

An aerial photograph of a city, likely Linz, Austria, showing a dense urban layout with many small buildings and streets. A large, semi-transparent blue rectangle is overlaid in the center of the image, containing white text. In the bottom left corner, the Google logo is partially visible.

 www.aec.at/privacy

GOODBYE PRIVACY

ARS ELECTRONICA

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft
Linz, Mi 5. – Di 11. September 2007

Veranstalter / Organization



Kooperationspartner / Cooperation Partners

Kunstuniversität Linz
 Lentos Kunstmuseum Linz
 Landesgalerie
 architekturforum oberösterreich
 KunstRaum Goethestraße
 Kinderfreunde
 PANGEA
 MAIZ
 Linz09
 Unesco
 Radio Fro
 Roter Krebs
 mica
 Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung.

Ars Electronica und Prix Ars Electronica werden unterstützt von:
 Ars Electronica and Prix Ars Electronica receive support from:



Stadt Linz



Land Oberösterreich



BMUKK



Liwest



voestalpine



BBRZ Gruppe



Linz AG



FESTO



Cisco



Ö1



vodafone



Microsoft



Casinos Austria



Sony DADC



ELAG Immobilien AG



Real Treuhand



FOREST MAPPING MANAGEMENT



Harmer Brauerei



ÖBB Personenverkehr



Second Promotion



Auto Günther

Additional Support: Pöstlingberg Schloßl, Triple X, VS Fickenschner, Kulturkontakt Austria, Linz Moser, Rotes Kreuz

- 2 [Ars Electronica 2007](#)
- 3 [All of Linz – a group photo from above](#)
- 4 [Start your Festival](#)
- 5 [we guide you](#)
- 6 [Goodbye Privacy](#)

- 8 [Conferences](#)
- 9 [Fundamental Rights in the Digital World](#)
- 10 [Goodbye Privacy Symposium](#)
- 12 [Prix Ars Electronica Forum](#)
- 13 [Mobile Spaces / Overtures – Hydroformance](#)
- 14 [Closeness vs Dislocation](#)
- 14 [fair music](#)
- 14 [UNESCO Lounge](#)
- 15 [Radio-FRO-Konferenz](#)
- 16 [Pixelspaces Conference: Onfield](#)

- 17 [Second City](#)
- 17 [Pfarrplatz – Lido](#)
- 18 [Dr. Whippy](#)
- 18 [Capture your City](#)
- 19 [GSA: Black Helicopters above Linz](#)
- 19 [Pimp your hair](#)
- 19 [Augmented Sculpture v. 1.2.](#)
- 20 [Calling the Glacier – A Mobile Elegy](#)
- 20 [Intrigue_E](#)
- 20 [Flooding](#)
- 20 [Trail](#)
- 21 [Terminal Air](#)
- 21 [The Second Life Experience](#)
- 21 [Chat](#)
- 22 [Synthetic Performance](#)
- 22 [Second Life Shop](#)
- 24 [Second Promotion](#)
- 24 [Havidol™](#)
- 24 [Übermensch / Become Your Avatar](#)
- 24 [Tree](#)
- 25 [md4-200 Drone](#)
- 25 [L.A.S.E.R. Tag](#)
- 25 [In Your Hands](#)
- 25 [Spy Kiting](#)
- 26 [Source.Code](#)
- 26 [Arabesque](#)
- 26 [AutoGene](#)
- 27 [Stiff People's League](#)
- 27 [Pedestrian](#)

- 27 [Big Brother Award](#)
- 27 [self-portrait with webcam](#)
- 28 [Vacant Space](#)
- 28 [Faceless](#)
- 28 [Arrival](#)
- 28 [SUNDAY files](#)
- 29 [Pixelspaces Exhibition](#)
- 30 [Trans Reality Video Conference](#)
- 30 [Phone Booth](#)
- 31 [Bastard Spaces](#)
- 31 [Pixelhotel](#)
- 31 [Street Training](#)

- 32 [A Day in the City](#)

- [Events](#)
- 34 [more than memories](#)
- 35 [FEED](#)
- 35 [Ars Electronica Gala](#)
- 36 [Music, Bed & Breakfast](#)
- 36 [Siren](#)
- 36 [Electronic Theatre](#)
- 36 [OK Night](#)
- 37 [Perfect Strangers](#)
- 38 [Digital Musics in Concert](#)
- 38 [Klangpark](#)
- 38 [Watch out for GUERILLADISCO!](#)
- 38 [The Mobile Ö1 Atelier](#)
- 39 [Grand Café zum Rothen Krebsen & Institut für erweiterte Kunst](#)
- 39 [STWST Homepage](#)

- 40 [Ars Electronica Animation Festival](#)

- 42 [campus2.0](#)

- 46 [Featured Artist](#)

- 47 [IMA salon #7 07](#)

- [Special Exhibitions](#)
- 48 [Audioweg Gusen](#)
- 48 [Digital Communities Exhibition](#)
- 49 [National Palace Museum in Action](#)
- 49 [Acting in Utopia](#)

- [Ars Electronica Center Exhibition](#)
- 50 [SaveYourself!!!](#)
- 50 [s.h.e.](#)
- 51 [Spacequatica](#)
- 51 [Diorama Table](#)
- 52 [Slot Machine Drawing](#)
- 52 [Digitale Pheromone](#)
- 52 [chic-o-mat](#)
- 52 [hanahana](#)
- 53 [Phantasm](#)
- 53 [bubble cosmos](#)
- 53 [Ene-geometrix](#)

- [u19 – freestyle computing](#)
- 54 [u19 – freestyle exhibition](#)
- 54 [u19 – Ceremony](#)

- [CyberArts 2007](#)
- 56 [SymbioticA](#)
- 56 [Park View Hotel](#)
- 56 [Reverse-Simulation Music](#)
- 57 [Biological Habitat](#)
- 57 [Conservation of Intimacy](#)
- 57 [Seeker](#)
- 58 [Se Mi Sei Vicino](#)
- 58 [Digit](#)
- 58 [Nothing Happens](#)
- 58 [SHO\(U\)T](#)
- 59 [Exploding Camera](#)
- 59 [White Lives on Speaker](#)
- 59 [Freqtric Project](#)
- 60 [Autoinducer_Ph-1](#)
- 60 [Unreflective Mirror](#)
- 60 [Cloaca](#)
- 60 [Camera Lucida: Sonochemical Observatory](#)

- [Service](#)
- 61 [Publications](#)
- 61 [Ars Electronica on ORF](#)
- 62 [Imprint](#)
- 62 [Preise / Prices](#)
- 63 [net.culture.space](#)
- 63 [Linz City Map](#)
- 64 [Program overview](#)

Aus der thematischen Orientierung der Ars Electronica 2007 am Spannungsfeld zwischen unfreiwilliger digitaler Transparenz und freiwilliger Veräußerung von Privatheit ergeben sich für die Umsetzung des Festivals eine Reihe von Besonderheiten und Neuerungen. Zum Einen bringt die internationale Tagung „Grundrechte in der digitalen Welt“, die in Kooperation zwischen der Vereinigung der österreichischen Richterinnen und Richter mit Ars Electronica durchgeführt wird, in besonders interessanter Weise unterschiedlicher Disziplinen zusammen. Zum Anderen stellt sich Ars Electronica der Herausforderung, das Festival in die Stadt, auf Plätze und Straßen hinauszutragen und sich – dem Thema entsprechend – selbst zu veröffentlichen. Städtische Räume und Infrastruktur dienen dabei nicht nur als Bühne, sondern als Medium, das mit künstlerischen Interventionen verschmilzt und seinerseits zur Botschaft wird. Epizentrum dieser „Durchdringung“ ist die Marienstraße, eine scheinbar tote Insel mitten im Linzer Zentrum. Sie stellt während des Festivals als *Second City* ein Portal zwischen Wirklichkeit und Künstlichkeit dar.

Die Auseinandersetzung mit Öffentlichkeit, mit Beobachten und Beobachtetwerden gipfelt in einem mehrstündigen Überflug über Linz, der am Samstag stattfindet. Unter dem Motto „Linz schaut zurück“ entsteht im Zusammenwirken von KünstlerInnen und BewohnerInnen der Stadt ein Gruppenfoto der Superlative.

Der Pfarrplatz fungiert in diesem Jahr als weiteres Gravitationszentrum. Ein aufgeschütteter Strand, der das Festival-Sujet zitiert und die Schnittstelle zwischen realer und virtueller Welt bildet, befindet sich gleich neben wichtiger Infrastruktur wie Festival Infopoint und Pressebüro.

The thematic focus of Ars Electronica 2007 on the zone of tension and interplay between involuntary digital transparency and the voluntary relinquishment of privacy has yielded a series of special features and program updates in this year's Festival lineup. Of particular interest here is "Fundamental Rights in the Digital World", an international conference being staged jointly by Ars Electronica and the Association of Austrian Judges, which is providing an especially interesting framework for representatives of a wide array of disciplines to convene.

And beyond this, Ars Electronica is unabashedly facing the challenge implicit in this year's theme: for the festival itself to go public and to get what it has to say out into the open on the streets and squares of this city. In going about this, urban spaces and infrastructure will be serving not only as a stage but also as a medium that is being blended and fused with artistic interventions and becoming a message in its own right. The epicenter of this "infiltration" is Marienstraße, a street that gives the impression of being a dead zone right in the heart of downtown Linz. During the Festival, Marienstraße will morph into Second City and function as a portal between reality and artificiality. This encounter with publicity and the public sphere, with observation and being observed, will climax on Saturday during a surveillance aircraft's 4 1/2-hour flyover of Linz. In line with the motto of this action—"Linz Looks Back"—the interaction of the artists and the population of the city will produce a group portrait the likes of which has never been seen before! Pfarrplatz, a square in downtown Linz, will be another hub of activity this year's Ars Electronica. A beach made of trucked-in sand alludes to the Festival logo and forms a littoral nexus at which the virtual world washes up on the real one. Key infrastructure is situated right nearby: the Festival Infopoint and Press Bureau.

GANZ LINZ ALL OF LINZ

EIN GRUPPENFOTO VON OBEN

A GROUP PHOTO FROM ABOVE



Sa/Sat 8. September 2007

10:00 – 14:00

Machen Sie mit beim Gruppenfoto der Superlative!

Riesentransparente, Menschenketten, Luftballonstart oder kreativ gemähter Rasen – es gibt unzählige Möglichkeiten, sich auf dem größten Gruppenfoto der Linzer Geschichte verewigen zu lassen. Aufgenommen wird alles, was in Linz unter freiem Himmel passiert ...

Be a part of this extraordinary group photo!

Giant banners, human chains, balloon launches or creatively mowed lawns—there are countless ways to immortalize yourself in what will be the largest group portrait in the history of Linz. This image will capture everything going on out-of-doors anywhere in the city during the shoot ...



www.aec.at/gruppenfoto
Info-Hotline: 0732 / 7272 - 40



Start your Festival

more than memories

Do/Thu 19:30 – 21:00 Botanischer Garten Linz / *Botanical Garden*
6. 9. 21:30 – 24:00 Aktienkeller
(Eingang/Entrance Kapuzinerstraße 51)

Eröffnungsevent der Ars Electronica 2007

Auch in diesem Jahr findet das Eröffnungsevent an einem außergewöhnlichen Ort statt. Der Botanische Garten Linz und ein naheliegender stillgelegter Stollen fungieren als Rahmen für eine Inszenierung der Erinnerung.

Opening Event of the Ars Electronica 2007

Once again this year, the opening event will be staged at an extraordinary location. Linz's Botanical Garden and an abandoned underground gallery nearby will serve as venues for a dramatic staging of acts of remembrance. (see page 34)

Mit/with: Pei-Wen Liu (TW), Rybn (FR), Ran Slavin (IL), GOMMAGANG feat. Manuel Kim (DE), Tanja Tomic (AT), Wolfgang Schwarzenbrunner (AT), Kurt Hentschläger (AT)

Ars Electronica Gala

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

Ein Abend ganz im Zeichen der KünstlerInnen. Die große Eröffnungsveranstaltung der Ars Electronica 2007 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 2007 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 35)

Visualisierte Linzer Klangwolke Six Tales of Time

Sa/Sat 21:00
8. 9. Donaupark

Geschichte/Story: Folke Tegetthoff

Visualisierung/Visualization: Kraftwerk Living Technologies, Markus Beyer

Das traditionelle Open-Air-Event im Donaupark wartet 2007 mit einer besonders spektakulären Visualisierung auf. Die Entwicklung der Welt vom Dorf zu großen Städten und über die steigende Vernetzung zum „Global Village“ steht im Mittelpunkt der Erzählung von Folke Tegetthoff.

This year's production of the traditional open-air event in the riverside Donaupark will feature especially spectacular visualizations. The development of the world from a place of tiny villages to one of megalopolises, and the computer-network-driven emergence of a "global village" form the centerpiece of Folke Tegetthoff's narrative.

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

Mi/Wed	5. 9.	Openings / Conferences
09:30 – 13:00		Grundrechte in der digitalen Welt / <i>Fundamental Rights in the Digital World</i> (see page 9) Lentos Kunstmuseum
10:00 – 19:00		Open House (see page 50) Ars Electronica Center
13:00		Marko Peljhan – Opening (see page 46) Lentos Kunstmuseum
14:30		campus2.0 – Opening (see page 42) Kunstuniversität Linz / Hauptplatz
14:30 – 18:00		Grundrechte in der digitalen Welt / <i>Fundamental Rights in the Digital World</i> – Workshops (see page 9) Oberlandesgericht Linz
17:00		Ars Electronica Center Exhibition – Opening (see page 50) Ars Electronica Center
18:00		National Palace Museum in Action – Opening (see page 49) <i>architekturforum oberösterreich</i>
19:00		Acting in Utopia – Opening (see page 49) Landesgalerie Linz
20:30		Second City, Pfarrplatz, Pixelspaces – Opening (see page 17) Pfarrplatz

Do/Thu	6. 9.	Openings / Conferences
09:30 – 17:00		Goodbye Privacy Symposium I + II (see page 10) Kunstuniversität Linz / K2
17:00		CyberArts – Opening (see page 56) <i>OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich</i>
19:30		more than memories – Opening Event (see page 34) Botanischer Garten Linz

Fr/Fri	7. 9.	Highlights
10:30 – 18:00		Goodbye Privacy Symposium III + IV (see page 11) Kunstuniversität Linz / K2
15:00 – 17:30		Pixelspaces – Panel I (see page 16) <i>Marienstraße 8, Lecture Space Horn</i>
18:30		Ars Electronica Gala (see page 35) <i>Brucknerhaus</i>
22:00		Music, Bed & Breakfast (see page 36) <i>Dachdeck des City-Parkhauses Linz (Parkdeck 14)</i>

Sa/Sat	8. 9.	Highlights
05:00 – 21:00		A Day in the City <i>City Centre</i> (see page 32)
10:00 – 14:00		Ganz Linz – ein Gruppenfoto von oben <i>All of Linz—A Group Photo from Above</i> (see page 3) Stadtgebiet Linz
14:30 – 17:00		Pixelspaces – Panel II (see page 16) <i>Marienstraße 8, Lecture Space Horn</i>
21:00		Visualisierte Linzer Klangwolke <i>Donaupark</i>

we guide you

Eine Begegnung mit dem Festival Ars Electronica 2007

Festivalrallye

Für Kinder von 6 bis 12 Jahren

Do	6. 9.	15:30 – 18:00
Fr	7. 9.	15:30 – 18:00
So	9. 9.	10:00 – 12:30 und 15:30 – 18:00
Mo	10. 9.	15:30 – 18:00



Treffpunkt: Pfarrplatz, Festival Infopoint

Eine spannende Rätseltour quer durch das Festival, die Landesgalerie und das Stifter-Haus. Im Lauf der Rallye erfahren die Kids eine Menge spannender Dinge über digitale Welten und darüber, wie neue Technologien ihren Alltag beeinflussen. Im Spiel mit interaktiver Kunst werden ihre fünf Sinne aktiviert.

Eine Kooperation von Ars Electronica, Landesgalerie Linz, OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich und StifterHaus

Festivalparcours

Für Erwachsene

Do	6. 9.	15:30 – 18:00
Fr	7. 9.	15:30 – 18:00
Sa	8. 9.	10:00 – 12:30 und 15:30 – 18:00
So	9. 9.	10:00 – 12:30 und 15:30 – 18:00
Mo	10. 9.	15:30 – 18:00

Treffpunkt: Pfarrplatz, Festival Infopoint



Eine Kooperation von Ars Electronica, OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich und Landesgalerie Linz

Erwachsene erwartet ein außergewöhnlicher Rundgang durch das Festival Ars Electronica mit seinen zahlreichen Schauplätzen im öffentlichen Raum. Sie besuchen außerdem die Landesgalerie und das OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich. Begegnungen mit KünstlerInnen und KuratorInnen erlauben einen einmaligen Blick hinter die Kulissen der Medienkunst.

Please note that this program has been designed especially to reach the (young) people of Linz. Accordingly, only the German language will be used. Thanks for your understanding!

Sicher im Netz – Symposium

Für Jugendliche, Eltern und MultiplikatorInnen

Sa/Sat
8. 9.09:30 – 12:00
Kunstuniversität Linz / K2

Eine Kooperation von Ars Electronica und Kinderfreunde Oberösterreich

Vorträge und Diskussionen sollen eine kritische Auseinandersetzung mit den Themen Kinderrechte, Daten- und Jugendschutz im Netz ermöglichen und helfen, Vorurteile und Ängste abzubauen. Sie erhalten Einblick in die aktuellen Entwicklungen „junger“ Netzkultur. Gleichzeitig erfahren Sie, wie Sie Ihr Kind im Umgang mit neuen Medien unterstützen können.

Sicher im Netz – Themenworkshop

Für Kinder und Jugendliche von 10 bis 14 Jahren

Sa/Sat
8. 9.09:30 – 12:00
Kunstuniversität Linz / K2

Parallel zum Symposium bieten die Kinderfreunde Oberösterreich eine spannende und altersgerechte Auseinandersetzung zu den Themen Kinderrechte und Sicherheit im Netz. Kostenlose Kinderbetreuung für Kinder unter 10 Jahren wird vor Ort angeboten.

Missing: Privacy – Du, die Stadt und das Spiel

Für Jugendliche

Sa/Sat
8. 9.13:30 – 19:00
Treffpunkt: Pfarrplatz, Festival Infopoint

Mithilfe unterschiedlicher digitaler und analoger Werkzeuge machen sich Jugendliche im Team auf die Suche nach Privacy. Ganz Linz ist Schauplatz dieses Games. Die SpielerInnen sammeln quer durch das Festival im realen wie virtuellen Raum Facts, Infos und Punkte. Wer wird das Geheimnis um Privacy als Erstes lüften?

Eine Kooperation von Ars Electronica und PANGEA-Interkulturelle Medienwerkstatt

GOODBYE PRIVACY

Mobile and Ubiquitous – nicht mehr bloß hier und jetzt, sondern zu jeder Zeit an jedem beliebigen Ort präsent zu sein – diese schon lange und mit großer Euphorie in neue Technologien projizierte Sehnsucht ist manifeste Realität unserer Zeit geworden, gewoben aus einem Netz, in dem jeder Teilnehmer ein Knoten ist, jeder Ausgang auch ein Eingang und jeder Empfänger auch Sender.

Zu jeder Zeit, an jedem Ort können wir telematisch in Aktion treten, können jeden erreichen und sind für jeden erreichbar. Mithilfe unserer Avatare, Blogs und Tags nehmen wir digitale Gestalt an und legen uns mehr oder weniger fantasievolle Second Identities zu. In rasendem Tempo entstehen gänzlich neue Formen von Öffentlichkeit mit neuen Spielregeln und (manchmal auch) neuen Hierarchien.

Doch nicht nur Technologie, Information und Kommunikation sind omnipräsent geworden, sondern vielmehr wir selbst: zu jeder Zeit an jedem beliebigen Ort aufspürbar, auf wenige Meter genau lokalisierbar durch die digitale Signatur unserer Handys, klassifizierbar durch die umfassenden Persönlichkeitsprofile, die wir nichts ahnend auf all unseren digitalen Ausflügen hinterlassen. Unter diesen Vorzeichen vollzieht sich eine weit reichende Neu-positionierung und -bewertung der politischen, kulturellen und wirtschaftlichen Bedeutungen von Öffentlichkeit und Privatheit.

