec.at/simplicity

Preise / Prices

reduziert für Schüler, Studenten, Senioren etc.
discounts for students, senior citizens etc.

Festivalpass € 100,00 € 72,00
(valid for all presentations from August 31 – September 5)

Gruppenreservierungen und Gruppenpreise auf Anfrage /
group reservations and group rates on request: tickets@aec.at

Tagespass (valid for all festival presentations of a single day September 1 – 4)

Fr/Fri	Sept 1	€ 38,00	€ 26,00
Sa/Sat, St. Florian	Sept 2	€ 38,00	€ 26,00
So/Sun	Sept 3	€ 38,00	€ 26,00
Mo/Mon	Sept 4	€ 38,00	€ 26,00

Going to the country – eine Landpartie auf der Suche nach Simplicity

Day Pass, Sept 2 (includes shuttle to/from St. Florian,
all activities and Spire Concert) € 38,00 € 26,00

Halbtagespass Vormittag / Half day Pass morning
(includes shuttle to/from St. Florian, all activities until 2 PM) € 20,00 € 14,00

Halbtagespass Nachmittag / Half day Pass afternoon
(includes all activities starting at 2 PM, including Spire Concert) € 20,00 € 14,00

Spire concert € 14,00 € 10,00

Simplicity Symposium – per panel € 12,00 € 9,00

Prix Ars Electronica Forum – per panel or lecture € 9,00 € 7,00

RADIO FRO Conference € 6,00 € 3,00

Pixelspaces Conference € 6,00 € 3,00

Some Sounds and Some Fury € 19,00 € 14,00

Digital Musics in Concert € 14,00 € 10,00

Visualizing Strawinsky € 12,00 € 9,00

Ars Electronica Center € 6,00 € 3,00

Lentos € 6,50 € 4,50

O.K Centrum für Gegenwartskunst € 4,00 € 2,20

BesucherInnen der CyberArts 2006 können mit der O.K Eintrittskarte auch das Ars Electronica Center zum ermäßigten Preis besuchen und umgekehrt. Für die aktive Teilnahme an einem Arduino-Workshop im Zuge der electrolobby wird ein zusätzlicher Hardware-Kostenbeitrag eingehoben. Tickets können Sie online unter www.aec.at/festival/tickets buchen oder per E-Mail oder Fax ein Buchungsformular anfordern. Alle reservierten Pässe und Tickets können ab dem 30. 8. 2006 an der Brucknerhauskassa oder am Tag der Veranstaltung an der Abendkassa im Brucknerhaus abgeholt werden.

Visitors of the CyberArts 2006 can visit the Ars Electronica Center at reduced fee and vice versa.

An additional fee to offset hardware costs is payable by active participants in an Arduino Workshop offered at the electrolobby.

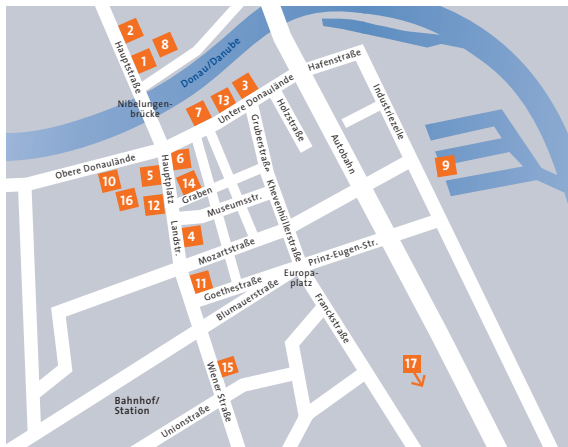
You can order tickets online at www.aec.at/festival/tickets or you can request a ticket order form by e-mail or fax. Reserved passes and tickets can be picked up beginning August 30, 2006 at the Brucknerhaus box office or on the day of the event at the venue box office.