Goodbye Privacy – unter diesem Titel beschäftigt sich Ars Electronica mit den aktuellen Phänomenen einer neuen Alltagskultur zwischen den Angstsznarien einer perfekten Überwachung und der lustvollen Begeisterung an medialer Selbstdarstellung. Eine Recherche, die sich in Form von Symposien, Ausstellungen, Performances und Interventionen über die Konferenz- und Ausstellungsräume hinaus in die ganze Stadt ausbreitet. KünstlerInnen, erfahrene Netzwerk-NomadInnen, TheoretikerInnen, aber auch TechnologInnen und RechtsexpertInnen werden die Thematik aus sehr unterschiedlichen Blickwinkeln beleuchten:

- Was können wir dem Eindringen der Kontroll- und Überwachungstechnologien entgegensetzen?

- Wie lässt sich aus den neuen kulturellen Paradigmen der Web-2.0-Communities eine soziale Dynamik generieren, die auch in der realen Welt Relevanz entfalten kann?
- Wie können wir den individuellen Kontrollverlust über unsere digitale Persona verhindern?
- Wie sehen die neuen Strategien zur Schaffung von Privatsphäre in der transparenten Welt der digitalen Medien aus?
- Können wir die vorkonfigurierten virtuellen Öffentlichkeiten der Entertainment-Industrie aufbrechen und selbst gestalten?
- Wie können wir die gesamte kulturelle Vielfalt unserer Gesellschaften in diese neu entstehenden sozialen und öffentlichen Räume tragen?

Egal ob es sich um Räume und Plätze der realen Öffentlichkeit oder um die neue Öffentlichkeit der digitalen Netzwerke handelt – immer feinmaschiger wird das Netz der Kameras, biometrischen Sensoren, RFIDs, Logfiles, Trojaner etc. Riesige Datenbanken und hoch entwickelte Algorithmen zur automatisierten Verknüpfung und Auswertung all dieser Spuren vervollständigen diese neue Dimension der Surveillance. Doch nicht nur die Tiefe und hohe Auflösung dieser digitalen Durchleuchtung ist in diesem Zusammenhang von Bedeutung, sondern auch die Tatsache, dass der Zugang zu den notwendigen Technologien und gesammelten Daten immer mehr aus der Domäne der offiziellen, staatlichen Autorität in kommerzielle und individuelle Interessenslagen verschoben wird.

Und so finden wir uns in einer eigenartigen Ambivalenz wieder: Selbstdarstellung, Inszenierung des eigenen Image ist die Devise. Mach dich öffentlich, feature dich selbst oder du bist raus aus dem Spiel. Die Individualisierung und Personalisierung der Online-Medien war einst die Gegenwelt zur Öffentlichkeits-Gleichschaltung der elektronischen Massenmedien. Im Zeitalter von Second Life, MySpace und YouTube ist Individualisierung nun Mainstream, und die Suche nach dem nächsten Upgrade geht los, nach dem, was uns nach dem Selbstdarstellungshype der Web-2.0-Epoche erwartet. Wenn man die Sackgasse der reinen Verweigerungshaltung einmal ausnimmt und nach adäquaten Formen einer Subkultur sucht, wird es spannend: Die digitale Revolution ist uns mittlerweile ganz vertraut, aber wie wird die digitale Rebellion aussehen?

Gerfried Stocker, Christine Schöpf
Direktorium Ars Electronica

Mobile and ubiquitous—no longer just here and now, but being present wherever you want to be, whenever you want to be. These long-nurtured yearnings that have been projected so euphorically onto new technologies have now materialized into the reality of our time. A reality that is woven from a network in which every user is a node, every exit simultaneously an entrance, every receiver a transmitter too.

At any time, at any place, we're capable of switching into telematic action mode, of reaching anyone and being accessible by all. With the aid of our avatars, blogs and tags, we assume digital form and adopt more or less imaginative second identities. Emerging at a rapid clip are completely new types of the public sphere featuring new rules of play and (sometimes even) new hierarchies.

But it's not merely technology, information and communication that have become omnipresent. To a much greater extent, it's we ourselves: traceable at all times and anywhere via our cellphone's digital signature that makes it possible to pinpoint our location to within a few meters; classifiable via the detailed and comprehensive personality profiles that we unwittingly leave behind as the traces of all our outings in digital domains.

What's occurring in the wake of these developments is a far-reaching repositioning and reevaluation of the political, cultural and economic meaning of the public and private spheres.

The focus of this year's Ars Electronica will be on these late-breaking phenomena of a new culture of everyday life being played out between angst-inducing scenarios of seamless surveillance and the zest we bring to staging our public personas via digital media. In Ars Electronica's inimitable fashion, elaborations in the form of symposia, exhibits, performances and interventions will proliferate beyond the confines of conference halls and exhibition spaces, and spread across the whole city. Artists, experienced network nomads, theoreticians, technologists and legal scholars will approach this year's theme from quite different perspectives:

- *What do we have at our disposal to counter the intrusions of control and surveillance technologies?*
- *How can the new cultural paradigms of Web 2.0 communities be made to generate social dynamics that can also display relevance in the real world?*
- *How can we prevent the loss of individual control over our digital personas?*

- *What sorts of new strategies are there to reinvent privacy in the transparent world of digital media?*
- *How can we shatter the pre-configured virtual public spheres of the entertainment industries and mold new ones ourselves?*
- *How can we bring the entire cultural diversity of our societies to bear in these newly emerging public, social realms?*

Regardless of whether this is a matter of the interior spaces and city squares of the real public sphere or the new public domain of digital networks—the network of cameras, biometric sensors, RFIDs, log files, Trojans, etc. is becoming ever more tightly woven. Immense databases and highly developed algorithms automatically interlinking and evaluating all these traces consummate this new dimension of surveillance. But it's not just the depth of field and high resolution of this digital reconnaissance that's significant in this context; it's also the fact that access to the necessary technologies and the compiled data is increasingly shifting out of the purview of official state-authorities and into the hands of commercial and individual interests. And we thus find ourselves once again in a state of peculiar ambivalence: Showcasing one's customized persona, staging one's own image is the order of the day. Go public and feature yourself or it's GAME OVER! The individualization and personalization of online media once constituted a countervailing world juxtaposed to the formula-driven, homogenized public sphere of the electronic mass media, but in the age of Second Life, MySpace and YouTube, individualization is now mainstream and the search is afoot for the next upgrade, for what awaits us in the aftermath of the self-invention/self-promotion hype of the Web 2.0 epoch.

Once we dismiss the cul-de-sac of a purely rejectionist stance and get on with the search for suitable forms of subculture, things start to get interesting indeed. After all, the Digital Revolution is something with which we've grown quite familiar, but what in the world might be in store when the Digital Rebellion breaks out?

Gerfried Stocker, Christine Schöpf
Board of directors Ars Electronica

ARS ELECTRONICA
Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft
Linz, Mi 5. – Di 11. September 2007

Goodbye Privacy

Das Symposium zur Ars Electronica 2007 wird von Ina Zwerger und Armin Medosch kuratiert. Ina Zwerger ist Wissenschaftsredakteurin bei ORF-Österreich 1 (Ö1). Armin Medosch ist Künstler und Autor.

Wir veröffentlichen unseren Blick auf die Welt und auf uns selbst in Weblogs und auf Plattformen wie Flickr, MySpace oder YouTube. Viele Services, die unter dem Schlagwort Web 2.0 vermarktet werden, beruhen auf Vernetzung, Austausch und der freiwilligen Preisgabe privater Informationen. Mit dem neuen „öffentlichen Leben“ verändert sich der Wert des Privaten. So gibt es zwar mehr und bessere Formen der Partizipation, doch mit der massenhaften Inszenierung der Privatheit sinkt ihr kultureller Stellenwert. Zugleich werden personenbezogene Daten ökonomisch hoch gehandelt. Mit den automatisiert auswertbaren Datenspuren entstehen neben neuen Diensten auch Architekturen der Überwachung und Kontrolle. Zahlen, Daten, Messbarkeit – das sind längst gebräuchliche Mittel der sozialen Selektion und Organisation. Sind wir auf dem besten Weg in eine transparente Gesellschaft? Oder wird mit dem Loblied auf die neue Offenheit dem Machtmissbrauch im Geheimen erst recht Vorschub geleistet? Im diesjährigen Symposium diskutiert die Ars Electronica ein Update der Privatsphäre unter den neuen Bedingungen von Terrorismus und Web 2.0.

Ina Zwerger, Armin Medosch

The 2007 Ars Electronica Symposium will be curated by Ina Zwerger and Armin Medosch. Ina Zwerger is science editor at the ORF – Austrian Broadcasting Company's radio station OE1. Armin Medosch is an artist and author.

We publicize our view of the world and of ourselves in weblogs and on sites like Flickr, MySpace and YouTube. Many of the services that are being marketed under the banner of Web 2.0 are based on network linkup, exchange and the voluntary revelation of private information. With the emergence of this new "public life," the value of that which is private has changed. Thus, there are indeed more and better forms of participation, but the staging of the private sphere before a mass public reduces the cultural status ascribed to it. At the same time, there's a bull market in detailed information about private individuals. The automatically analyzable data traces we leave behind give rise not only to new service industries but also to the architecture of surveillance and control. Figures, data and quantifiability have long since become conventional means of social selection and organization. Are we well on the way to a transparent society? Or is this hymn in praise of the new openness precisely what is paving the way for the abuse of power behind the scenes?

This year's Ars Electronica symposium will scrutinize this updated private sphere under the new conditions of terrorism and Web 2.0.

Ina Zwerger, Armin Medosch

Zeitplan Konferenzen / Timetable Conferences

Mi/Wed 5. 9.

Grundrechte in der digitalen Welt / Fundamental Rights in the Digital World (see page 9)
09:30 – 18:00 Lentos Kunstmuseum, Oberlandesgericht Linz

Do/Thu 6. 9.

Goodbye Privacy Symposium I + II (see page 10)
09:30 – 17:00 Kunstuniversität Linz / K2

Fr/Fri 7. 9.

Goodbye Privacy Symposium III + IV (see page 11)
10:30 – 18:00 Kunstuniversität Linz / K2

Pixelspaces 2007 – Panel I (see page 16)
15:00 – 17:30 Marienstraße 8, Lecture Space Horn

Sa/Sat 8. 9.

A Day in the City (see page 32)
05:00 – 21:00 City Centre

Sicher im Netz – Symposium (see page 5)
9:30 – 12:00 Kunstuniversität Linz / K2

Pixelspaces 2007 – Panel II (see page 16)
15:00 – 17:30 Marienstraße 8, Lecture Space Horn

So/Sun 9. 9.

Prix Forum I – Hybrid Art (see page 12)
10:00 – 11:30 Kunstuniversität Linz / K2

Prix Forum II – Interactive Art (see page 12)
11:30 – 13:00 Kunstuniversität Linz / K2

Radio Fro Conference (see page 15)
12:30 – 17:30 Marienstraße 8, Lecture Space Horn

Prix Forum III – Digital Musics (see page 12)
14:00 – 15:30 Kunstuniversität Linz / K2

Prix Forum IV – Computer Animation / Film / VFX (see page 13)
15:30 – 17:00 Kunstuniversität Linz / K2

Featured Artist Speech: Marko Peljhan (SI) (see page 13)
17:15 – 18:00 Kunstuniversität Linz / K2

Mo/Mon 10. 9.

Prix Forum V – Digital Communities (see page 13)
10:00 – 11:30 Kunstuniversität Linz / K2

Prix Forum VI – Media.Art.Research (see page 13)
11:30 – 12:30 Kunstuniversität Linz / K2

Closeness vs Dislocation (see page 14)
13:30 – 19:00 Kunstuniversität Linz / K2

Do/Thu – Di/Tue 6. 9. – 11. 9.

acar2 Symposium (see page 45)
15:00 – 19:00 Kunstuniversität Linz / Hauptplatz

Grundrechte in der digitalen Welt Fundamental Rights in the Digital World Internationales Symposium zur Ars Electronica 2007

Mi/Wed
5. 9.

Lentos Kunstmuseum /
Oberlandesgericht Linz

Veranstalter: Fachgruppe Grundrechte in der Vereinigung der österreichischen Richterinnen und Richter und Ars Electronica Linz.

Internet, Handy und Video sind zu selbstverständlichen Kommunikationsmitteln der Gegenwart geworden. Unzählige Bilder und Daten werden von Usern in Weblogs und Plattformen wie Flickr, MySpace oder YouTube veröffentlicht, ohne sich mögliche Konsequenzen zu vergegenwärtigen. Sind die Grundrechte auf Datenschutz und Privatsphäre in der digitalen Welt überhaupt noch durchsetzbar? Was bedeutet das Grundrecht auf Information? Wie verändert sich die Privatsphäre in der transparenten Welt der digitalen Medien?

Nach einer Einführung internationaler ExpertInnen soll der erste Nachmittag das juristische Problembewusstsein für den rechtlichen Schutzbedarf in ausgewählten Bereichen präzisieren. Am zweiten Tag verlagert sich der Schwerpunkt mit dem Symposium *Goodbye Privacy* auf die gesellschaftliche Bewertung der Privatsphäre unter den neuen Bedingungen von Terrorismus und Web 2.0.

Organizer: *The Fundamental Rights Section of the Austrian Judges' Association and Ars Electronica Linz.*

The Internet, cellphone and video are essential to how we communicate now. Huge quantities of data are available—often made public by the subjects themselves, though mostly with hardly a clue about the potential consequences of having done so. In the digital world, is it even possible to enforce our fundamental rights to the protection of our personal information and our private sphere? What exactly does it mean to have a fundamental right to information? How is the private sphere changing in the transparent world of digital media?

Following an introduction to the subject by international experts, the first afternoon session is intended to heighten judicial consciousness of the need for legal protection in certain areas. On the second day, attention will shift to society's current conception of the private sphere in the novel context of terrorism and Web 2.0.

Programm / Program

Mi / Wed
5. 9.

09:30 – 13:00
Lentos Kunstmuseum

09:30 Eröffnung / *Opening Remarks*

10:00 Nützliches Vergessen / *Useful Forgetting*

Viktor Mayer-Schönberger (AT/US), Department of Information and Infrastructure Policies, Harvard University

break 11:00 – 11:30

11:30 Grenzen bisheriger Gesetzgebung und Judikatur für die Anforderungen des Lebens im Netz (Beispiele)
Limits of Existing Legislation and Legal Precedents with Respect to the Demands of Life Online (Examples)

Joichi Ito (JP), activist, entrepreneur, member of the board of directors of Creative Commons, ICANN and WITNESS, Japan

12:15 Aktuelle Entwicklungen auf europäischer Ebene und jüngste Initiativen der Europäischen Kommission
Current Developments on the European Level and the Latest Initiatives of the European Commission

Wolf-Dietrich Grussmann (AT), EU Commission, Directorate-General for Information Society and Media, Brussels

Moderation: Hans-Peter Lehofer

break 13:00 – 14:30

Mi/Wed
5. 9.

14:30 – 18:00
Oberlandesgericht Linz

Workshops mit Impulsreferaten / *Workshops with Expert Briefings*

(Beschränkte TeilnehmerInnenzahl / *Limited number of participants*)

1. Gesellschaftliche Risiken von öffentlichen Registern

Social Risks of Public Registries

Chair: Michael Nentwich, *Austrian Academy of Sciences' Department of Technology Assessment*

Referenzen: Wolfgang Heufler, *attorney, Vienna*; Dietmar Jahnel, *University of Salzburg*

Moderator: Michael Reiter, *judge, Vienna*

2. Die Speicherung von Daten auf Vorrat / *Data Retention*

Chair: Susanne Reindl, *Department of Criminal Law, University of Vienna*
Speakers: Franz Schmidbauer, *judge, Salzburg*; Klaus Steinmaurer, *T-Mobile, Vienna*

Moderator: Christian Mayer, *public prosecutor, Vienna*

3. Das Recht auf Information / *The Right to Information*

Chair: Dragana Damjanovic, *Vienna University of Economics and Business Administration*

Speakers: Roland Belfin, *RTR – Austrian Federal Broadcasting & Telecommunications Regulatory Corporation, Vienna*; Bernhard Karning, *Austrian Federal Chancellery, Vienna*; Alfred Ruzicka, *Austrian Federal Ministry of Transport, Innovation and Technology*

Moderator: Christian Hubmer, *trainee judge, Linz*

4. Videoüberwachung / *Video Surveillance*

Chair: Hannes Tretter, Ludwig Boltzmann Institute for Human Rights
Speakers: Margot Artner, *attorney, Vienna*; Walter Peissl, *Austrian Academy of Sciences' Department of Technology Assessment*; Thomas Tauscher, *entrepreneur in the electronics sector, Vienna*

Moderator: Britta Tichy-Martin, *judge, Vienna*

17:00 Panel with Presentations by the Workshop Leaders

Moderator: Hans-Peter Lehofer, *Higher Administrative Court, Vienna*

18:00 Ende/Conclusion



Goodbye Privacy Symposium I

Do/Thu 09:30 – 13:00
6. 9. Kunstuniversität Linz / K2

No Privacy – No Autonomy!

Was ist der Wert des Privaten? Nach der klassischen Lesart der Moderne ist die Privatsphäre Bedingung für die Autonomie und die Handlungsfähigkeit des Individuums. Diskussionen, geführt im Schutz der Privatsphäre, sind Voraussetzung für eine kritische demokratische Öffentlichkeit. Ist diese Sicht auf die Privatsphäre unter den Bedingungen von Terror und Web 2.0 noch aufrecht zu erhalten?

What is the value of privacy? According to the classical interpretation of Modernity, the private sphere is a precondition for autonomy and the capacity of the individual to act. Being able to discuss issues in a context in which one's privacy is protected is a necessary requirement for the existence of a critical public in a democratic society. Can this view of the private sphere still be maintained against the backdrop of terror and Web 2.0?

9:30 Welcome and Introduction

9:45 Der Wert des Privaten / The Value of Privacy
Beate Rössler (DE/NL), Professor of Philosophy, University of Amsterdam and Leiden University

10:30 Fear Studies
Jordan Crandall, artist and media theorist, New York (US)
Das Meta-Netz. Anatomie der modernen Überwachungs-gesellschaft / The Meta-Net. Anatomy of the Modern Surveillance Society
Erich Moechel (AT), FutureZone ORF – Austrian Broadcasting Company, Vienna

11:15 Defending Freedom in the Digital World – EFF and EDRI
Danny O'Brien (UK), journalist, coordinator of the Electronic Frontier Foundation, EFF
Rikke Frank Jørgensen (DK), member of the Board of Directors of the European Digital Rights Initiative, EDRI

12:30 Sind wir auf dem Weg in eine transparente Gesellschaft? Are We on the Way to a Transparent Society?
Erich Moechel (AT), Franz Schmidbauer (AT)

Moderated and curated by: Ina Zwerger and Armin Medosch (AT)

break 13:00 – 14:00

Goodbye Privacy Symposium II

Do/Thu 14:00 – 17:00
6. 9. Kunstuniversität Linz / K2

Identity 2.0 – Reclaiming Sovereignty

Die öffentlichen Räume stehen zunehmend unter Dauerüberwachung, mit CCTV-Kameras in den Straßen und „Dataveillance“ in den Registern der Datenverarbeitung. Wie kann Privatsphäre neu gedacht werden, damit die persönliche Souveränität nicht völlig verloren geht? Lässt sich eine „Identity 2.0“ konstruieren, die auf die neuen technischen und sozialen Gegebenheiten abgestimmt ist?

Public spaces are increasingly under permanent surveillance—via CCTV cameras in the streets and “dataveillance” in the registers of the information miners and processors. How can the private sphere be reconceptualized so that personal sovereignty doesn't get lost completely? Could it be possible to construct an “Identity 2.0” that's customized to the new technical and social facts of life?

14:00 Contextual Integrity
Helen Nissenbaum (US), Information Law Institute, New York School of Law

14:45 Faceless
Manu Luksch (AT/GB), artist active in net-culture and film, London/Vienna

Identity 2.0: Von der Netz-Identität zu OpenID

From Network Identity to OpenID
Ralf Bendrath (DE), political scientist, University of Bremen

Urheberrecht statt Datenschutz

Copyright Instead of Data Protection

Volker Grassmuck (DE), media researcher and freelance author, Berlin

17:00 Conclusion

Moderated and curated by: Ina Zwerger and Armin Medosch (AT)

Goodbye Privacy Symposium III

Fr/Fri 10:30 – 13:30
7. 9. Kunstuniversität Linz / K2

Goodbye Privacy! – Welcome Publicity?