Kinderbetreuung / Child Care

Kinderbetreuung durch geschulte Pädagogen während sämtlicher Veranstaltungen des Festivals für Kinder zwischen vier und zwölf Jahren möglich. Betreuung auch auf Englisch. Adresse: Graben 32, 4020 Linz (Fußweg zu Ars Electronica Center und Brucknerhaus ca. 5 min)
Kosten: € 6 pro Stunde
Nähere Infos beim Infodesk im Brucknerhaus, über die Tickethotline +43/7332/72 72 55 oder www.bin-bei-omi.at

Child care by trained professional caregivers is available for kids age 4 – 12 during all Festival events. English-speaking caregivers on staff. Address: Graben 32, 4020 Linz (about a five-minute walk from the Ars Electronica Center and the Brucknerhaus)

*Cost: 6 euros per hour
For details, please visit the Brucknerhaus Infodesk, call the ticket hotline at +43/7332/72 72 55 or log on to www.bin-bei-omi.at.*



- 1 Ars Electronica Center / Quarter, Hauptstr. 2
- 2 Ars Electronica Futurelab, Hauptstr. 16 – 18
- 3 Brucknerhaus Linz, Untere Donaulände 7
- 4 O.K Centrum für Gegenwartskunst, Dametzstr. 30
- 5 Kunstuniversität Linz, Hauptplatz 8
- 6 Kunstuniversität Linz / Schirmmacher Finanzgebäude Ost, Hauptplatz 6
- 7 Lentos Kunstmuseum Linz, Ernst-Koref-Promenade 1
- 8 Stadtwerkstatt, Kirchengasse 4
- 9 Hafen Linz, Regensburgerstraße, Basin 2
- 10 Roter Krebs, Obere Donaulände 11
- 11 KunstRaum Goethestraße, Goethestraße 22
- 12 Arkade, Landstraße 12
- 13 Donaupark
- 14 Kinderbetreuung / Child Care, Graben 32
- 15 Theater Phönix, Wiener Straße 25
- 16 Schlossberg
- 17 Stift St. Florian

Festival Programm Blog



Der Festival Programm Blog ist seit Mai 2006 auf www.aec.at online und gibt Einblick in die Geschehnisse der Ars Electronica: Von Hintergrundwissen zu den prämierten Projekten beim Prix Ars Electronica bis zu aktuellen Programmhinweisen werden verschiedenste Bereiche der Ars Electronica abgedeckt.

The Festival program blog, which has been online since May 2006 at www.aec.at, gets you up to speed on what's happening at Ars Electronica: from background briefings about the Prix Ars Electronica prizewinners to the latest Festival program updates, the blog's got it covered.

Festival WikiMap



WikiMap Linz ist ein interaktiver Stadtplan, auf dem die BesucherInnen Texte, Bilder und Klangelemente wie auf einer Pinwand ortsbezogen posten oder vorhandene Beiträge abrufen können. Die Spielorte der Ars Electronica 2006 finden Sie auf einer eigenen Festival-WikiMap. Hier können Sie Texte, Bilder und Sounds posten, die Sie persönlich mit dem Festival verbinden.

WikiMap Linz is an interactive city map on which visitors can post texts, images and sound elements in the town like on a bulletin board, or explore already existing entries.

The Ars Electronica 2006 program and all the event venues are to be found on a specially dedicated Festival WikiMap to which you can post texts, images and sounds that have a personal connection with the Festival for you.

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

WikiMap Linz is Ars Electronica's contribution to "Hotspot Linz", a wireless LAN initiative of the City of Linz.

<http://www.hotspotlinz.at>

Mi/Wed 30.8.	10:00 – 19:00	Open House (see page 42)	Ars Electronica Center
	19:00	Ars Electronica Center – Opening (see page 42)	Ars Electronica Center
	20:00	Pixelspaces Exhibition – Opening (see page 12)	Ars Electronica Futurelab
	21:00	KunstRaum Goethestraße – Opening (see page 37)	KunstRaum Goethestraße
	22:00	Take me down to the Simple City – Opening (see page 24)	Roter Krebs
Do/Thu 31.8.	10:30 – 18:00	When Cybernetics meets Aesthetics (see page 11)	Lentos, Auditorium
	13:00	John Maeda – Opening (see page 40)	Lentos
	15:00	The Beta Lounge – Opening (see page 30)	Kunstuniversität Linz
	16:00	Interface Culture – Opening (see page 32)	Kunstuniversität Linz/Schirmmacher
	16:30	Hauptplatz – Opening	Hauptplatz
	17:00	CyberArts – Opening (see page 48)	O.K Centrum für Gegenwartskunst
	20:30	Harbor Resonance (see page 18)	Hafen Linz
Fr/Fri 1.9.	9:30	Press Conference	Brucknerhaus, Café Anklang
	10:30 – 13:30	Simplicity Symposium I (see page 8)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	11:00 – 15:30	u19 – Event (see page 46)	Ars Electronica Center, Sky Cafe
	15:00 – 18:00	Simplicity Symposium II (see page 8)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	15:00 – 23:00	Moon Ride (see page 19)	Hauptplatz
	16:00	Die elektrische Großmutter (see page 47)	Theater Phönix, Balkon
	18:30	Ars Electronica Gala (see page 19)	Brucknerhaus, Großer Saal
	17:00 – 18:00	Song fuer C (see page 26)	Arkade
	21:00 – 22:00	Song fuer C (see page 26)	Arkade
	22:00 – 23:00	Moon Ride – the showdown (see page 19)	Hauptplatz
Sa/Sat 2.9.	09:30 – 21:00	Going to the Country (see page 14)	Stift St. Florian
	11:45 – 14:00	Pixelspaces – Panel I (see page 12)	Stift St. Florian
	16:00	Die elektrische Großmutter (see page 47)	Theater Phönix, Balkon
	17:00 – 18:00	Song fuer C (see page 26)	Arkade
	20:00	Electronic Theatre (see page 20)	O.K Centrum für Gegenwartskunst
	21:00	Visualisierte Linzer Klangwolke (see page 20)	Donaupark
	21:00	Takashi's Seasons (see page 22)	Hauptplatz
	22:00	Electronic Theatre (see page 20)	O.K Centrum für Gegenwartskunst
	23:30	O.K Night (see page 20)	O.K Centrum für Gegenwartskunst
So/Sun 3.9.	10:00 – 11:30	Forum I – Interactive Art (see page 9)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	10:30 – 15:00	Radio-FRO-Konferenz (see page 13)	Ars Electronica Center, Sky Cafe
	11:45 – 12:30	Artist speech: John Maeda (see page 40)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	13:30 – 15:00	Forum II – Digital Musics (see page 9)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	14:30 – 16:00	Wish Visuals (see page 22)	Schlosspark – Ars Electronica Center
	15:15 – 16:00	Upgrade (see page 13)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	16:00	Die elektrische Großmutter (see page 47)	Theater Phönix, Balkon
	16:30 – 18:00	Forum III – Computer Animation / Visual Effects (see page 9)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	17:00 – 18:00	Song fuer C (see page 26)	Arkade
	16:30 – 19:00	Pixelspaces – Panel II (see page 12)	Ars Electronica Center, Sky Cafe
	19:30	Some Sounds and Some Fury (see page 21)	Lentos, Brucknerhaus, Donaupark
21:00	Takashi's Seasons (see page 22)	Hauptplatz	