Welche Rolle spielt das „New Public Life“? Entsteht mit den Tools zur Selbstveröffentlichung auch eine kritische Öffentlichkeit? Oder geht in den Blogs voll persönlicher Betroffenheiten das Politische im Privaten unter und wird der Ich-Stream zum Mainstream? Web-2.0-Entrepreneure, Medientheoretiker und Aktivisten, Soziologen, Künstler und Hacker diskutieren das Leben nach dem Ende der Privatheit.

What role does the “new public life” play? Are the tools that allow people to publicize themselves also giving rise to a critical public? Or is it rather the case that in blogs full of personal shock and dismay, the political is simply being overwhelmed by the private and the I-stream is becoming mainstream? Web 2.0 entrepreneurs, media theorists and activists, sociologists, artists and hackers will discuss life in the aftermath of privacy's demise.

-
- 10:30 – 10:45** Welcome and Introduction
- 10:45 – 11:30** **Life After Privacy**
Brian Holmes (FR), author and activist
- 11:30 – 12:15** **Social Entrepreneurs**
Konstantin Guericke (US), co-founder of LinkedIn,
CEO of jaxtr
Jakob Lodwick – co-founder of Vimeo.com (US)
- 12:15 – 12:30** *break*
- 12:30 – 13:00** **The New Public Life**
Felix Stalder (CH), independent researcher
- 13:00 – 13:30** Discussion with participants of the conference
- Moderated and curated by: Ina Zwerger and Armin Medosch (AT)*
break 13:30 – 14:30

Goodbye Privacy Symposium IV

Fr/Fri 14:30 – 18:00
7. 9. Kunstuniversität Linz / K2

Creative Resistance

Während sich Wege und Mittel der Kontrollgesellschaft zunehmend verfeinern, entdecken Künstler und Hacker Löcher im System. Kreativer Widerstand, das System mit den eigenen Mitteln schlagen, kann von allen betrieben werden. Präsentiert werden Leitfäden für Auswege aus dem digitalen Panoptikum: aktiver Datenschutz und kreative Systemhacks.

While the ways and means at the disposal of a control-based society are becoming increasingly refined, artists and hackers are discovering gaps in the system. Creative resistance—beating the system with its own tools—can be put up by everyone. This will be a presentation of the basic principles of finding ways out of the digital Panopticon: active data protection and creative system hacks.

-
- 14:30 – 14:45** Intro
- 14:45 – 15:30** **Surveillance as Social Sorting**
David Lyon (CA), Queen's University, Research Chair in Sociology, director of the “Surveillance Project”
- 15:30 – 16:00** **Delighted by the Spectacle**
Francesca da Rimini (AU), cyberfeminist
- 16:00 – 16:30** **Global Security Alliance**
Konrad Becker (AT), director of the Institute for New Culture Technologies
- 16:30 – 16:45** *break*
- 16:45 – 18:00** **Counter-Espionage and Active Privacy Protection Methods**
Graham Harwood (UK), artist, member of Mongrel
jaromil (IT), hacker, artist, activist
Marko Peljhan (SI), artist, initiator of Makrolab

Moderated and curated by: Ina Zwerger and Armin Medosch (AT)

Prix Ars Electronica

In seiner 21. Ausgabe präsentiert sich der Prix Ars Electronica mit einer Reihe von Neuerungen. Eine Kategorie für „Hybrid Art“, ein neuer Preis für Medienkunstforschung und die Integration von Net Vision in Digital Communities sind die sichtbarsten Zeichen für die intensive Arbeit an der Definition der Wettbewerbskategorien. Das Ziel, den Prix auf die aktuellen Entwicklungen im dynamischen Umfeld der Cyberarts, der digitalen Kunst, auszurichten, wurde mit 3374 Einreichungen aus 63 Nationen eindrucksvoll erreicht.

Acht Fachjuries entschieden über die Vergabe von 6 Goldenen Nicas, 14 Auszeichnungen und 74 Anerkennungen. Darüber hinaus wurden das Stipendium [the next idea] sowie der Media.Art.Research Award vergeben. Insgesamt ergehen € 122.500 Preisgeld an die GewinnerInnen. Die Preisverleihung findet im Rahmen der Ars Electronica Gala statt. Hauptsponsoren: Liwest Kabelmedien GmbH und voestalpine

The 21st edition of the Prix Ars Electronica features some notable innovations. A separate category for hybrid art, a new prize for media art research and the merger of Net Vision into Digital Communities are the most visible signs of the intensive work that has gone into the definition of the competition's categories. The aim: to keep the Prix in sync with current developments in the dynamic field of cyberarts. The impressive response: 3,374 entries from 63 countries.

Eight juries composed of internationally renowned experts convened to select the winners of six Golden Nicas, 14 Awards of Distinction and 74 Honorary Mentions, as well as the recipients of [the next idea] Art and Technology Grant and the Media.Art.Research Award. These honors along with prize money totaling 122,500 euros will be presented to the winners at the Ars Electronica Gala.

Main sponsors: Liwest Kabelmedien GmbH und voestalpine



Prix Forum I – Hybrid Art

So/Sun 10:00 – 11:30
9. 9. Kunstuniversität Linz / K2

The prize winners in the “Hybrid Art” category

SymbioticA: The Art and Science Collaborative Research Laboratory, University of Western Australia, Perth (represented by its co-founder and Artistic Director Oron Catts) (AU) – Golden Nica
Wim Delvoye (BE) – Cloaca
Zbigniew Oksiuta (PL/DE) – Biological Habitat:
Breeding Spaces Technology, Made in Space

Participants of the Forum

Jens Hauser (DE/FR), Member of the Jury
Oron Catts (AU), Wim Delvoye (BE), Zbigniew Oksiuta (PL/DE)

Prix Forum II – Interactive Art

So/Sun 11:30 – 13:00
9. 9. Kunstuniversität Linz / K2

The prize winners in the “Interactive Art” category

Ashok Sukumaran (IN) – Park View Hotel – Golden Nica
Bernie Lubell (US) – Conservation of Intimacy
Leon Cmielewski, Josephine Starrs (AU) – Seeker

Participants of the Forum

Erkki Huhtamo (FI), Member of the Jury
Ashok Sukumaran (IN), Bernie Lubell (US), Leon Cmielewski, Josephine Starrs (AU)

Prix Forum III – Digital Musics

So/Sun 14:00 – 15:30
9. 9. Kunstuniversität Linz / K2

The prize winners in the “Digital Musics” category

Masahiro Miwa (JP)/IAMAS – Reverse-Simulation Music – Golden Nica
Isreal Martínez (MX) – Mi Vida
Aaron Thall / Drumcorps (US) – Grist

Participants of the Forum

Elisabeth Schimana (AT), Member of the Jury
Masahiro Miwa (JP), Aaron Thall (US), Israel Martínez (MX)

Prix Forum IV – Computer Animation / Film / VFX

So/Sun 15:30 – 17:00
9. 9. Kunstuniversität Linz / K2

The prize winners in the “Computer Animation / Film / VFX” category

Ben Hibon (CH/UK) / Blinkink Productions :

Codehunters – Golden Nica

Tim Miller (US) / Blur Studio – A Gentlemen’s Duel

Grzegorz Jonkajtys, Marcin Kobylecki (PL) – Ark

Participants of the Forum

Ivan Tsupka (UA), Member of the Jury

Ben Hibon (CH/UK), Grzegorz Jonkajtys, Marcin Kobylecki (PL)

So/Sun 17:15 – 18:00
9. 9. Kunstuniversität Linz / K2
Featured Artist Speech: Marko Peljhan (SI)

Prix Forum V – Digital Communities

Mo/Mon 10:00 – 11:30
10. 9. Kunstuniversität Linz / K2

The prize winners in the “Digital Communities” category

Overmundo – www.overmundo.com.br – Golden Nica

dotSUB – <http://dotsub.com>

Electronic Frontier Foundation – www EFF.org

Participants of the Forum

Andreas Hirsch (AT), Member of the Jury

Michael L Smolens (US), Danny O’Brien / EFF (US)

Alexandre Youssef, Ronaldo Lemos (BR)

Prix Forum VI – Media.Art.Research

Mo/Mon 11:30 – 12:30
10. 9. Kunstuniversität Linz / K2

Winners of the Media.Art.Research.Award

Florian Cramer (NL/DE) – Exe.cut[up]able statements – Poetische Kalküle und Phantasmen des selbstausführenden Texts – Award Winning Project 2007

Geert Lovink (NL) – Zero Comments – Acknowledgment of a Contribution to the Field 2007

Thomas Dreher (DE) – IASOnline Lektionen in NetArt/Lessons in NetArt – Acknowledgment of a Contribution to the Field 2007

<http://iasl.uni-muenchen.de/links/lektion0.htm>

Participants of the Forum

Dieter Daniels (AT/DE), Member of the Jury

Florian Cramer (NL/DE)

A cooperation of Ludwig Boltzmann Institute Media.Art.Research and Ars Electronica.

Mobile Spaces

Paradoxien des Öffentlichen / *Paradoxes of the Public*

Sa/Sat 16:00 – 17:00
8. 9. Mobiles Ö1 Atelier / Hauptplatz

Söke Dinkla (DE), artistic director of RUHR.2010 European Capital of Culture in Duisburg, Germany

Bernd Wiemann (DE), Head of Vodafone Group R & D Germany

Der internationale Wettbewerb „Paradoxien des Öffentlichen“ ruft in Vorbereitung der Kulturhauptstadt Europas RUHR.2010 auf, Werke für u. a. mobile, hybride Räume zu schaffen. Söke Dinkla und Bernd Wiemann stellen den Wettbewerb vor und diskutieren veränderte Möglichkeiten der Kommunikation sowie alternative Erfahrungsräume mit mobilen Technologien. Im Fokus stehen die Visionen experimenteller Forschung und neue Allianzen zwischen Kunst und Technologieentwicklern.

“Paradoxes of the Public” is an international art competition being staged in conjunction with RUHR.2010. Entrants are invited to submit works for, among other settings, data spaces such as mobile technologies. Söke Dinkla and Bernd Wiemann will present the competition and discuss the new possibilities of communication as well as alternative spaces in which to experience mobile technologies. The focus will be on the visions of experimental research and new alliances between artists and technology developers.

OVERTURES environmental office. environmental information. environmental monitoring. environmental control.

Sa/Sat 17:00 – 18:00
8. 9. Mobiles Ö1 Atelier / Hauptplatz

Overtures, eine 2000 gestartete Projektreihe zum Themenkomplex Wasser, ist von Beginn an als enge Zusammenarbeit von KünstlerInnen, KuratorInnen, TechnologInnen, WissenschaftlerInnen, Wirtschafts- und MedienexpertInnen konzipiert. KünstlerInnen entwickeln mit den jeweiligen interdisziplinären Partnern aktuelle Werke in Resonanz auf die Problematik der sich wandelnden Rolle des Wassers in der Zukunft. Bei Ars Electronica 2007 wird ein Environmental Office mit Umweltinformation, -monitoring und -steuerung durch KünstlerInnen inszeniert.

Overtures, a series of projects launched in the year 2000, deals with a complex of issues having to do with water. From its very inception, this has been designed to entail close cooperation among artists, curators, technologists, scientists, economists and media experts. The artists will be collaborating with their respective interdisciplinary partners to develop works dealing with some aspect of how the role of water will be changing in the future. At the 2007 Ars Electronica Festival, artists will stage an Environmental Office responsible for environmental information, monitoring and control.

Hydroformance: A Public Discussion with Performance

featuring Bernd Wiemann (Vodafone Group R&D Germany), Gerfried Stocker (Ars Electronica), Gabriella Giannachi (Centre for Intermedia, University of Exeter), Ludwig Braun (Commission for Glaciology, Bavarian Academy of Sciences and Humanities), Söke Dinkla (artistic director of RUHR.2010 European Capital of Culture in Duisburg, Germany), Serafine Lindemann (artcircolo) and artists Kalle Laar, Rúi, Silver & Hanne Rivrud et al.

Closeness vs Dislocation – Contextualising Net-Based Art

Conference of the Ludwig Boltzmann Institute for Media.Art.Research.

Mo/Mon 13:30 – 19:00
10. 9. Kunstuniversität Linz / K2

Das 2005 gegründete Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung. in Linz hat es sich zur Aufgabe gesetzt, das Genre der Netzkunst in kunstwissenschaftliche Forschungsabläufe zu integrieren, hierzu werkspezifische Beschreibungsformen zu entwickeln und bestehende quellen-theoretische Herangehensweisen miteinander zu kombinieren. Anhand der Diskussion unterschiedlicher methodischer Zugänge versucht die Konferenz, Internetkunst in einen notwendigerweise interdisziplinären Kontext der Medienkunstforschung zu stellen und im Sinne des „Digital Cultural Heritage“ Fragen der Archivierung und Re-Präsentation dieser Kunstform zu thematisieren.

Founded in 2005 in Linz, the Ludwig Boltzmann Institute Media.Art.Research has taken on the task of integrating the genre of network art into the research activities of art scholars, developing forms of description customized to these types of works, and combining existing theoretical approaches to the source material. On the basis of a discussion of the different methodologies that can be utilized in going about this, the conference will attempt to place Internet art into a necessarily interdisciplinary context of media art research and, as part of the effort to preserve mankind's digital cultural heritage, address issues having to do with the archiving and presentation of artworks of this genre.

13:30 – 13:40 Gunther Reisinger (AT)

13:40 – 14:20 Ted Nelson (AU)

14:20 – 14:50 Lev Manovich (US)

14:50 – 15:20 Marc Ries (AT)

break 15:20 – 15:40

15:40 – 16:10 Charlie Gere (UK)

16:10 – 16:40 Verena Kuni (CH)

16:40 – 17:10 Julian Stallabrass (UK)

break 17:10 – 17:30

17:30 – 18:00 Gunther Reisinger (AT)

18:00 – 18:30 Dieter Daniels (DE)

18:30 – 19:00 Discussion

Moderation: Dieter Daniels (AT/DE)

Organizer: Ludwig Boltzmann Institute Media.Art.Research.
Concept: Gunther Reisinger



fair music

Start of the fair music initiative of mica -music austria and presentation of the winners of the fair music award

Sa/Sat 19:00 – 21:00
8. 9. Marienstraße 8, Lecture Space Horn



fair music ist die erste weltweite Initiative für Fairness und Gerechtigkeit in der Musikwirtschaft, initiiert von „mica – music austria“ (www.mica.at). In Talkrunden wird über Technical Protection Measures, Nord-Süd-Verteilung und neue Fairness-Modelle diskutiert. Der *fair music* Award für Verdienste um Fairness in der Musikwirtschaft wird an diesem Abend erstmals verliehen.

fair music is the first global initiative for fairness and justice in the music business, initiated by mica—music austria (www.mica.at). Talks will cover Technical Protection Measures, north-south distribution and new models of fairness. That evening the winners of the fair music award for achievements for fairness in the music business will be presented for the first time.

Mit/With: Volker Grassmuck, Andreas Hirsch, Joichi Ito, Dieter Kaufmann, Ronaldo Lemos, Peter Rantasa, Ruth Jacobi

www.fairmusic.net; a joint production of mica—music austria (mica.at), World Culture Forum (WCFA) and Ars Electronica. Funded with support from the European Commission, Program Education and Culture.

UNESCO Lounge

Sa/Sat 15:30 – 17:30
8. 9. Kunstuniversität Linz / K2

Mit/with: Manu Luksch (AT), filmmaker
Karin Neuwirth (AT), Department of Women's Studies and Gender Studies, University of Linz
Angelika Plank (AT), Linz Art University
Gabriele Eschig (AT), Austrian UNESCO Commission

Am 18. März 2007 trat die „UNESCO-Konvention zum Schutz und zur Förderung der Vielfalt kultureller Ausdrucksformen“ in Kraft. Die Stärkung von Demokratie und Gerechtigkeit sowie der Schutz einer vielfältigen Kulturproduktion vor dem Zugriff rein marktwirtschaftlicher Mechanismen sind nur einige der definierten Ziele. Welche Maßnahmen können auf Basis der Konvention erreicht werden? Welche Rolle spielt Gendergerechtigkeit im Diskursfeld Privatheit / Öffentlichkeit? Diese und andere Fragen werden im Rahmen der UNESCO-Lounge erläutert.

The UNESCO Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions came into force on March 18, 2007. Strengthening democracy, ensuring justice and protecting the diversity of cultural production from the incursions of purely market-driven economic mechanisms are a few of its declared objectives. Which measures can be implemented on the basis of the convention? What role does justice play with respect to gender in the private/public field of discourse? These and other questions will be discussed in the UNESCO Lounge.



Österreichische UNESCO-Kommission
Austrian Commission for UNESCO
Commission Autrichienne pour l'UNESCO

Radio-FRO-Konferenz

Sa/Sat

8. 9. Radio-FRO – Stadtwerkstatt – Servus Clubraum

Birds of a feather

Die beiden Panels der Konferenz werden mit BOF's (Birds of a Feather-Sessions) vorbereitet. Ziel ist, ein ungezwungenes Umfeld für Austausch und Diskussion zu bieten.

Preparations for both of the conference's panels are being made at two "birds of a feather" sessions. The aim is to create a relaxed setting for exchange and dialogue.

10:00 – 13:00 BOF "Blackbox Technology"

14:00 – 17:00 BOF "Promoting Free Community Media"

So/Sun 12:30 – 17:30

9. 9. Marienstraße 8, Lecture Space Horn

Radio-FRO-Konferenz

Goodbye FM/AM farewell analogue TV

Digitaler Rundfunk – Fähigkeiten, Chancen, Risiken für freien Rundfunk
Digital Broadcast – Abilities, Chances, Risks for community media

Panel A – A Say in Technical Advances

12:30 – 14:30

Panel A stellt das Verhältnis zwischen Demokratie und der Gestaltung technologischer Standards zur Diskussion. Während sich die Informationsgesellschaft vorrangig mit dem Zugang zu Information für BürgerInnen und KonsumentInnen auseinandersetzt, stellt dieses Forum freier Medien (neben den notwendigen Maßnahmen zum Schutz der bisher erreichten) neue Möglichkeiten zur Steigerung der Vielfaltigkeit der Medienlandschaft in den Mittelpunkt.

Panel A will host a discussion of the relation between democracy and the process of setting technological standards. While Information Society focuses primarily on citizens' and consumers' access to information, this forum of free media is spotlighting new possibilities of nurturing diversity on the media landscape, as well as the measures necessary to protect what has been achieved to date.

With:

Franco Berardi (IT) – pioneer of free radio in Italy

Emily Druiff (UK) – node London

Golo Föllmer (DE) University of Halle, Researcher and Organizer of Experiments in Audio/Radio Art

Reni Hofmüller (AT) – media artist and co-organizer of ETC – Eclectic Tech Carnival

Hans Kleinsteuber (DE) – expert in the field of broadcast digitization

Gabriele Kotsis (AT), 2003–2007 Head of the Austrian Computer Society and from fall 2007 vice-rector of reserch at the Johannes Kepler University, Linz.

Sebastian Loudon (AT), Press Officer of Austria's Broadcast and Telecommunications Regulatory Corporation (RTR)

Moderation: Michael Schweiger (AT)

14:30 – 15:30 break



Panel B – Approaches to Digital Community Media of the Future 15:30 – 17:30

Welche Erfahrungen mit der Rundfunkdigitalisierung liegen im europäischen Raum bereits vor? Technologische Standards, aber auch nationale Politiken stehen auf dem Prüfstand. Dabei wird verglichen, in welchen Ländern welche Maßnahmen zur Absicherung des freien Medienzugangs für Community-Medien Anwendung finden. Mögliche öffentliche Finanzierungs- und Fördersysteme für freien Rundfunk und freie Medien werden ebenfalls erläutert.

What has been the experience thus far with broadcast digitization in Europe? Technological standards as well as the policies being pursued by individual countries will come under scrutiny here. Panelists will compare the measures enacted in various countries to ensure free media access for community media, and also elaborate on possible general/public funding and subsidy systems for free broadcasting and free media.

With:

OKTO (AT) – non-commercial free TV in Vienna

Pieter de Witt (NL) – OLON / DRM (Digital Radio Mondial)

Mojca Plansak (SI) – Cross Radio

Sebastian Loudon (AT) – Press Officer of Austria's Broadcast and Telecommunications Regulatory Corporation (RTR)

Otto Tremetzberger (AT), matrix e.V. (experimental, non-commercial TV in Linz)

Jürgen Wutzelhofer (AT) – Vienna city councilman

Christoph Lindenmaier (CH) – radio & media expert whose involvement with Free Radio goes back to its very inception

Moderation: Gabriele Kepplinger (AT)

ISEA

So/Sun 9. 9. 14:00 – 15:30 Ars Electronica Center (VR-Arena)

Update on the recent developments and plans for the Foundation ISEA-International by ISEA Board representative
<http://www.isea-web.org>

ISEA2008 @ Singapore

Presentation: Teo Swee Leng, Executive Producer, ISEA2008

Vladimir Todorovic, Co-chair, Ludic Interfaces, ISEA2008

Shirley Soh, Organising Committee, ISEA2008



Pixelspaces 2007: Onfield

Symposium:

Fr/Fri 7. 9. 15:00 – 17:30 Marienstraße 8, Lecture Space Horn
 Sa/Sat 8. 9. 14:30 – 17:00 Marienstraße 8, Lecture Space Horn

Exhibition:

Do/Thu – Di/Tue 10:00 – 22:00
 6. 9. – 11. 9. Marienstraße 8 – 10

Mit *Onfield* diskutiert Pixelspaces 2007 die sich abzeichnende Übertragung von Strategien und Methoden der Community Informatics auf Location Based Services. Das Ars Electronica Futurelab setzt damit seine seit 2000 bestehende Praxis fort, aktuelle Strömungen in einer Symposiensreihe und Ausstellung aufzugreifen und aus der Sicht eines Atelier-Labors zu bearbeiten. Zugrunde gelegt wird die Analogie, dass die Bewegung des Individuums durch physischen Raum einer aktiven Benutzung von Social Software und Instant Messaging entspricht. So werden im Web verankerte Funktionen für die Entstehung von virtuellen Gemeinschaften und die Ermöglichung von neuen Raumwahrnehmungsweisen und -nutzungspraktiken auf den physischen Lebensraum übertragen. Die Metapher des „Online-Seins“ wird durch die Verknüpfung mit der physischen Lokalisierung von Nutzern und nutzer-generierten Inhalten zum „Onfield-Sein“.

Pixelspaces 2007 is staging Onfield as a setting for a discussion of an emerging development: the strategies and methods of community informatics are being applied to location-based services. The Ars Electronica Futurelab is thus carrying on its practice begun in 2000 of intensively focusing on leading-edge trends in a series of symposia and exhibitions, and scrutinizing these developments from the perspective of an atelier-lab.

The analogy at the basis of this is that the movement of an individual through physical space corresponds to the active use of social software and instant messaging. Thus, Web-based functions to facilitate the formation of virtual communities and to make possible new ways of perceiving space and new practices of utilizing it are being applied to the physical sphere in which people live out their daily lives. Through linkup with physical localization of users and user-generated content, the metaphor of “being online” becomes “being onfield.”

PANEL 1 Fr/Fri 7. 9.

Horst Hörtner / *Ars Electronica Futurelab (AT)*
Onfield

Matthew Hockenberry / *Creative Synthesis Collaborative, MIT (US)*
PlaceMap

Masahiko Inakage / *Keio University (JP)*
imgI Keio University Inakage Lab

Amagatana
Jump

Orkan Telhan / *MIT, Sociable Media Group (US)*
Social Sensing

PANEL 2 Sa/Sat 8. 9.

Jyri Engeström / *Jaiku (FI)*
JAIKU Mobile

Maribeth Back / *FX Palo Alto Laboratory (US)*
Post-bits

Juha Kaario / *Nokia Research Center (FI)*
MUPE

Selene Kolman / Stef Kolman / *Bliin YourLIVE! (NL)*
Ecce homo mobilis

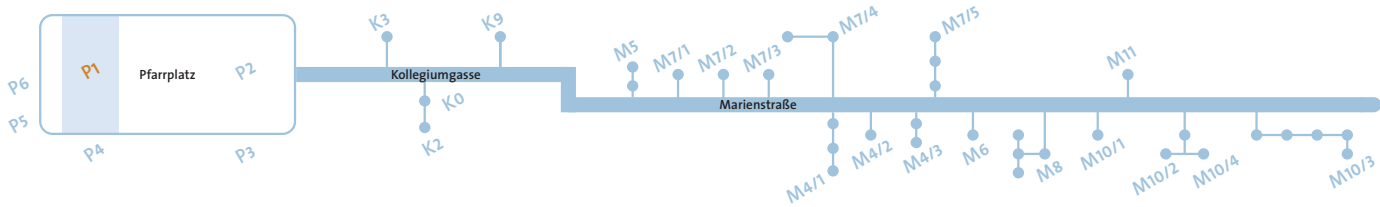
Moderation: Daniela Kuka / *Ars Electronica Futurelab (AT)*



Begleitend zur Konferenz *Onfield* präsentiert die Ausstellung Forschungs- und Kunstprojekte der KonferenzteilnehmerInnen und weitere verwandte Projekte.

An exhibition complementing the Onfield conference will showcase research projects and artworks by conference participants as well as additional related projects.

(see page 29)



Second City

Do/Thu – Di/Tue
6. 9. – 11. 9
10:00 – 22:00
Pfarrplatz / Marienstraße

Mi/Wed 5. 9. 20:30 Opening Pfarrplatz

Der Linzer Pfarrplatz ist das diesjährige Gravitationszentrum der Ars Electronica. Von dort breitet sich die *Second City* in die Stadt aus, wo sich virtuelle und reale Welt vermengen. Ein altes Lagerhaus am Pfarrplatz wird zum Festival Infopoint umfunktioniert, das Pressebüro und der Bookshop sind ebenfalls am Pfarrplatz angesiedelt.

Pfarrplatz, a square in downtown Linz, is the gravitational center of the festival. This will be the hub from which Second City radiates out into the urban sphere, where virtual and real worlds interface and blend. An old warehouse on Pfarrplatz will temporarily morph into the Festival Infopoint; the Press Bureau and the Bookshop are also situated there.

Pfarrplatz 1 (P 1)

Pfarrplatz – Lido



Die Platzgestaltung zitiert das Festival-Sujet, das ein Luftbild des Bondi Beach in Australien zeigt, und assoziiert es mit einem Strand in *Second Life*. Zu diesem Zweck wird ein Sandstrand auf dem realen Pfarrplatz aufgeschüttet und danach in *Second Life* nachgebaut. Die physische Realität des städtischen Raumes und die virtuelle Welt von *Second Life* verschmelzen miteinander, wenn sich Festival-BesucherInnen und Avatare gleichzeitig in dem Areal bewegen und miteinander interagieren können.

The design of the square alludes to the Festival logo, an aerial view of Bondi Beach, Australia, and thus associates it with a beach in Second Life. To achieve

this, sand will be heaped onto the real Pfarrplatz to form a beach, and a replica of it will be installed in Second Life. Thus, the physical reality of the cityscape will blend together with the virtual world of Second Life to form a scenario in which festivalgoers and avatars moving about in this setting can interact.

Artists and Creators: Ars Electronica Futurelab (AT), Jakob Doppler, Roland Haring, Horst Hörtnner, Andreas Jalsovec, Dietrich Killer, Daniela Kuka, Christopher Lindinger, Markus Murschitz, Gerald Prieswässer, Nina Valkanova, Doris Zachhuber

Second City

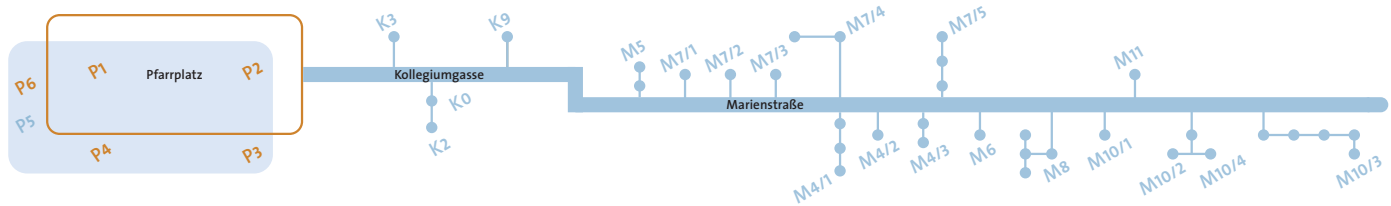
Aram Bartholl (DE)

Der Mensch selbst bildet die Schnittstelle zwischen dem abstrakten digitalen und dem physischen analogen Raum. In welcher Form aber verkörpert sich die Netz-Daten-Welt in unserem physischen Alltag-Lebens-Raum? Was kommt aus dem „Cyberspace“, der jahrelang mit Daten angefüllt wurde, zurück in den physischen Raum? Wie beeinflussen die digitalen Neuerungen unser alltägliches Handeln?

In Form von Objekten, Installationen, Interventionen, Performances und Workshops versucht die *Second City* in der Marienstraße die Entwicklung zu überspitzen und diesen Fragen auf den Grund zu gehen. Als Grundlage dient hier die sehr bildliche Form der digitalen Welt, die Metaversen oder 3D-Welten, welche, allen voran *Second Life*, in den letzten Jahren erfolgreich Einzug in den Datenglobus hielten. Was passiert, wenn etablierte Formen der digitalen Kommunikation direkt in den physischen öffentlichen Raum übernommen werden? Welche Stellung hat Privatheit in jener und in dieser Welt? In welchem Licht erscheinen digitale Artefakte, wenn sie in ihrer für den digitalen Raum angepassten Form in konkrete physische Objekte verwandelt werden?

Human beings comprise the interface between the abstract, digital world and the material, analog one. In which form does this network-data-world really manifest itself in our physical everyday-life-space? What is being fed back into physical space from the “cyberspace” into which data has been fed for so long now? How do these digital innovations influence our actions in everyday life? In the form of objects, installations, interventions, performances and workshops, Second Life on Linz’s Marienstraße will take the developments of recent years to the extreme—and perhaps slightly beyond—and attempt to get to the bottom of the issues inherent in them. Serving as the basis of this effort is a very graphic form of digital world: the metaverses or 3D worlds like Second Life whose rise to prominence has been the talk of the data-domain of late. What happens when established forms of digital communication are transferred directly into physical, public space? What status does privacy have in that world and in this one? In which light do digital artifacts appear when they, in their form adapted to digital space, are transformed into concrete physical objects?

Second City



Pfarrplatz (P 2)

Dr. Whippy Dimitrios Kargotis (UK)



Dr. Whippy ist eine Maschine, die ihren KundInnen portionierbare Soft-Eiscreme je nach registriertem Unglücksgrad anbietet. Mittels einer Spannungsanalyse der Stimme bei Antworten auf bestimmte Fragen werden unterschiedliche Unglücksgrade der AnwenderInnen gemessen und die gegenwirksame Menge Eiscreme ausgegeben: Je unglücklicher man ist, umso mehr Eis braucht man.

Dr. Whippy is a machine that proffers soft scoop ice cream according to the perceived unhappiness level of the customer. Employing voice stress analysis of the user's answers to specific questions, varying degrees of unhappiness are measured and the counteractive quantity of ice cream is dispensed: The more unhappy you are, the more ice cream you need.

The project was partly funded by the Royal College of Art-Platform 11. Technical Assistance: Bjorn Franke. Special Thanks to: Noam Toran, Carey Young, Clemence Seilles

Pfarrplatz 3 (P 3)

Calling the Glacier

(see page 20)

Pfarrplatz 6 (P 6)

Festival Headquarter

Der Pfarrplatz 6 beherbergt in diesem Jahr unter anderem den Festival Infopoint, das Pressebüro und den Hatje Cantz Bookshop. *The Infopoint, the Press Bureau and the Hatje Cantz Bookshop are among the Festival facilities that will be located at Pfarrplatz 6 this year.*

Pfarrplatz (P 4)

Capture your City Stadtwerkstatt (AT)

Do/Thu – So/Sun

6. 9. – 9. 9.
beginning at 21:00

Die Stadtwerkstatt lässt sich mit *Capture Your City* in einer mobilen Werkstatt am Pfarrplatz nieder. Arbeits- und Wohnraum in einem, dient die temporäre Architektur der STWST Redaktion und den Artists-in-Residence als Ausgangspunkt für Erkundungen im Stadtviertel.

Capture Your City is a mobile workshop that will be Stadtwerkstatt's base on Pfarrplatz. A combination working and living space, the temporary architecture will serve as the point of departure for neighborhood reconnaissance tours by STWST's editorial staff and artists in residence.



Artists in Residence: Scott Sinclair (AU/DE), Joe Musgrove (AU), Garry Danner (AT/DE), Elisa Rose (AT/DE), Ingrid Schlögl (AT), Barbara Kaiser (AT) und Tamara Wilhelm (AT)

Program

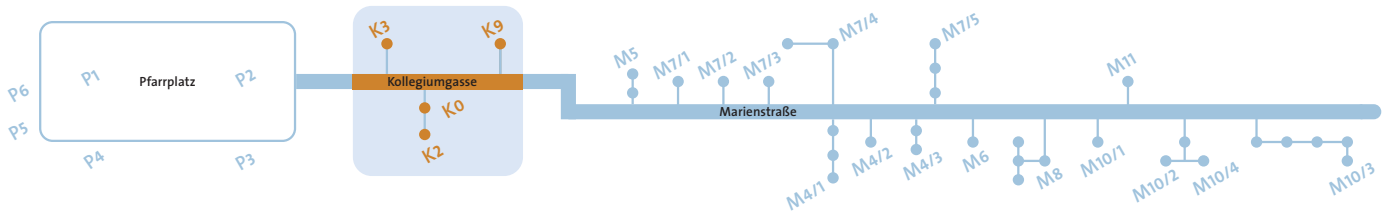
- 6. 9. **BOTBORG (AU)** – Synapse City
- 7. 9. **z. B. (AT)** – z. b.: int-air venn shon een leents
- 8. 9. **STATION ROSE (AT/DE)** – Goodbye Privacy, Hello PubliCITY
- 9. 9. **SHOWCASE** (Presentation of Videos)

Pfarrplatz 6 (P 6)

Digital Communities Exhibition

Den Gewinnerprojekten der Kategorie „Digital Communities“ beim Prix Ars Electronica 2007 ist am Pfarrplatz 6 eine eigene Ausstellung gewidmet.

An exhibit at Pfarrplatz 6 showcases the prizewinning projects in the 2007 Prix Ars Electronica's Digital Communities category. (see page 48)



Kollegiumgasse 2 (K 0)

Public Space, Private Security and Strategic Communication

GSA: Black Helicopters above Linz

Konrad Becker (AT)



Das Global.Security.Alliance.Com-Sicherheitskonzept und der strategische Kommunikationsplan für die Stadt Linz sieht schwarze Helikopterschatten im öffentlichen Raum vor. Die monochromen Silhouetten, die von Satelliten aus dem Weltraum erkannt werden können, werden als virtuelle psycho-geographische Sicherheitsmaßnahme im urbanen Raum positioniert.

At the core of Global.Security.Alliance.Com's security concept and strategic communications plan for the City of Linz are black helicopter shadows installed in public spaces. The monochrome silhouettes that can be recognized by satellites orbiting the earth are positioned as virtual psycho-geographic security measures in the urban domain.

Kollegiumgasse 3 (K 3)

Pimp your hair



Neben Dauerwelle und Bob können sich Festival-BesucherInnen hier eine echte *Second Life-Frisur* verpassen lassen. Avatare aus der virtuellen Welt fungieren dabei als Vorbilder für den eigenen Haarschnitt.

Festivalgoers who dare to go beyond permanent waves and bobs can stop by for a genuine Second Life coiffure. Here, avatars from the virtual world model the cuts you can select from for your own hairdo.

Kollegiumgasse 9 (K 9)

Augmented Sculpture v. 1.2

Pablo Valbuena (ES)



Untersucht wird in diesem Projekt die zeitliche Qualität des Raums. Zwei Ebenen erkunden die verschiedenen Aspekte der Raum-Zeit-Wirklichkeit: Die eine Ebene ist die physische, die den realen Raum steuert und die volumetrische Grundlage für die nächste Ebene bildet. Diese ist eine virtuelle Projektion, welche die Steuerung der Trans-

formation und Sequenzialität von Raum-Zeit ermöglicht. Die Überlagerung dieser beiden Ebenen vermittelt einen Eindruck von körperlicher Geometrie, die sich transformieren lässt.

This installation is focused on the temporary quality of space. For this purpose two layers are produced: On the one hand the physical level, which shapes the volumetric base that serves as support for the next level. The second one is a virtual projected layer that allows controlling the transformation and sequentiality of space-time. The blending of both levels gives the impression of physical geometry suitable for being transformed.

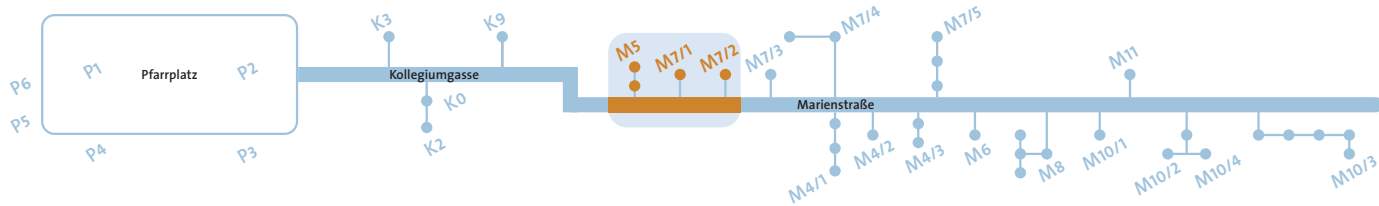
Thanks to Daniel Canogar, Simone Jones, Gema Alba, Paola Guimerans, Jorge Cano, Óscar Domínguez, Servando Barreiro and all the medialab crew for their help and support. <http://www.pablovalbuena.com>, <http://www.pablovalbuena.com/p02.htm>

Kollegiumgasse 2 (K 2)

Kunstuniversität Linz / K2

Das Symposium „Goodbye Privacy“, die Prix Foren und weitere Konferenzen finden in diesem Jahr im Audimax der Kunstuniversität statt.

The "Goodbye Privacy" Symposium, the Prix Forums and the other conferences will be held in the Main Auditorium of the Linz Art University (Audimax/Kunstuniversität) this year.



Marienstraße 5 (M 5)

Calling the Glacier – A Mobile Elegy Interactive Installation by Kalle Laar (DE)



Klangforscher Kalle Laar ermöglicht Handy-BesitzerInnen, sich mit dem Pasterzengletscher am Großglockner in Verbindung zu setzen. Dort aufgestellte Mikrofone gehen auditiv auf Tuchfühlung zum Zischeln, Fließen, Knacken, Stöhnen und Ächzen des schmelzenden Eisgiganten. In Echtzeit wird dieser unaufhaltsame Prozess als Klangcollage direkt auf Mobiltelefone übermittelt und macht uns zu Zeugen eines Tatbestands, der uns alle betrifft.

Sound researcher Kalle Laar enables cellphone users to get connected with the Pasterze Glacier flanking Großglockner, Austria's highest mountain. Microphones set up on site provide users with an up-close-and-personal auditory experience: the actual sounds—hissing, trickling, creaking, grunting and groaning—made by this melting ice-giant. This inexorable glacial process will be transmitted directly in real time to cellphones as a sound collage, and allow us to witness a matter of fact that has an impact on us all.

A project by artcircolo Overtures "Environmental Office"

Use your mobile phone and listen to the sound of the melting glacier in real-time.

Glacier I Vernagtferner (AT): +49 89 3791 4058

Glacier II Pasterze (AT): the number will be presented on www.aec.at/privacy



Marienstraße 5 (M 5)

Intrigue_E Silver & Hanne Rivrud

Menschen als lebende, ferngesteuerte Avatare in der Öffentlichkeit. Über die Tastatur eines Mobiltelefons kann man der anfangs nicht identifizierbaren lebenden Spielfigur nach Belieben Anweisungen erteilen. Das Schicksal des Avatars ist somit von den Absichten des Handybesitzers abhängig. Passanten im öffentlichen Raum sehen sich plötzlich mit scheinbar außer Kontrolle geratenen Personen konfrontiert.

Human beings as living, remote-controlled avatars in public places! A player can use his cellphone's keypad to issue any commands he wants to his live game-piece (whom he can't identify at first). What happens to the avatar is thus dependent on the cellphone user's intentions. Passers-by in the public space in which Intrigue_E is being played are suddenly confronted by individuals who seem to have gotten out of control.

Marienstraße 7, Eingang 1 (M 7/1)

Flooding Rúri (IS)



Der ökologische Verschleiß wird beispielhaft am Wasserfall Toefrafoss illustriert, der durch die Errichtung eines Wasserkraftwerks von der Zerstörung bedroht ist. Die Projektion einer Nahaufnahme der Wassermassen und ein imposantes Sound-Environment lassen BesucherInnen die Urkraft des Wasserfalls erleben.