Mo/Mon 4. 9.	10:30 – 13:30	Forum IV – Digital Communities (see page 10)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	15:00 – 17:00	Forum V – Net Vision (see page 10)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	16:00	Die elektrische Großmutter (see page 47)	Theater Phönix, Balkon
	17:00 – 18:00	Song fuer C (see page 26)	Arkade
	17.30 – 19.00	Placing and Re-placing Media Art (see page 11)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	20:00	Digital Musics in Concert (see page 22)	Brucknerhaus, Großer Saal
	21:00	Takashi's Seasons (see page 22)	Hauptplatz
	21:00 – 22:00	Song für C (see page 26)	Arkade
Di/Tue 5. 9.	10:00 – 14:30	Make it Simple, Demos and Presentations (see page 38)	Brucknerhaus
	14:30	Press Conference	Brucknerhaus
	18:30	Visualizing Strawinsky (see page 23)	Brucknerhaus

täglich / daily

CyberArts 2006 (see page 48)

O.K Centrum für Gegenwartskunst

1. 9. – 5. 9. 10:00 – 24:00

Campus: The Beta Lounge (see page 30)

Kunstuniversität Linz

31. 8. – 5. 9. 10:00 – 19:00

Ars Electronica Center Exhibition (see page 42)

Ars Electronica Center

31. 8. – 5. 9. 10:00 – 21:00

Mobile City (see page 25)

Public Space

31. 8. – 5. 9. 10:00 – 21:00

Brucknerhaus Exhibition (see page 33)

Brucknerhaus

31. 8. – 5. 9. 10:00 – 19:00

maschine-mensch (see page 25)

Hauptplatz

31. 9. – 5. 9. 10:00 – 21:00

Sledgehammer Keyboard (see page 27)

Hauptplatz

31. 9. – 5. 9. 10:00 – 21:00

Nature (see page 40)

Lentos

1. 9. – 5. 9. 10:00 – 19:00

Pixelspaces Exhibition (see page 12)

Ars Electronica Futurelab

31. 8. – 5. 9. 12:00 – 19:00

Tangible, Audible, Playable, Wearable

(see page 32)

Kunstuniversität Linz, Schirmmacher

31. 8. – 5. 9. 10:00 – 19:00

Make it Simple

electrolobby (see page 38)

Brucknerhaus

31. 8. – 5. 9. 10:00 – 19:00

Ars Electronica Animation

Festival (see page 28)

O.K Centrum für Gegenwartskunst

1. 9. – 5. 9.

Quarter Nightline (see page 24)

Stadtwerkstatt

1. 9. – 5. 9. 23:30

electrolobby kitchen (see page 10)

Brucknerhaus

1. 9. – 5. 9. 10:00 – 19:00

Klangpark – Music with Roots

in the Aether (see page 22)

Donaupark

3. 9. – 5. 9. 10:00 – 19:00

Take me down to

the Simple City (see page 24)

Roter Krebs

30. 8. – 5. 9. 18:00 – 4:00

curious implantation (see page 37)

KunstRaum Goethestraße

31. 8. – 5. 9. 14:00 – 22:00

from dust till dawn (see page 37)

near KunstRaum Goethestraße

31. 8. – 5. 9. 14:00 – 22:00

Ars Electronica 2006

Veranstalter / Organization



Kooperationspartner / Cooperation Partners

Kunstuniversität Linz
Lentos Kunstmuseum Linz
architekturforum oberösterreich
KunstRaum Goethestraße

Ars Electronica und Prix Ars Electronica werden unterstützt von / supported by:



Stadt Linz



Land Oberösterreich



Bundeskanzleramt / Kunstsektion



Telekom Austria



Linz AG



FESTO



Siemens Österreich



Institut Français de Vienne



Ö1



Innovatives Österreich



Haberkorn



3com



Microsoft Österreich



Sony DADC



Österreichische Brauunion



Casinos Austria

Additional Support: Frank & Partner, Pöstlingbergschlössl, Nikon, Triple X, VS Fickenscher, Kulturkontakt Austria, Lenz Moser

www.aec.at/simplicity

Ars Electronica Center
Hauptstraße 2
A – 4040 Linz, Austria

Tel. +43.732.7272-0
Fax +43.732.7272-77
e-mail: info@aec.at