Ecological wear-and-tear is illustrated with the example of Toefrafoss, a waterfall whose very existence is threatened by the construction of a hydroelectric power plant. A projection of a close-up image of massive torrents of water and an imposing sound environment let installation visitors experience the waterfall's overwhelming, elemental power.

In cooperation with Kvik Film Productions; Fridthjofur Helgason: Camera



Marienstraße 7, Eingang 2 (M 7/2)

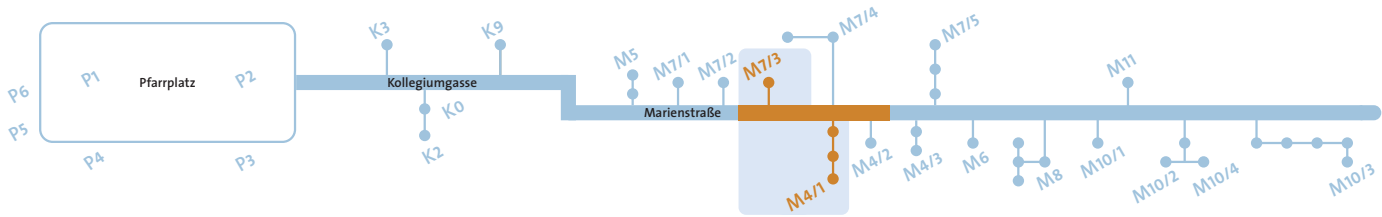
Trail Hiraki Sawa (JP)

Ein Film als Schattenspiel. Auf leisen Sohlen wandern in *Trail* die Schatten von Kamelen, Elefanten und anderen Tieren durch die Fugen und Ritzen eines Raumes, der bis auf diese flüchtigen Geschöpfe völlig leer ist. Die Wege, die sie beschreiten, führen den Betrachter auf eine Reise voller Details, die im alltäglichen Umfeld oft unbeobachtet bleiben: der Faltenwurf einer Steppdecke oder der Abfluss eines Waschbeckens.

A film as shadow theater. In Trail, the shadows of camels, elephants and other animals creep as quietly as can be through the nooks and crannies of a space that is completely empty with the exception of these fleeting creatures. The paths that they follow take the observer on a journey full of details that often go unnoticed in the settings of everyday life: the arrangement of the folds of a quilt or a washbasin's drain.

Video stills: Courtesy of the Artist and Ota Fine Arts, Tokyo.

Trail was commissioned for the Yokohama Triennale 2005. Soundtrack by Dale Berning.



Marienstraße 7 (M 7/3)

Terminal Air

Institute for Applied Autonomy with Trevor Paglen (US)



Ausgehend von umfassenden Recherchen stellt die Installation das mit der Verwaltung der außerordentlichen Überstellungen betraute CIA-Büro als eine Art Reisebüro dar, das ein komplexes Netzwerk privater Anbieter, Leasing-Ausrüstungen und Shell-Filialen koordiniert.

Untersucht werden damit die Praktiken des US-Geheimdienstes im Umgang mit inhaftierten Terrorismusverdächtigen in Geheimgefängnissen.

Based on exhaustive research, this installation portrays the CIA bureau entrusted with the administration of "extraordinary transfers" as a sort of travel agency that coordinates a complex network of inde-

pendent contractors, leased equipment, corporate-shell affiliates.

Under investigation here are the practices of the US intelligence agency in dealing with arrested terror suspects being detained in secret prisons.

Data on the movements compiled by Paglen, Stephen Grey and an anonymous army of plane-spotting enthusiasts. Terminal Air is funded in part by the Rhizome Commissions Program and by a Social Hacking commission from Kurator.org.

Marienstraße 7 – Chinese Garden (M 7/4)

IMA salon #7 07

Do/Thu – Mo/Mon **11:00 – 14:00, 23:00 – 04:00**
6. 9. – 10. 9.

Im chinesischen Garten werden ein Programm von Elisabeth Schimana und gastronomische Versorgung geboten.

The Chinese Garden will be the setting for Elisabeth Schimana's program as well as culinary offerings.

(see page 47)

Marienstraße 4 (M 4/1)

The Second Life Experience

Ars Electronica Futurelab (AT)

BesucherInnen können die virtuelle Welt von *Second Life* stereoskopisch erleben. Eine Entwicklung des Ars Electronica Futurelab ermöglicht, *Second Life* in einem High-Performance-VR-System auf mehreren Screens abzubilden und als interaktives 3D-Environment in Echtzeit erfahrbar zu machen.

Visitors to this installation can stereoscopically experience the virtual world of Second Life. Technology developed by the Ars Electronica Futurelab makes it possible for Second Life to be displayed by a high-performance VR system on several screens at once, and enables visitors to experience it as an interactive 3D environment in real time.

F&E Team: Horst Hörtnner, Christopher Lindinger, Doris Zachhuber, Florian Berger

Marienstraße 4 (M 4/1)

Chat

Aram Bartholl (DE)

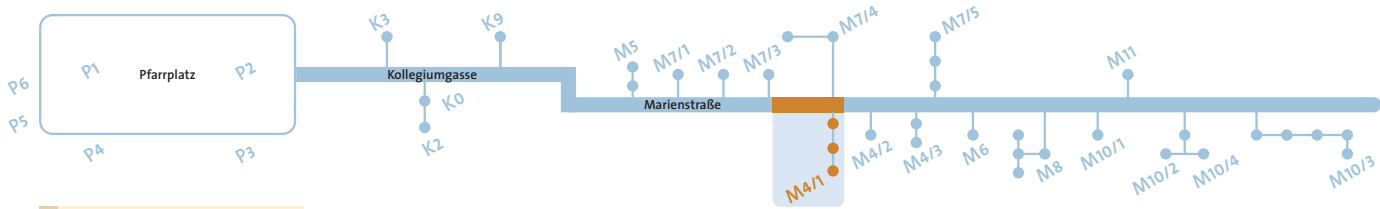


Ähnlich wie in *World of Warcraft* oder *Second Life* unterhalten sich zwei Personen per Tastatur mittels kurzer Textnachrichten. Die geschriebene Nachricht wird unmittelbar, nachdem sie eingetippt wurde, über dem Kopf der AutorIn auf eine Sprechblase projiziert. Die Projektionsfläche wird mit Hilfe von Teleskopstangen inklusive Miniaturprojektoren von einem Techniker hinter dem „Sprecher“ hergetragen.

Just like in World of Warcraft or Second Life, two participants communicate with each other in the form of brief text messages input via keyboard. Immediately after

they've been entered, the written communications appear in a comic-strip-like dialogue balloon projected above the speaker's head. The projection surface is put in place by a technician positioned behind the "speaker" with the help of a telescoping pole featuring a built-in miniature projector.

Second City



Marienstr a e 4 (M 4/1)

Synthetic Performance

Eva and Franco Mattes a.k.a.
0100101110101101.ORG (IT/US)



Synthetic Performances l sst einmalige Aktionen der Kunstgeschichte in k nstlichen Welten wie *Second Life* wieder aufleben. Eva und Franco Mattes' Avatare, ausgestattet mit dem K rperbau und den Gesichtsz gen der beiden, f hren alle Aktionen selbst aus. Jeder kann den Performances online entweder live beiwohnen oder im Nachhinein die Videodokumentation betrachten.

Synthetic Performances revives actions that have attained renomm  in art history and restages them in artificial worlds like *Second Life*. Eva and Franco Mattes' avatars—outfitted with the couple's physiques and facial features, perform all of the actions themselves. Art lovers can experience the performances online, either watching them live or viewing a video documentation of them afterwards.

<http://0100101110101101.org/projects.html>

Eva and Franco Mattes wish to thank Chris Burden, Vito Acconci, Valie Export, Peter Weibel, Joseph Beuys, Marina Abramovic.

Marienstr a e 4 (M 4/1)

Second Life Shop

Aram Bartholl (DE)

Handmade

Das Projekt *Handmade* erm glicht den FestivalbesucherInnen in Form eines Workshops, Kleidungsst cke in Handarbeit f r die virtuelle Welt *Second Life* zu entwerfen.

The Handmade project offers a workshop that lets festivalgoers create handmade garments for the Second Life virtual world.



Create and Trade

Bei diesem Workshop lernen die TeilnehmerInnen, in *Second Life* 3D-Objekte jeglicher Art zu kreieren und sie mit Texturen der Stadt Linz zu belegen. Anschließend k nnen die Objekte in physischer Form getauscht, verkauft oder weitergegeben werden.

In this workshop, participants learn to create all kinds of 3D objects in Second Life, to apply actual textures found in the City of Linz to them, and then to generate them in a physical form in order to be able to swap, sell or distribute them.

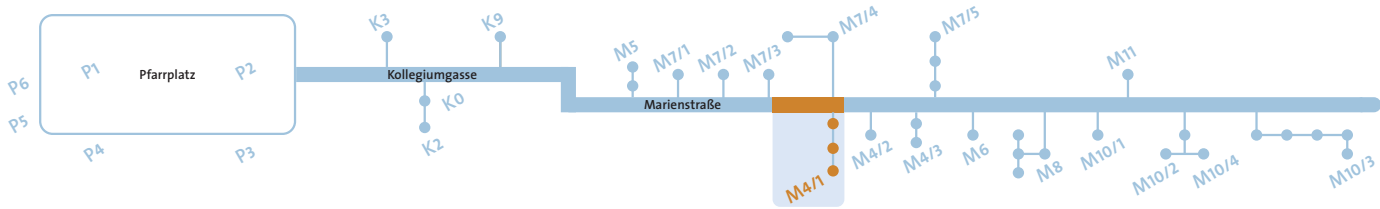


Export to World

Linda Kostowski, Sascha Pohflepp (DE)

In einem Shop in der Marienstr a e zeigen gro e Bilder eigens entworfene oder angekaufte virtuelle Gebrauchsgegenst nde, die man zum tagesaktuellen Wechselkurs Lindendollar – Euro erwerben kann. Der/die K uferIn erh lt die Ware in zweidimensionaler papierener Form, die er/sie vor Ort manuell zu einem dreidimensionalen Objekt zusammenf gen kann.

In a shop on Marienstr a e, large-scale display ads show what's for sale: custom-made or purchased virtual objects that shoppers can buy at a price determined daily by the current Linden dollar/euro exchange rate. The proud new owner receives a two-dimensional paper representation of the object, which he/she can manually fit together into a three-dimensional object on-site.



Cut and Paste

Durch Übertragung von Kleidung und Accessoires aus *Second Life* in den physischen Raum wird auf einfachste Weise der Kopierschutz der virtuellen Welt umgangen. Als Vorlage dienen 2D-Screenshots aus Shops in *Second Life*. Die gewählten Objekte werden in Originalgröße ausgedruckt, auf Pappe aufgezogen und von den Workshop-TeilnehmerInnen ausgeschnitten, um diese dann selbst während des Festivals am Körper zu tragen.

Transferring clothing and accessories from Second Life into the physical realm is a simple way to evade the copy protection operational in the virtual world. Serving as models are 2D screenshots of shops in Second Life. The selected objects are then printed out in their original size, applied to a cardboard backing, and cut out by workshop participants, who can then wear the accessories themselves during the festival.

Enter the Metaverse

Das kompetente Team von *Enter the Metaverse* ermöglicht allen FestivalbesucherInnen, die noch keinen *Second Life*-Account besitzen, einen solchen zu eröffnen. Sie erhalten Unterstützung bei Auswahl und Design Ihres Avatars und lassen sich die ersten Schritte in der virtuellen Welt erklären.

Festivalgoers who still don't have a Second Life account can receive help opening one up from the highly skilled crew of Enter the Metaverse. Here, you can get support in the selection and design of your avatar, and user-friendly explanations while taking your first steps into the world of virtuality.

Online Games

Andreas Lange (DE)

Andreas Lange erläutert im Rahmen einer Videoinstallation und einer Lecture Entwicklung und Höhepunkte von Metaversen.

A video installation and lecture by Andreas Lange will explicate the development of metaverses and elaborate on the highpoints of this trend.

WoW

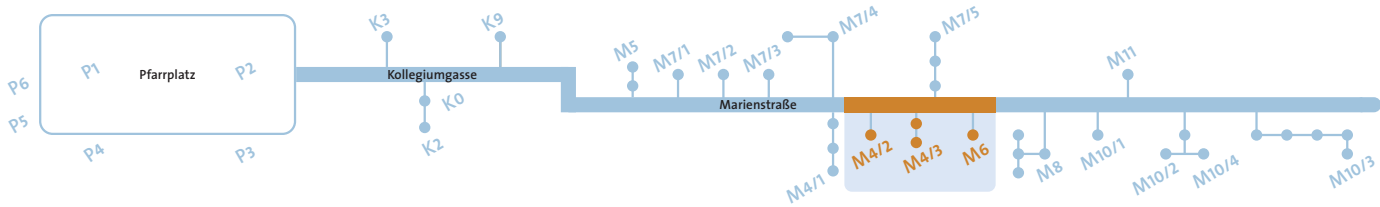
Über jedem Avatar in *Second Life* schwebt für alle MitspielerInnen ständig sichtbar der Nickname der Figur. *WoW* überträgt diese in Online-3D-Welten sehr übliche Weise der Öffentlichkeit des Namens auf den physischen alltäglichen Raum. FestivalbesucherInnen haben die Möglichkeit, den eigenen Namen aus Kunststoff zu bauen und sich mit diesem über dem Kopf schwebend in der Öffentlichkeit zu zeigen.

Every avatar in Second Life has a nickname that floats above its head on-screen and is constantly visible by all other players. WoW takes this mode of publicizing players' names that's typical of online 3D worlds and transfers it into the physical domain of everyday life. Festivalgoers will have the opportunity to construct their own name out of plastic and then to parade around in public with it hovering above their head.



Aram Bartholl in cooperation with: Jürgen Höbarth (AT), NewBerlin / Jan Northoff (DE), Tobias Leingruber (DE), Martin Bauer (DE)

Second City



Marienstraße 4 (M 4/2)

Second Promotion Peter Harlander (AT)

Durch Perspektivenwechsel und mit deutlichem sozial- und medienkritischen Unterton verdeutlicht Peter Harlander die Absurdität des Hypes und Anti-Hypes, den *Second Life* erlebt: Die BewohnerInnen der virtuellen 3D-Welt *Second Life* berichten in fiktiven Reportagen über Hype und Anti-Hype rund um das Spiel „First Life“.

Utilizing a shift in perspective and pervaded by an unmistakably critical undertone aimed at the media and the society they mirror, Peter Harlander brings out the absurdity of the hype and anti-hype being showered upon Second Life. In purely fictitious reportage, inhabitants of the virtual 3D world Second Life report on the mega-buzz surrounding a game entitled "First Life."



Marienstraße 4 (M 4/3)

Übermensch / Become Your Avatar Joachim Stein (DE)

Die ExpertInnen der Agentur Übermensch helfen, die Kluft zwischen dem eigenen Körper und einem ausgewählten Avatar zu überbrücken. Basierend auf modernen Trainingsmethoden, medikamentöser Unterstützung und plastischer Chirurgie, erstellt Übermensch individuelle Trainings- und Therapiepläne zur Angleichung Ihres Körpers an Ihren Avatar.

The experts at the Übermensch Agency are helping to bridge the gap between the Second Life user's actual body and his/her avatar's physique. Utilizing modern training methods, pharmaceutical supplements and plastic surgery, Übermensch creates individual training and therapy plans to let you bring your body into line with your avatar.



Justine Cooper

Marienstraße 4 (M 4/3)

Havidol™ Justine Cooper (AU)

Als Reaktion auf die Marketing- und Werbestrategien der Pharma-Industrie hat Justine Cooper eine fiktive Marketing-Kampagne kreiert, die ihr Wunderwaffen-Medikament HAVIDOL™ gegen die „Dysphorische Soziale Beachtungs- und Konsummangel-Angststörung“ auf dem Markt lancieren soll. Das Projekt thematisiert in konsequent parodistischer Art und Weise die kollektive Sehnsucht und Erwartung des Menschen, seine momentane Situation immer noch verbessern zu können.

In reaction to the marketing and advertising strategies of the pharmaceutical industry, Justine Cooper has created a fictitious marketing campaign to launch HAVIDOL™, a new wonder drug designed to treat "dysphoric anxiety attacks due to a deficiency of social esteem and retail spending." With unrelenting parody, the project takes on people's collective longings and expectations to be able to constantly improve their current situation.

Kindly supported by: New York State Council for the Arts, Greenwall Foundation, and Lower Manhattan Cultural Council; Australian Government through the Australia Council, its arts funding and advisory body; by the Visual Arts and Craft Strategy, an initiative of the Australian State and Territory Governments; Novamedia, Australia and Daneyal Mahmood Gallery, New York.



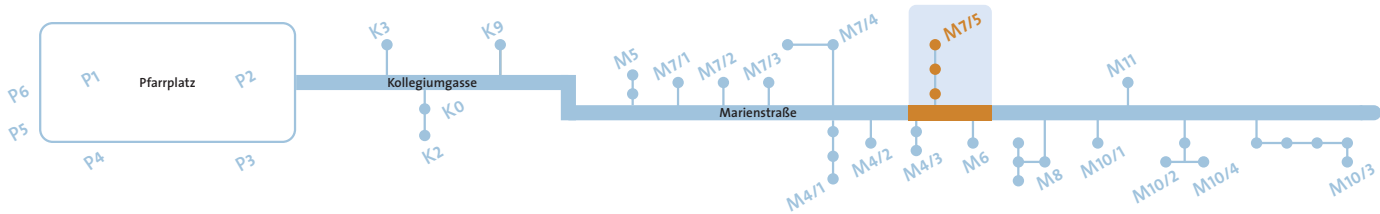
Marienstraße 6 (M 6)

Tree Aram Bartholl (DE)

In *Second Life* werden dreidimensionale Objekte in vereinfachter Form nachgebaut. Beim Spielen laden sich die Bilddaten hintereinander hoch, wobei die „Unterkonstruktionen“ der Objekte sichtbar werden.

Tree baut mehrere Bäume in unterschiedlichen Ladezuständen nach. Semi-transparente und durchscheinende bedruckte Flächen übertragen die vereinfachte und abstrahierte Form der Bäume aus der virtuellen Welt in den physischen Raum.

In Second Life, three-dimensional objects are replicated in simplified form. While a user is online, the graphic files are uploaded sequentially, which makes the objects' "sub-constructions" visible. Tree replicates several trees in various stages of loading. Semi-transparent surfaces representing the gaps among the leaves and branches get across the simplified and abstracted form of these trees from the virtual world that are set in a real, physical space.



Marienstraße 7 Garage (M 7/5)

md4-200 Drone Andreas Steinhauser (DE)

Die Drohne *md4-200* kann für Luftbildaufnahmen und zu Überwachungszwecken eingesetzt werden. Der Flugkörper misst insg. 91 Zentimeter und kann bis zu 20 Minuten in der Luft bleiben. Eine

Onboard-Kamera zeichnet Videos oder hochauflösende Bilder auf und sendet diese über Funk zum Operator. Während der Ars Electronica wird die Drohne die Marienstraße überfliegen. In mehreren Workshops können Interessierte beim Künstler Flugunterricht nehmen.

The md4-200 drone can be used to do aerial photography and for surveillance purposes. The aircraft is 91 cm² in size; it can remain aloft for up to 20 minutes. An onboard camera can shoot videos or high-definition stills and transmit them via radio to the operator. During the Ars Electronica Festival, the drone will be flying over Marienstraße. Several workshops will be offered at which interested festivalgoers can learn to fly the md4-200.

Sincere thanks to Microdrones Corp., www.microdrones.com, for providing us with an md4-200.



Marienstraße 7 Garage (M 7/5)

In Your Hands Dash Macdonald (UK)

Inspired von den Stanford-Prison- und Milgram-Experimenten der 70er Jahre, legt Dash Macdonald sein Schicksal in die Hände des Publikums, indem er die an seine Beine geschnallten Rollerskates von BesucherInnen fernsteuern lässt. Wohin er fährt, bestimmt die Person an der Remote Control.

Inspired by the Stanford Prison and Milgram experiments of the 1970s, Dash Macdonald places his fate into the hands of audience members by letting installation visitors remote-control the roller skates strapped to his feet. Where he skates is determined by the person holding the remote.



Marienstraße 7 Garage (M 7/5)

L.A.S.E.R. Tag Graffiti Research Lab (US)

L.A.S.E.R. Tag ist die jüngste „Open Source-Waffe“ des Graffiti Research Lab gegen die Vereinnahmung des öffentlichen Raumes durch aggressive Werbeflächen. Mit einer Art Laserstift können

AktivistInnen aus bis zu 100 Metern Distanz ihre Kunstwerke und Botschaften auf große Oberflächen wie etwa Hochhäuser beamen. AlltagsbürgerInnen können damit ihre Stimme in einer Dimension erheben, die bislang Werbefirmen, Regierungen und großen Medien vorbehalten war.

L.A.S.E.R. Tag is the Graffiti Research Lab's latest "open-source weapon" in the battle against the take-over of the public sphere by aggressive billboards. Armed with a sort of laserwand, activists can beam their artwork and messages onto large surfaces like the side of a high-rise from a distance of up to 100 meters. John & Jane Q. Public can thus make themselves heard on a scale that has heretofore been reserved for ad agencies, governments and big media outlets.

http://graffitiresearchlab.com/?page_id=76#video



Marienstraße 7 Garage (M 7/5)

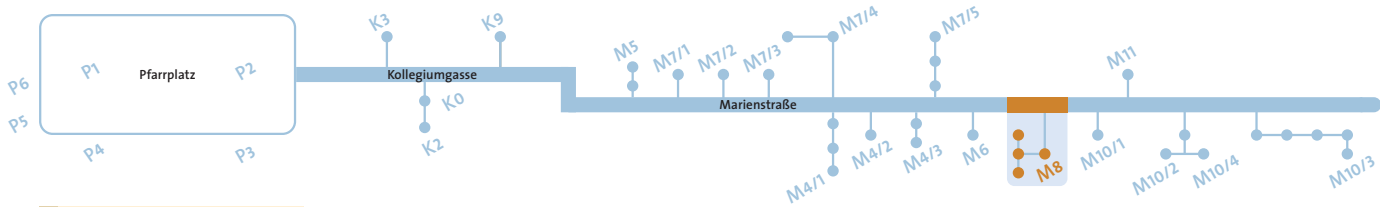
Spy Kiting MediaShed.org (UK)

Im Rahmen von *Spy Kiting* planen, gestalten und bauen BesucherInnen Flugdrachen, an denen eine CCTV-Kamera befestigt ist. Im Freien kann man den Drachen steigen lassen. Die Kamera funktioniert über ein drahtloses System und überträgt

Video-Material der „überwachten“ Orte an die Menschen am Boden. Auf diese Weise können mit dem Gerät Orte betrachtet werden, in die man vom Boden aus keinen Einblick hätte.

Spy Kiting involves people planning, designing, building kites to which a CCTV camera will be securely connected. The kite is taken to an outdoor arena and flown. The camera, operating through a wireless system, relays video footage to those on the ground. The device can be used to peer into sites with the view blocked from on the ground.

Second City



Marienstraße 8 (M 8)

Source.Code

Ars Electronica Futurelab (AT)



Visualisierungen der real stattfindenden Geschäftsprozesse der SAP Deutschland besiedeln den neuen Konzernsitz in Walldorf in Form abstrakter Tieren, die auf Besucher reagieren. Ein Echtzeitausschnitt des Datenses gewährt Einblick in die bislang größte Auftragsarbeit und Eigenproduktion des Ars Electronica Futurelab.

The actual business operations currently being carried out by SAP Corporation's worldwide staff are visualized at the company's new headquarters complex in Walldorf, Germany in the form of abstract creatures that react to visitors' presence. A real-time excerpt from these massive flows of data provide a glimpse into what is the Ars Electronica Futurelab's biggest solo commission project to date.

Marienstraße 8 – Rose Garden (M 8)

Lecture Space Horn

Der Lecture Space Horn beherbergt heuer unter anderem die Pixelspaces-Konferenz „Onfield“ und die Radio-Fro-Konferenz. Im Rosengarten erwartet Sie ein gemütliches Café.

This year, Lecture Space Horn will host, among other presentations, Onfield: The Pixelspaces Conference and the Radio FRO Conference. A laid-back café awaits you in the Rose Garden.



Marienstraße 8 (M 8)

Arabesque

Peter William Holden (DE)

Arabesque ist eine mechanische Blume, die ihre Wurzeln sowohl in Mary Shellys *Frankenstein* wie auch im Labor des Alchemisten hat. Lichtdurchlässige Modelle von lebensgroßen Armen und Beinen offenbaren der Öffentlichkeit ihre roboterhaften Mechanismen. Die sichtbare Verdrahtung setzt einen chaotischen, abstrakten Kontrapunkt zur organisierten Symmetrie der Körperteile. Mittels

pneumatischer Steuerung bewegen sich Arme und Beine zum Rhythmus des Donauwalzers wie Blütenblätter einer Blume.

Arabesque is a mechanical flower that has its roots both in Mary Shelly's Frankenstein and the alchemist's laboratory. Translucent models of life-size arms and legs reveal their robot-like mechanisms to installation visitors. The visible wiring constitutes a chaotic, abstract counterpoint to the organized symmetry of the body parts. Controlled pneumatically, the arms and legs move to the rhythm of the Blue Danube waltz like the petals of a flower.

“The Blue Danube”: Written by Johann Sebastian Strauß. Performed by Herbert von Karajan & The Berlin Philharmonic Orchestra; Special thanks to Nadja Beckendorf and Ameen Muhareze.



Marienstraße 8 (M 8)

AutoGene

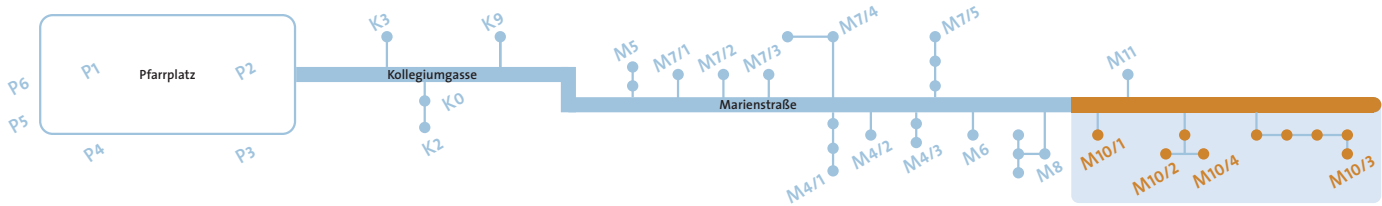
Peter William Holden (DE)

Acht im Kreis angeordnete Regenschirme fungieren als Bestandteile eines ästhetisch ansprechenden Roboters. Luftschläuche und elektrische Kabel verbinden die Schirme mit einem zentralen Computer, der jeden der „Tänzer“ punktgenau auf- und zuklappen

lässt. Durch ihre Bewegung zum Musik-Klassiker „Singin' in the Rain“ verlieren die Regenschirme ihren Maschinencharakter und verwandeln sich in Akteure einer magischen Animation.

A simple, aesthetic-looking robot composed of eight modified umbrellas mounted in a circular pattern. A cocktail of air hoses and electrical cables join these umbrellas to a central computer which enables AutoGene to produce a choreographed dance to “Singin' in the Rain” that erodes the machine's mechanical qualities and transforms the mundane umbrellas into magical animated objects.

“Singin' in the Rain”: Written by Arthur Freed, Nacio Herb Brown. Performed by Gene Kelly 1952 Metro-Goldwyn-Mayer
<http://www.peter-william-holden.com/installations/autogene/autogene.html>



Marienstraße 10 (M 10/1)

Stiff People's League

Dietmar Offenhuber (AT), Drew Harry (US), Orkan Telhan (US)



In der Welt der Spiele taucht ein bestimmtes Konzept immer wieder auf, bei dem die Spielfiguren zum Leben erwachen und selber agieren: Ein Beispiel ist das Krocketspiel in „Alice im Wunderland“, bei dem die Flamingos, die Alice als Krocketschläger benutzt, einfach nicht stillhalten wollen. Wir nutzen diese Metapher, um ein Spiel zu entwickeln, in dem die realen und die virtuellen Welten zusammenwirken.

There is a recurring concept of games where the game-figures are alive and equipped with their own agency, such as Alice's croquet game in Wonderland with flamingo mallets that won't hold still. We use this metaphor to construct a cooperative game between the physical and virtual worlds.

Marienstraße 10 Durchgang/Passageway (M 10)

Pedestrian

Shelley Eshkar (US), Paul Kaiser (US)



Im öffentlichen Raum werden Bilder direkt auf einen Gehsteig oder Betonboden projiziert. Die digitale Projektion vermischt sich mit den rauen Oberflächen, auf denen wir gehen – die winzigen BürgerInnen wandern gleich einer Trompe-l'œil-Illusion in einer Stadt, die sowohl innerhalb dieser Oberfläche wie auch auf ihr zu schweben scheint.

In a public space, images are projected directly onto a sidewalk or concrete floor. The digital projection mixes in with the rough surfaces we are walking on. On the ground, tiny inhabitants come and go in what amounts to an optical illusion, a city that seems both to exist within that surface and to float upon it.

Sound design: Terry Pender; Additional animation: Keith Chamberlain; Installation Architect: Marco Steinberg; Co-producers: Art Production Fund and Eyebeam
Motion capture was overseen by Lisa Naugle of UC Irvine's Dance Department. Michael Girard and Susan Amkraut provided software support. Connecting Point Multi Media gave technical support. Additional support came from Dancing in the Streets, with public funds from the New York State Council on the Arts, and the University of California: Irvine, School of the Arts, Department of Dance, with funds from the UCI Chancellors Distinguished Fellow Grant.

Marienstraße 10 (M10/3)

Big Brother Award Quintessenz (AT)

Der Big Brother Award wird an Personen, Institutionen, Behörden und Firmen vergeben, die sich im Feld der Überwachung, Kontrolle und Bevormundung ganz besonders verdient gemacht haben. Die Gewinner bekommen einen Preis und einen Platz in der Hall of Shame. Die Big Brother Awards 2007 werden im Oktober 2007 in Wien verliehen. Während der Ars Electronica können Kandidaten für die BBA 2007 vorgeschlagen werden.

The Big Brother Award will be bestowed upon an individual, institution, government agency or private firm for meritorious service in the field of surveillance, control and imposition of extraordinarily overbearing paternalism upon the general public. The winner will be accorded recognition in the form of a prize and a place in the Hall of Shame. Candidates for the 2007 BBA may be nominated during the Ars Electronica Festival.

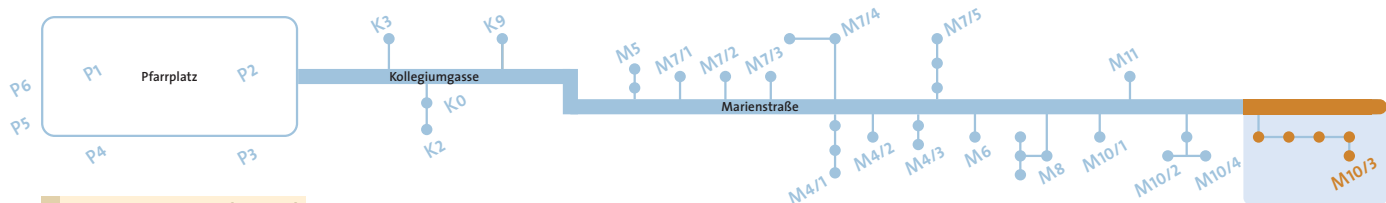
Marienstraße 10 (M 10/3)

self-portrait with webcam Josef Klammer (AT)



Wie in aller Welt existiert in Österreich mittlerweile eine Vielzahl von Webcams im öffentlichen Raum. Klammer setzt sich mit Laptop online vor die Apparate und knipst Bilder von sich selbst. Der Künstler konterkariert damit unpathetisch die große Tradition des okzidentalen Selbstporträts und überführt sie in das Reibungsfeld zwischen Öffentlichkeit und Privatraum.

Just like everywhere else in the world, a host of webcams have been set up in public spaces all over Austria too. Klammer, his trusty laptop at the ready, takes up position in front of such a device and captures images of himself. This is Klammer's contradictory answer to the great Western tradition of the self-portrait, a response totally lacking in the expected pomp and melodrama and one that transfers this genre into the zone of friction between the public and private spheres.



Marienstraße 10 (M 10/3)

Vacant Space Janek Schaefer (UK)



Das Eigenleben leerer Räume, ihre Klangkulisse und ihre einzigartige Stimmung können BesucherInnen in dieser Installation am eigenen Leib erfahren. Auf einer Projektionsfläche überlagern sich die Bilder eines Raumes mit zufällig ausgewählten Tonaufnahmen weiterer Räumlichkeiten. Durch Einstecken der Kopfhörer in die Projektionsfläche verändern die Tonschichten die Bewegungen des Raumbildes.

The private life of empty spaces, their soundscapes and singular moods—visitors to this installation can experience this up close and personal. On a projection surface, pictures of a space are overlaid with randomly selected audio recordings made in other spaces. By sticking the headphones into the projection surface, the sound layers change the movements of the picture of the space.

Produced in collaboration with Chris Watson and David Tinapple. Commissioned by The Sonic Arts Network

<http://www.audioh.com/projects/vacantspace.html>



Marienstraße 10 (M 10/3)

Faceless Manu Luksch (AT)

Manu Luksch arbeitet in diesem Film mit Videomaterial, das von öffentlichen Videokameras in London aufgezeichnet wurde. Die Gesichter der aufgenommenen Personen sind gelöscht, mit einem Farbpunkt

überdeckt oder herausgeschnitten – entsprechend den rechtlichen Bestimmungen in England zur Handhabung von öffentlichem Videomaterial. Dieses „Manifesto for CCTV Filmmakers“ besagt, dass an den Drehorten keine zusätzlichen Kameras zum Einsatz kommen dürfen.

In this film, Manu Luksch works with material recorded by video cameras set up in public places in London. The faces of the individuals who were filmed have been eradicated—colored over or cut out—in accordance with English laws regulating the use of such video material recorded in public. The statement being made by this “Manifesto for CCTV Filmmakers” is that no additional cameras are allowed to film at these locations.

<http://www.audioh.com/projects/vacantspace.html>



Marienstraße 10 (M 10/3)

Arrival Shelley Eshkar (US), Paul Kaiser (US)

Arrival beschäftigt sich mit den Bewegungsmustern einzelner Personen in Räumen, die in ihrer Darstellung an ein Büro oder ein Einkaufszentrum genau so wie an die künstlichen Welten eines Videospiele erinnern. Die Animation stellt den Betrachter nicht nur vor ein räumliches, sondern auch vor ein zeitliches Rätsel, da sich die Hälfte der Figuren chronologisch vorwärts bewegt, während die andere Hälfte in die Vergangenheit zurückzukehren scheint.

Arrival is a multimedia installation in which viewers peer down onto small figures moving through the ambiguous spaces of an office, mall, apartment and video game. The piece presents viewers with not only a spatial but also a temporal puzzle. Some of the figures move forward in time, the others move in reverse; and since the piece loops perfectly, it has no beginning or end.

Artists: Shelley Eshkar and Paul Kaiser; Sound design: Terry Pender; Installation design: Marco Steinberg; Movement Actor: Alexander Horwitz; A prototype, entitled *Rivalry*, was commissioned for the 2003 Neuberger Museum of Art Biennial Exhibition of Public Art.



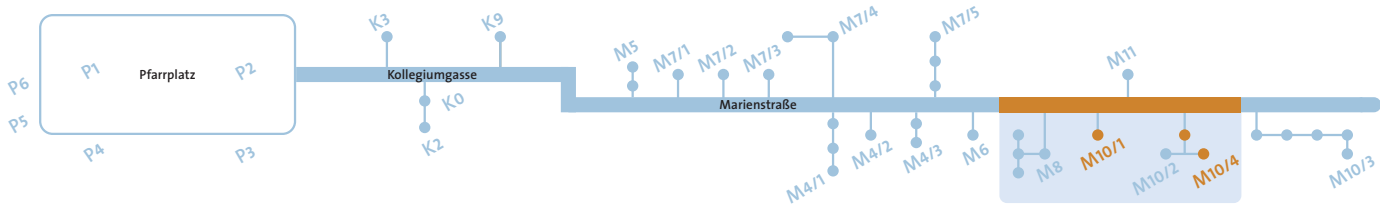
Marienstraße 10 (M 10/3)

SUNDAY files Maia Gusberti, Nik Thönen (CH)

Am Beispiel von rund um die Uhr überwachten Arbeitsräumen nimmt *SUNDAY files* eine Versuchsanordnung über Arbeit, Raum und Zeit vor. Als Grundlage dient Bildmaterial von Webcams, die Arbeitsräume in Echtzeit überwachen und die Daten ins Internet speisen. *SUNDAY files* entstehen ausschließlich in Sonntagsarbeit. Während die Videos sonntags leerstehender Büroräume vom Monitor abgefilmt werden, nehmen die KünstlerInnen ihre eigenen Geräusche auf Tonband auf, um die fertig geschnittenen Videos damit zu unterlegen.

Using the example of workplaces under 24/7 surveillance, SUNDAY files is an experimental installation having to do with work, space and time. The basis of this effort is provided by visual material from webcams that monitor workplaces and feed their images in real time onto the Internet. SUNDAY files are collected on Sundays. And only on Sundays. While these videos of empty offices were being filmed directly from the computer monitor on which they were displayed, the artists tape-recorded the sounds they themselves made while at work on Sunday in order to provide a soundtrack for the edited videos.

Idea: Maia Gusberti; Concept, sounds, images and editing: Maia Gusberti and Nik Thönen



Pixelspaces Exhibition



Amagatana

(Marienstraße 10/1)

Yuichiro Katsumoto, Masa Inakage – Keio University, Inakage Lab (JP)

Ein mystisches Schwert, um das angenehme Gefühl nach dem Regen zu genießen. *A mystical sword for enjoying the blithe feeling after the rain.*



Jump (M 10/1)

CCMIX (JP)

Allgegenwärtiges Kino, das die Menschen auf der ganzen Welt in physischer und virtueller Präsenz verbindet.

Ubiquitous Cinema that connects people all over the world in physical presence and virtual presence.



Sun_D (M 10/4)

Jonas Burki, Raphael Faeh (Hyperwerk, CH)

SUN_D nutzt in verschiedenen Prototypen von Sonnenlichtdisplays das Potenzial dieser kostenfreien und unerschöpflichen Lichtquelle. *SUN_D showcases a series of prototype sun-light-based video displays that take advantage of the potential of this free and inexhaustible source of light.*

Winner of [the next idea] art and technology grant 2007. Supported by voestalpine



Mobile Jaiku (M 10/4)

Jyri Engeström, Petteri Koponen (FI) – Founder of Jaiku

Ein Mikroblogging-Werkzeug zum Posten, zur Konversation und um den Aufenthaltsort darzustellen. *A microblogging tool to post, converse and share presence.*



CUBE (M 10/4)

Yoko Minagawa, Yuichi Tamagawa, Zushi Taizo, Junichi Yura, Emiko Enkawa, Hide Ogawa – h.o. (JP)

Bewegungen in Echtzeit auf dem Festival-Areal werden genutzt, um Bilder von diesen Orten zu enthüllen und zu steuern. *Real-time movements on the festival area are used to uncover and manipulate spatial images.*



Post-Bits (M 10/4)

Maribeth Back (US), Tony Dunnigan (US) – FX Palo Alto Laboratory, Takashi Matsumoto (JP) – KEIO University, Media Design

Multimedia, verkörpert durch winzige Post-Its. *Embodied Multimedia on tiny Post-It notes.*



MUPE (M 10/4)

Riku Suomela (FI) – Nokia Multimedia, Play New
Janne Lautamäki (FI) – TUT Institute of Software Systems, Ari Koivisto (FI)
Juha Kaario (FI) – Nokia Research Center

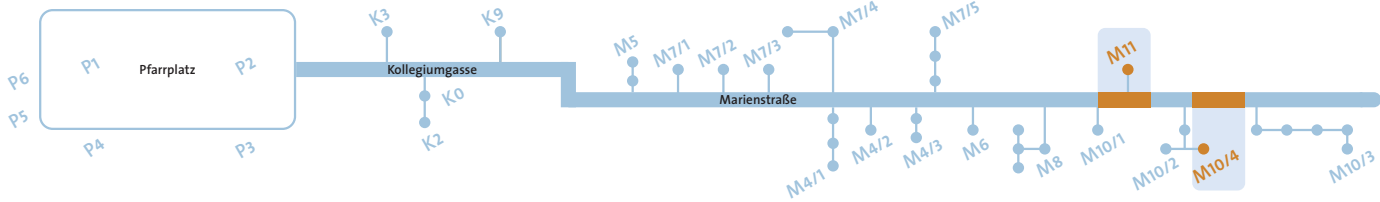
Publishing Environment für mehrere BenutzerInnen, mit dem sie ihre eigenen mobilen Dienste, Spiele und Anwendungen produzieren können. *Multi-User Publishing Environment that allows users to create their own mobile services, games and applications.*



Orpheus Spiegel (M 10/4)

Markus Seidl, Markus Wintersberger, Eberhard Kloke, Klaus Temper, Julian Rubisch – Fachhochschule St. Pölten (AT)

Magische Spiegel für kollaborative Interaktion. *Magic mirrors for collaborative interaction*



Think (M 10/4)

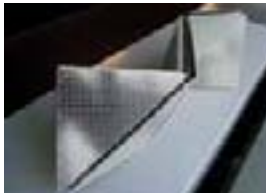
Carl-Johan Rosén (SE), Dietmar Suoch (AT), Henrik Wrangel (SE) – The Interactive Institute NVISION Studio

Teilen Sie Ihre Gedanken!
Share Your Thoughts!



Digitale Phormone

(Ars Electronica Center)
(see page 52)



Eclogue (M 10/4)

Orkan Telhan (TR), Sajid Sadi (BD) – MIT, Sociable Media Group, under the direction of Professor Judith Donath (US)

Eine öffentliche Schnittstelle für das Abfragen und Zeigen der soziokulturellen Eigenschaften eines Ortes, basierend auf seinen EinwohnerInnen. / *A public interface for sensing and displaying socio-cultural characteristics of a place based on its inhabitants.*



Ecce homo mobilis (M 10/4)

Stef Kolman, Selene Kolman (NL) – Founder of bliin YourLIVE!

Ein mobiles soziales Forum für Self-Tracking Communities. / *A mobile social platform for self-tracking communities*

Außerdem werden Dokumentationen aktueller Arbeiten des Ars Electronica Futurelab gezeigt.
This presentation will also include documentation of some of the Futurelab's current works.



Le Sacre du Printemps (M 10/4)

Ars Electronica Futurelab (AT) and Klaus Obermaier (AT)

Eine 3D-Projektion der Bearbeitung von Strawinskys *Le Sacre du Printemps* (2006). / *A 3D projection of the Ars Electronica Futurelab's 2006 production of Igor Stravinsky's Le Sacre du Printemps (The Rite of Spring).*



Flick_rBoard (M 10/4)

Ars Electronica Futurelab (AT)

Flick_rBoard vernetzt Eingabestationen in Wien und Linz sowie die Online-Plattform Flickr.com über mehrere digitale Pinnwände. / *Flick_rBoard links up input stations in Vienna and Linz with the online platform Flickr.com via several digital bulletin boards.*

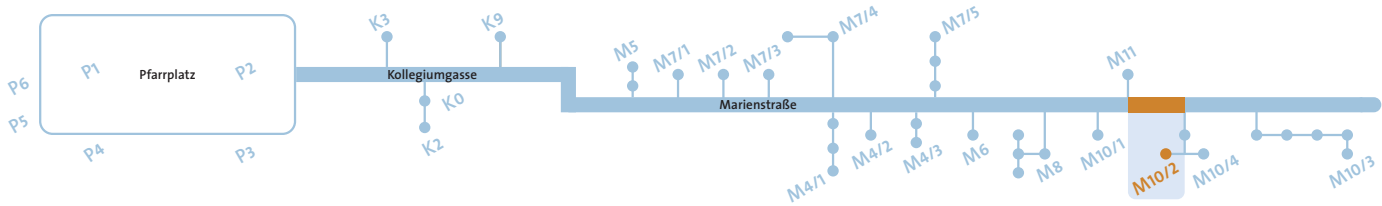
Marienstraße 11 (M 11)

Trans Reality Video Conference Phone Booth Ars Electronica Futurelab, Peter Harlander (AT)

Zahlreiche Forschungsprojekte beschäftigen sich mit Nutzungsmöglichkeiten von virtuellen 3D-Welten und Avataren zur Abwicklung kontaktintensiver Aufgaben wie Customer Support. Die von Peter Harlander und dem Ars Electronica Futurelab erdachte *Trans Reality Video Conference Phone Booth* ermöglicht eine direkte Kommunikation zwischen Menschen im Realraum und Avataren in virtuellen Welten. Sie bietet damit Ausblick auf eine mögliche Variante zukünftiger zwischenmenschlicher Interaktion.

There are many research projects working on ways to use virtual 3D worlds and avatars to carry out contact-intensive tasks like customer support. The Trans Reality Video Conference Phone Booth that Peter Harlander and the Ars Electronica Futurelab have come up with makes possible direct communication between human beings in the real world and avatars in virtual domains. It thus offers a glimpse of a potential variant of interpersonal communication in the future.

Peter Harlander is a lawyer and expert in the field of electronic data processing in Salzburg. His activities focus on phenomena at the nexus of jurisprudence and information technology. Parallel to this, he and his business partner Martin Sternsberger operate the trend agency Second Promotion that is currently involved in researching reality-transcending forms of communication. Second Promotion's presence in Second Life recently rocketed into the Top 20 list of most-visited islands in that online virtual world.



architekturforum oberösterreich

Bastard Spaces

Stephan Doesinger (AT)

Do/Thu – Di/Tue 10:00 – 21:00
6. – 11. 9.

Die Architecture & Design Competition in *Second Life* ist ein jährlich stattfindender, offener Wettbewerb, der in diesem Jahr zum ersten Mal veranstaltet wird. Ziel des weltweit einzigartigen Wettbewerbs ist es, neue Trends in Architektur, digitaler Kunst und Design in *Second Life* aufzuspüren. Die eingereichten Arbeiten sowie die Siegerprojekte können während des Festivals im architekturforum oberösterreich besichtigt werden.

Die Architecture & Design Competition in Second Life is being launched this year as an annual, open competition. The aim of this internationally unique event is to identify new trends in architecture, digital art and design in Second Life. All submitted works and prizewinning projects are on display in the architekturforum oberösterreich during the festival.

Jury-Sitzung / Jury deliberations

Sa/Sat 14:00 – 20:00
8. 9. architekturforum oberösterreich (Terrace)

Die Jury-Sitzung ist öffentlich zugänglich.
The jury deliberations are open to the public.

Members of the jury:

Shumon Basar (UK) – curator, author and architect; unit master at the Architectural Association, London

Mathieu Wellner (DE) – architect and curator at the Haus der Kunst, Munich
Tor Lindstrand (SE) – architect, International Festival and Royal Institute of Technology, Stockholm

Pascal Schöning (UK) – author and architect, unit master at the Architectural Association

Michael Schirner (DE) – head of the Department of Art and Media, professor at the ZKM-Center for Art and Media Karlsruhe

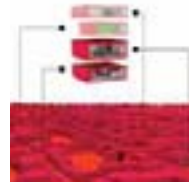
Stephan Doesinger (AT) – artist and conceptual architect, initiator of the competition

For additional information, go to www.doesinger.com

Marienstraße 10 (M 10/2)

Pixelhotel

Association for Re-urbanization and City Repair (AT)



Ganz Linz wird zum Hotel. Die Zimmer des *Pixelhotels* werden über das gesamte Stadtgebiet verteilt.

Im Kulturhauptstadtjahr 2009 lernt der Gast die Stadt auf neue und ungewöhnliche Weise kennen: in Industriehallen, Geschäftshäusern und Mietwohnungen ist er/sie ebenso untergebracht wie in öffentlichen Gebäuden. Als „Testlauf“ wird ein prototypisches Hotelzimmer in der Marienstraße bereits während der *Ars Electronica* 2007 bewohnt.

All of Linz becomes a hotel. The Pixelhotel's rooms are dispersed all over town. During the Capital of Culture year in 2009, guests will be introduced to Linz in a new and unusual way: their accommodations might be situated in factories, stores, rental apartments or even public buildings. As a "trial run," a prototype hotel room set up on Marienstraße in Second City will be occupied during the 2007 Ars Electronica Festival.

Ein Projekt von Linz 2009 Kulturhauptstadt Europas / A project by Linz 2009 European Cultural Capital

Dachdeck des City-Parkhauses Linz (Parkdeck 14)

Street Training

Night-time exploration followed by doing nothing
Lottie Child (UK)

Fr/Fri 7. 9. 22:30



Wir werden zusammen durch die Nacht wandern, um unsere Fertigkeiten im „Street-Training“ zu entwickeln. Die Erkundung wird um Mitternacht beginnen, in die frühen Morgenstunden übergehen und sich frühmorgens in den neuen Tag fortsetzen. Den Höhepunkt wird schließlich eine Zeit des Nichtstuns im Volksgarten bilden, als Übung im Entspannen: Diese Fähigkeit ist in einem Klima von Hyperproduktion und Konsum lebenswichtig.

We will walk through the night together in order to develop our street training skills. The reconnaissance tour will begin at midnight, proceed into the wee hours of the morning and continue on into the new day. Culminating in a period of doing nothing at the Volksgarten as training in relaxing, a vital skill in a climate of hyperproduction and consumption.

Anmeldung unter/Registration: 43/664/5445144

Street Training is a project in cooperation with Aileen Derieg (AT), Emily Druiff (UK), Radio FRO und KunstRaum Goethestrasse.

A Day in the City

Sa/Sat 05:00 – 21:00
8. 9. City Centre



Wenn um Mitternacht die dreistündige Performance von Marco Peljhan auf dem Dach des City-Parkhauses ausklingt, beginnt ein ungewöhnlicher Teil des Festivals. Wer Lust hat, kann die Nacht dort oben verbringen, begleitet von spacigen Luft- und Satellitenaufnahmen der Erde, die auf eine große Leinwand unter freiem Himmel projiziert werden.

Um 5:00, mit dem ersten Einbruch des Tageslichts, beginnen die Sirens von Ray Lee ihre Performance und ab 6:00 gibt's Frühstück und Tai Chi zu feinen Sounds und Beats von unseren DJs. Eine Stärkung die man braucht, beginnen doch gleich frühmorgens die Vorbereitungen für einen besonderen Festival-Höhepunkt: GANZ LINZ – ein Gruppenfoto von oben. Während ein Flugzeug mit Spezialkameras ganz Linz in einer Auflösung von 64 cm²/Pixel fotografiert, werden am Boden zahllose Aktionen und Botschaften inszeniert, die dann auf den Luftbildern zu sehen sein werden. Nicht nur KünstlerInnen werden dabei aktiv, alle BewohnerInnen der Stadt sind aufgerufen sich zu beteiligen.

Ab 14.00 Uhr konzentriert sich das Geschehen auf die Innenstadt: In einem Umkreis von wenigen hundert Metern breiten sich die Projekte und Aktionen des Festivalprogramms aus, dringen in Innenhöfe ein, richten sich in Kirchen ebenso wie in Geschäftslokalen und leerstehenden Gebäuden ein. Performances, Installations, Lectures and Diskussionpanels ziehen sich in mehreren Linien durch die Stadt.

Für den entspannten Überblick stehen den ganzen Tag der Turm der Pfarrkirche und das Parkdeck der Citygarage offen, um Blick und Gedanken über der Stadt schweifen zu lassen.

Ein spezielles Kinder- und Vermittlungsprogramm sorgt für überraschende Begegnungen mit dem Festival und seinem Thema. (see page 5)

The conclusion at midnight of Marco Peljhan's three-hour performance on the roof of the City Garage parking deck will signal the start of a most unusual segment of the Festival program. Anybody in the mood for a fun night on the town can spend it up there al fresco immersed in a spacey array of aerial reconnaissance photos and satellite images projected onto a large-format screen. As the first rays of sunshine are imparting a pleasant glow to the steel and concrete at 5 AM, Ray Lee's Sirens will commence their performance. Enjoy Breakfast and Tai Chi at 6 AM to the accompaniment of fine sounds and beats courtesy of our DJs. Be sure to get your fill of this nourishment for body and soul 'cause you're gonna need it! The preparations for one of the Festival's absolute highpoints, "ALL OF LINZ—A Group Photo from Above," will be getting underway bright and early! While an aircraft outfitted with special cameras cruises above Linz producing high-definition (64 cm²/pixel) images of the entire city, countless actions will be staged on the ground to generate messages meant to appear on these bird's-eye views. Artists won't be the only ones taking part in this; everyone in town is invited to get involved.

Beginning at 2 PM, the radius of activity contracts in on its epicenter: the projects and actions of the Festival program will proliferate throughout a sector of the inner city, spreading out over a radius of several hundred meters, intruding into interior courtyards, taking up temporary residence in churches, retail premises and vacant buildings. Performances, installations, lectures and panel discussions will weave through the fabric of the cityscape.

To get a relaxing overview of what's going on around you, the steeple of the Pfarrkirche (parish church) and the parking deck of the City Garage will be open throughout the day for your viewing and contemplating pleasure.

A special program of guided tours and kids activities will take a few surprising approaches to mediating encounters with the Festival and its theme. (see page 5)

Sounds and Music – Performances, Installations

05:00 – 05:45 and 11:30 – 12:30, Rooftop Citygarage
Siren – Ray Lee (UK)

The morning and high noon recitals of Ray Lees kinetic speaker performance. (see page 36)

06:30 – 07:15 Tai Chi, Rooftop Citygarage

14:00 – 15:00, Alter Dom
Storm – Chris Watson (UK), BJ Nilsen (SE)

Field recordings from storm fronts developed across the North Sea and Scandinavia composed and mixed into a sublime experience of the rhythms and music created when the elements combine over land and out to sea. With an introduction by Chris Watson. Storm is produced by Touch # Tone 27.

14:00 – 18:00, Pfarrkirche
I Forgot I Never Remembered – Sound installation by Kalle Laar (DE)

15:30 – 16:00, Mobiles Ö1 Atelier / Hauptplatz
Klammer & Gründler Duo (AT) – Concert for 260 Headphones

Seppo Gründler: Guitar, live electronics, Josef Klammer: Drums, live electronics.

16:00 – 16:45, Alter Dom
Flugstunden – Sam Auinger (AT)

A composition based on the mighty sounds of running motors and the harmonic interplay of overtones.

17:00 – 17:45, Rooftop Citygarage
Siren – Ray Lee (UK)

The afternoon recital of Ray Lees kinetic speaker performance. (see page 36)

17:15 – 17:45, Alter Dom
Napoli – Roberto Paci Dalò (IT)

A sound portrait of the city of Naples recorded and arranged by the Italian composer and sound artist Roberto Paci Dalò.

18:00 – 19:00, Mobiles Ö1 Atelier / Hauptplatz
Guerilla Disco – Silent Grooves

2 DJs at the same time, 300 Headphones and you can select the channel you want to listen and dance to. (see page 38)

19:30 – 20:00, Chinese Garden (Marienstraße 7)
Processing Other Perspectives, Peter Szely (AT)

A live performance by the Viennese composer and sound artist Peter Szely.

20:00 – 21:00, Mobiles Ö1 Atelier / Hauptplatz
Acoustic Memories of Landscape Soundings – Bill Fontana (UK)

Excerpt from the Remix of the legendary 1990 Kunstradio Project. (see page 38)

21:30 – 22:15, Rooftop Citygarage
Siren – Ray Lee (UK)

The sunset recital of Ray Lees kinetic speaker performance. (see page 36)

21:00 – 22:00, Mobiles Ö1 Atelier / Hauptplatz
Guerilla Disco – Live Remix of the Klangwolke

Don't want to stand with the big crowd at the Danube Park? Try these special live remixes in the unique headphone setup of the Guerilla Disco. (see page 38)

Talks, Discussion, Lectures

Lecture Space Horn (Marienstraße 8)

14:30 – 17:00, Pixelspaces Conference

The annual Futurelab conference explores the concept of Onfield-Media. (see page 16) – English only

17:30 – 18:00, 10 years VIDA

Nell Tenhaaf (CA) presents VIDA, the international art and a-life competition.

19:00 – 21:00, fair music

Launch of a new initiative to foster fairness and justice in music- and culture business. (see page 14) – English only

Mobiles Ö1 Atelier / Hauptplatz

14:30 – 15:30, Free Networks, Free Knowledge.

A discussion that explores the need for true public domains not controlled by commercial companies. With Joichi Ito (JP) and Leonard Dobusch (AT). English only

16:00 – 18:00, Mobile Spaces / Overtures – Hydroformance

About strategies for experimental artistic research and new alliances between artists and technology developers. With Bernd Wiemann (DE), Inke Arns (DE), Serafine Lindemann (DE), Gabriella Giannachi (IT), ... (see page 13) – English only

19:00 – 20:00, Lecture and Presentation

by sound artist Bill Fontana (UK) (see page 38) – English only

Kunstuniversität Linz / K2 (Audimax)

15:30 – 17:30, UNESCO Lounge

A panel discussion about the UNESCO Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions. With Manu Luksch (AT), Karin Neuwirth (AT), Angelika Plank (AT), Gabriele Eschig (AT). (see page 14) – German only

18:00 – 18:45, Michael Schmidt-Salomon
“do you still believe or are you already thinking”

Papa ante portas: While Pope Benedict XVI is in Austria visiting the pilgrimage church at Mariazell, Michael Schmidt-Salomon, a philosopher critical of religion, will be dispensing enlightenment on the “Irreconcilability of Science and Religion.” – German/English

19:00 – 21:00, Everything you ever wanted to know about Second Life

Robin Harper (Vice-president of Lindenlab, Community Development, US), Aram Bartoll (Artist, DE), Dietmar Offenhuber (Artist, MIT Medialab, AT), Andreas Lange (scientist, DE) and several other artists and developers talk about the impact of Second Life onto future developments of digital communities. – English only

architekturforum oberösterreich

14:00 – 20:00, Bastard Spaces

Public jury deliberations for the Architecture & Design Competition in Second Life. (see page 31) – English only

more than memories

Eröffnungsveranstaltung der Ars Electronica 2007 Ars Electronica 2007 Opening Event

Do/Thu **19:30 – 21:00** Botanischer Garten / *Botanical Garden*
6. 9. **21:30 – 24:00** Aktienkeller
 (Eingang / *Entrance Kapuzinerstraße 51*)

Im Botanischen Garten Linz und im so genannte Aktienkeller (Stollenanlage unter dem Garten) wird die abendliche Eröffnung des Festivals stattfinden – zwei Orte, die zur Zeit des NS-Regimes als Nebenlager Linz II des nahe liegenden Konzentrationslagers Mauthausen geführt wurden. Mit künstlerischen Mitteln wird das Thema Erinnerungen, deren Anteil an Visionen und Utopien, sowie das Grundrecht der Freiheit der Kunst mit ganz individuellen Gedanken-, Bild- und Klangwelten von internationalen Kunstschaaffenden hinterfragt.

The Festival's grand opening evening event will take place at Linz's Botanical Garden and in the so-called Aktienkeller, a cave-like gallery beneath the garden—two places that served during the Nazi era as subsidiary camps of the nearby Mauthausen concentration camp. Artists from around the world will utilize artistic means that bring forth highly individual worlds of thought, image and sound to raise issues having to do with memories, the part they play in visions and utopias, as well as the fundamental right of artistic freedom.

- 19:30** Einlass in den Botanischen Garten
Admission to the Botanical Garden
- ab/from** Literaturgarten lädt zum Spaziergang ein
19:30 *The Literature Garden invites you for a walk*
- 20:30** **Sound-Performance by Pei-Wen Liu (TW)** / www.little-object.com
- 21:00** gemeinsamer Spaziergang zum Vorplatz Aktienkeller
Group stroll to the area in front of the Aktienkeller
- 21:30** **Performance by Rybn (FR)**
<http://www.rybn.org>, <http://www.antidatamining.net>
- 22:15** **Performance by Ran Slavin (IL)** <http://www.ranslavin.com>
- 23:00** **DJing by GOMMAGANG feat. Manuel Kim (DE)**
<http://www.gomma.de> and **VJing by Tanja Tomic (AT)** and **Wolfgang Schwarzenbrunner (AT)**
- 24:00** Ende der Veranstaltung / *Conclusion of the event*

Die Performance *FEED* von Kurt Hentschläger (AT) wird um 20:00 und 23:00 im Stollen stattfinden. (see page 35)
FEED by Kurt Hentschläger (AT) will be performed at 8 PM and 11 PM in the underground galleries. (see page 35)



Kurt Hentschläger zeichnet auch für die Soundgestaltung der begehbaren Stollenanlage verantwortlich.
 Lichtgestaltung des Stollens: Peter Thalhamer (AT)

Kurt Hentschläger has also created the sounds that audience members will hear while walking through the network of passageways. Lighting design of the underground galleries: Peter Thalhamer (AT)
www.hentschlagelager.info

Admission is free of charge (except for the performance of *FEED*)
 We recommend that you bring along warm, waterproof clothing since "more than memories" will be held outdoors and in a cave-like gallery.
 Please note that there's no parking available at the Botanical Garden. Please use the free shuttle service between the Hauptplatz (Main Square, Festival Infopoint) and the Botanical Garden. Shuttle from the Hauptplatz to the Botanical Garden departs between 19:30 and 20:10 (every 10 minutes). Shuttle from the Aktienkeller to the Hauptplatz departs between 0:00 and 0:40 (every 10 minutes)
 This evening is curated by Manuela Pfaffenberger.
 This event takes place in collaboration with Stadtgärten Linz/Abt. Botanischer Garten und Naturkundliche Station, Finanzkammer der Diözese Linz, ELAG Immobilien AG und ELAG Liegenschaftsentwicklungs GmbH, AREV Immobilien GmbH, Aktivbau GesmbH, ORF and the French Cultural Institute in Vienna.
 Special thanks to Klaus Selgrad – Berufsfeuerwehr Linz, Markus Haase – Samariterbund Linz, Mag. Gregor Wöss – Leitung Hafan Linz, Gottfried Buchinger – Österreichische Donaulager GmbH and Gottfried Kaisermayr – Nüssli (Austria) GmbH



FEED

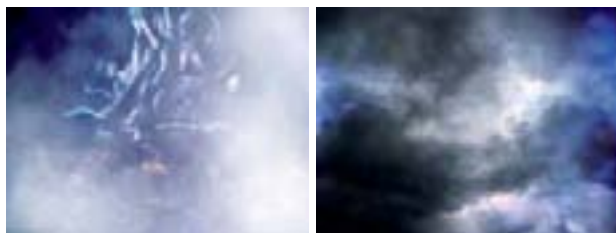
Kurt Hentschläger (AT)

Do/Thu	6. 9.	20:00 and 23:00
Fr/Fri	7. 9.	21:00 and 23:00
Sa/Sat	8. 9.	21:00 and 23:00

Aktienkeller Linz

FEED kombiniert in einer Aufführung zwei scheinbar sehr unterschiedliche Qualitäten. Der „filmische“ Beginn inszeniert eine Choreografie menschenähnlicher 3D-Figuren, in Schwerelosigkeit gefangen. Im zweiten Teil tauchen die BetrachterInnen in dichten Nebel und stroboskopisches Licht ein, und jegliche räumliche Orientierung und vertraute Wahrnehmung gehen verloren. Ähnlich den zuvor wahrgenommenen 3D-Figuren finden sich die BesucherInnen in einem „schwerelosen“ Zustand wieder.

FEED combines what seems to be two very different qualities in a single performance. The "cinematic" beginning features the choreographed movements of human-like 3D figures trapped in a weightless state. In the second part, the installation visitors themselves are immersed into a thick fog and a bath of stroboscopic light in which they are deprived of spatial orientation and familiar perceptions. Now, like the 3D figures they just watched, they find themselves in a state of "weightlessness" too.



HINWEIS: Für Menschen, die an Epilepsie oder Klaustrophobie leiden, ist diese Performance nicht geeignet.

Wir empfehlen, warme Kleidung mitzubringen, da FEED in einem Stollen stattfindet.

Kostenloses Shuttle-Service zwischen Brucknerhaus und Aktienkeller:

Abfahrt Brucknerhaus Richtung Aktienkeller: 20:40, 22:40

Abfahrt Aktienkeller Richtung Brucknerhaus: 21:00, 23:00

Die Performance FEED ist nicht im Preis des Festival- oder Tagespasses inkludiert.

InhaberInnen eines Festival- oder Tagespasses erhalten Tickets zum ermäßigten Preis von € 19,00 (regulärer Eintritt: € 27,00). Eintrittskarten für FEED sind ausschließlich am

Ticketcounter am Pfarrplatz 6 erhältlich.

ATTENTION: This performance is unsuitable for people who suffer from epilepsy or claustrophobia.

We recommend that you bring along warm clothing since FEED will be held in a cave-like gallery.

Free shuttle service between Brucknerhaus and Aktienkeller:

Departing Brucknerhaus for Aktienkeller: 8:40 PM, 10:40 PM

Departing Aktienkeller for Brucknerhaus: 9 PM, 11 PM

Admission to the performance of FEED is not included in the price of a Festival Pass or Daily Pass. Holders of a Festival Pass or Daily Pass are entitled to purchase an admission ticket to the performance of FEED at the discount price of € 19,00 (regular entrance fee: € 27,00).

Tickets for FEED are available only at the Ticket Counter located at Pfarrplatz 6.

Ars Electronica Gala

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

Ein Abend ganz im Zeichen der KünstlerInnen. Die große Eröffnungsveranstaltung der Ars Electronica 2007 gemeinsam mit der Verleihung der Goldenen Nicas an die PreisträgerInnen des Prix Ars Electronica bildet einen der Höhepunkte des Festivals. Mit künstlerischen Interventionen von The Sancho Plan (UK), Andreas Steinhauser (DE) u. a.

An evening totally dedicated to the artists themselves. The 2007 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 The Sancho Plan (UK), Andreas Steinhauser (DE) and others.



The Golden Nicas go to:

Ben Hibon (CH/UK) / Blinkink Productions: Codehunters
Golden Nica Computer Animation / Film / VFX

Overmundo (BR): www.overmundo.com.br
Golden Nica Digital Communities

Ashok Sukumaran (IN): Park View Hotel
Golden Nica Interactive Art

Masahiro Miwa (JP) / IAMAS: Reverse-Simulation Music
Golden Nica Digital Musics

SymbioticA: The Art and Science Collaborative Research Laboratory,
University of Western Australia, Perth (represented by its co-founder
and Artistic Director Oron Catts) (AU)

Golden Nica Hybrid Art

Daniel Robinig, Manuel Salzmann, Matthäus Spindelböck (AT): VoIP-Wiki
Golden Nica u19 – freestyle computing

Jonas Burki (CH) / FHNW / Institut HyperWerk: SUN_D
Winner [the next idea] Art and Technology Grant

Florian Cramer (NL/DE): Exe.cut[up]able statements
Winner Media.Art.Research Award

Moderation: Wolfgang Blau

Screeendesign: Rainer Eilmsteiner, Woeishi Lean, Matthias Petzold, Ramsy Gsenger,
Reinhold Bidner (Ars Electronica Futurelab, AT)

Music, Bed & Breakfast

Fr/Fri – Sa/Sat 7. 9. – 8. 9.	22:00 – 06:00 Dachdeck des City-Parkhauses Linz (Parkdeck 14)
22:00 – 01:00	SPEKTR – Marko Peljhan (SI) (see page 46)
01:00 – 05:00	A night in the sky
05:00 – 06:00	Siren – Ray Lee
06:00	Frühstück / Breakfast and Tai Chi

Für ca. 100 Personen besteht die Möglichkeit, am Parkdeck unter freiem Himmel zu übernachten. Gegen einen Unkostenbeitrag von € 7 erhalten Sie ein Feldbett und bekommen frühmorgens ein Wiener Frühstück direkt ans Bett serviert.

About 100 people will have the opportunity to camp out overnight on the top level of a downtown parking deck. For a € 7 fee to cover costs, you get a cot and a Viennese-style breakfast delivered right to your bed early the next morning.

Bei Schlechtwetter findet SPEKTR im Brucknerhaus statt.
In case of rain, SPEKTR will be held in the Brucknerhaus.

Siren Ray Lee (UK)

Sa/Sat 8. 9.	05:00, 11:30, 17:00, 21:30 (duration 45 minutes) Dachdeck des City-Parkhauses Linz (Parkdeck 14)
-----------------	---



Siren ist ein wirbelndes Spektakel aus mechanischer Bewegung, elektronischem Klang und Licht. Ein Wald von dreibeinigen und bis zu drei Meter hohen Metallständern verfügt über motorisierte Arme, die beim Rotieren einen ungewöhnlichen Chor pulsierender, elektronischer Summtöne erzeugen. Das Publikum bewegt sich um die Installation herum, so dass der Klang an ihm vorbei pulsiert: Es entstehen eine ätherische, hypnotische Schallwelt und ein unwiderstehliches visuelles Bild.

Siren is a whirling, spinning spectacle of mechanical movement, electronic sound and light. A forest of large metal tripods, up to 3m tall, have motorized arms that spin around emitting an extraordinary chorus of pulsing electronic drones. As the audience move around the installation the sound pulses past them creating an ethereal, hypnotic sonic world and a compelling visual image.

www.invisible-forces.com; Supported by Arts Council England and Oxford Brookes University

Electronic Theatre

Sa/Sat 8. 9.	20:00 – 21:30 and 22:00 – 23:30 Dachdeck des City-Parkhauses Linz (Parkdeck 14)
-----------------	--

Die prämierten Computeranimationen und Visual Effects aus dem Prix Ars Electronica 2007 auf großer Leinwand.

A big-screen showing of the prizewinning works in the 2007 Prix Ars Electronica's Computer Animation / Film / VFX.

Codehunters Ben Hibon (CH/UK) / Blinkink Productions

Ark Grzegorz Jonkajtys, Marcin Kobylecki (PL) / Co-producer: Platige Image

A Gentlemen's Duel Tim Miller (US) / Blur Studio

One Rat Short Alex Weil (US) / Charlex Films

Chaos Theory Gergely Szelei, Barna Buza, Zoltan Szabo (HU) / Conspiracy demogroup

Happiness Factory Kylie Matulick, Todd Mueller (US) / PSYOP

Sigg Jones Mathieu Bessudo, Douglas Lassance, Jonathan Vuillemin (FR) / Supinfocom Arles

Travelers: Snowball Weta Digital Ltd (NZ)

Silent Hill – Making of Stéphane Ceretti (FR), VFX supervisor / BUF

Gnarls Barkley "Crazy" Robert Hales (UK) / HSI, Vanessa Marzaroli (US) / Blind

Renkan Nobuo Takahashi (JP) / Nagoya City University

Même les pigeons vont au paradis Samuel Tourneux (FR) / BUF

Monster Samurai Moto Sakakibara (US) / Sprite Animation Studios

Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

Hal Hickel (US) / Industrial Light & Magic

Apnée Claude Chabot (FR) / Autour de Minuit

Fetch Dana Dorian (UK) / Axis Animation

Lost Odyssey Opening Cinematics Hironobu Sakaguchi (JP) / Mistwalker, Inc., Mikitaka Kurasawa (JP) / ROBOT Communications Inc.

Filmen und Fotografieren während der Vorführung ist untersagt.

Filming or photographing the animated projections is strictly prohibited.

OK Night

Sa/Sat 8. 9.	23:30 – 04:00 OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich (Mediendeck)
-----------------	--

Das umfangreiche musikalische Vokabular des Schallplattenmusikers Wolfgang Fuchs eröffnet mit einem kompakten, plunder-phonischen Konzert die OK Night. Im Anschluss performt Patrik Huber das „Paris Hilton Project“, ein Streifzug durch die Musikgeschichte, abstrahiert, verzerrt, neu interpretiert. Der Abend – ein Querschnitt der lokalen Musikszene – klingt an den Plattentellern mit DJ Elwood (bunostik) aus.

A compact, plunder-phon concert showcasing the wide-ranging musical vocabulary of vinyl-recording musician Wolfgang Fuchs kicks off OK Night. Next up is Patrik Huber performing the "Paris Hilton Project," a diversified foray through musical history with the accent on abstraction, distortion and re-interpretation. DJ Elwood (bunostik) on the turntables delivers the wrap-up of this evening's presentation of a cross-section of the local music scene.

Wolfgang Fuchs <http://turntabling.firstfloor.org>

Patrik Huber <http://www.servus.at/georgiegold/>

DJ ELWOOD <http://www.bunostik.org>

Perfect Strangers Große Konzertnacht

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

Bereits zum fünften Mal in Folge bietet der Konzertabend der Ars Electronica spannende Einblicke in die zeitgenössische Musik – von Orchestermusik über Live-Elektronik bis zu Audio-Visual-Performances. Die sehr erfolgreiche Zusammenarbeit mit dem Bruckner Orchester Linz und Maki Namekawa am Klavier wird auch in diesem Jahr fortgesetzt. Der Bogen des Konzertabends spannt sich von den 70er Jahren des letzten Jahrhunderts mit Werken von Luigi Nono (1924 – 1990) über den experimentierfreudigen Rockmusiker Frank Zappa (1940 – 1993) bis zu KünstlerInnen der Gegenwart – allen gemeinsam ist das Streben nach neuen Klängen, Rhythmen und Visualisierungsmöglichkeiten.

For the fifth straight year, one of the Festival's highlights will be a concert evening providing fascinating insights into contemporary music ranging from orchestral productions to live electronics and audio-visual performances. Ars Electronica's very successful collaboration with the Bruckner Orchestra featuring piano soloist Maki Namekawa will continue in 2007. This concert evening's timeline will arc from the 1970s to the present and range stylistically from compositions by Luigi Nono (1924 – 1990) to exuberant experimental works by Frank Zappa (1940 – 1993). What they all have in common is their striving to create new sounds, rhythms and visualization possibilities.

Perfect Strangers 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.



Antti Ahonen



U. Greibel



19:30 Lentos

Scenic Panner Chicago

19:45 Lentos

Luigi Nono

... sofferte onde serene ... for piano and tape recorder, 1976

A Pierre. Dell'azzurro silenzio, inquietum for bass flute, bass clarinet and live electronics, 1985

Omaggio a Emilio Vedova for tape recorder, 1960

Performed by Ensemble SurPlus

Live-Elektronische Realisation: EXPERIMENTALSTUDIO für akustische Kunst e.V.

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

20:30 Brucknerhaus, Großer Saal

Scenic Panner München

György Ligeti

Concert for piano and orchestra, 1985 – 88

Performed by Bruckner Orchester Linz / Dante Anzolini

Piano: Maki Namekawa

Masahiro Miwa

Bolero by Muramatsu Gear Engine

Performed by Bruckner Orchester Linz / Dante Anzolini

21:30 Klangpark

Bill Fontana

Acoustic Memories of Landscape Soundings

22:00 Brucknerhaus, Großer Saal

The Sancho Plan

Black Page by Frank Zappa

Frank Zappa

The Perfect Stranger / Dupree's Paradise, 1984

Performed by Bruckner Orchester Linz / Dante Anzolini

22:30 Brucknerhaus, Großer Saal

@c + Lia

the stage is the space and space is the place

Ran Slavin

"Memory Tunes" Live Audio Visual improvisation

Fuckhead

Void

Digital Musics in Concert

Mo/Mon 20:00
10. 9. Brucknerhaus, Großer Saal

Live-Performances der Preisträger in der Kategorie „Digital Musics“ des Prix Ars Electronica 2007: *Reverse-Simulation Music* von Masahiro Miwa (JP) – Gewinner der Golden Nica – sowie die beiden mit einem Award of Distinction ausgezeichneten Arbeiten *Grist* von Drumcorps (US) und *Mi Vida* von Isreal Martinez (MX).

Live performances of the prizewinners in the 2007 Prix Ars Electronica's Digital Musics category: Reverse-Simulation Music by Golden Nica winner Masahiro Miwa (JP) as well as the two works honored with Awards of Distinction, Grist by Drumcorps (US) and Mi Vida by Israel Martínez (MX).

Klangpark

Acoustic Memories of Landscape Soundings

So/Sun – Di/Tue 9:00 – 22:00
9. – 11. 9. Donaupark

Mit dem Remix der *Landscape Soundings* von Bill Fontana (UK) aus dem Jahr 1990 macht der Klangpark 2007 auf die wichtige Rolle experimenteller Radio-kunst als Vorläufer der aktuell gehypten Medienformate des Web 2.0 aufmerksam. Das 40-jährige Jubiläum des Radiosenders Ö1 und das 20-jährige Bestehens des ORF-Kunstradios gaben dazu den Anstoß.

Klangpark 2007 features a remix of Landscape Soundings, a 1990 work by Bill Fontana (UK), as a way of calling attention to the important role of experimental radio art as a forerunner of the Web 2.0 media formats that are currently getting so much hype. The 40th anniversary of the ORF – Austrian Broadcasting Company's radio station Ö1 and the 20th anniversary of ORF Kunstradio provide a very suitable occasion.

From: <http://www.kunstradio.at/FONTANA/LS/index.html>



Watch out for GUERILLADISCO!

Oliver Hangl, Kristian Davidek (AT)

Sa/Sat 8. 9. Mobiles Ö1 Atelier / Hauptplatz

Mobile Funkkopfhörer – Disco im öffentlichen Raum

Der Linzer Hauptplatz als Dancefloor. Ausgestattet mit einem Übertragungswagen – dem Guerillabus – setzen sich KünstlerInnen an die Turntables. Und erfreuen Tanzwillige über Kopfhörer mit Musik. Wer mitmacht, kann mit seinem Funkkopfhörer auf zwei Kanälen Musik empfangen und so aus zwei verschiedenen Musikrichtungen auswählen.

Mobile Wireless Headphone Disco in a Public Space

Linz's Main Square as dance floor. In the "Guerillabus," an electronically pimped-out mobile transmission facility, artists will be taking turns at the turntables to delight dancers with music delivered via wireless headphones. Movers and shakers will be able to choose between two channels dispensing two completely different styles of music. The dance floor thus breaks down optically into two very dissimilar groups.

15:30 – 16:00 Klammer & Gründler Duo (AT) – Concert for 260 Headphones
18:00 – 19:00 Silent Groves
21:00 – 22:00 Live Remix of the Klangwolke

The Mobile Ö1 Atelier

Do/Thu – Di/Tue 10:00 – 22:00
6. – 11. 9. Hauptplatz

Im Mobilen Ö1-Atelier wird jeden Tag ein ausgewähltes Projekt aus der *Second City* vom Künstler/der Künstlerin vorgestellt. Barbara Sigl berichtet von dort für das Web-TV Artivi (www.artivi.com). Und abends wird das Mobile Ö1 Atelier zur Leinwand für Auszüge aus dem Ars Electronica Animation Festival.

Each day of the Festival, a selected Second City project will be presented by the artist personally in Ö1's mobile atelier. Barbara Sigl will be reporting on-site for Web TV station Artivi (www.artivi.com). And each evening, the Mobile Ö1 Atelier will screen excerpts from the Ars Electronica Animation Festival.



Grand Café zum Rothen Krebsen & Institut für erweiterte Kunst

Welcome to the Jungle of the Real

Mi/Wed – Di/Tue
5. – 11. 9. ab/from 21:00
Roter Krebs



© Krach der Roboter

Im Rahmen der Ars Electronica 2007 campus2.0-Exhibition lädt das Institut für erweiterte Kunst in diesem Jahr wieder in seine Räumlichkeiten. KünstlerInnen des Basler Institut HyperWerk und lokale KünstlerInnen und MusikerInnen treffen aufeinander, um im Spannungsfeld von Sound, Performance und Installation ihre Arbeiten live zu präsentieren. Abgerundet wird das Ganze mit einer allabendlichen gemeinsamen DJ-Line.

In conjunction with the 2007 Ars Electronica Campus Exhibition, the Institute for Expanded Art will once again be inviting festivalgoers to stop by and spend time among friends. Representatives of the HyperWerk Institute in Basel, local artists and musicians, and their counterparts from all over the world will be presenting their works live in an agreeable setting at the nexus of sound, performance and installation. Rounding out the whole thing will be a multi-DJ lineup each evening.

Mi/Wed 5. 9. Opening

Live: Chris Sugrue, Damian Stewart: „A Cable Plays“ / CH

Live: Die Fuchteln / AT

DJs from Switzerland & Austria

Do/Thu 6. 9.

DJs from Switzerland & Austria

Sa/Sat 8. 9.

Live: Good Enough For You / AT

Duran Duran Duran Duran Duran / AT

So/Sun 9. 9.

Live: Siegfried A. Fruhauf (Visual) & Jürgen Gruber (Audio) / AT

DJs from Switzerland & Austria

Mo/Mon 10. 9.

Installation: Martin Fleck: „Mobile Enlarged“ / CH

Live: Blitzfeld / AT

DJs from Switzerland & Austria

Di/Tue 11. 9.

Live: monochrom: „Krach der Roboter“ / AT

DJs from Switzerland & Austria

www.roterkreb.net, www.ifek.at



Second Krebs™ Virtualitätsflucht im 21. Jahrhundert

Fr / Fri
7. 9. ab/from 21:00
Roter Krebs

In einer experimentellen Versuchsanordnung werden Phänomene des Internet wie Second Life, Chatrooms, MySpace oder eBay mittels Installationen, Aktionen und Auktionen in den Räumlichkeiten des Rothen Krebsen und des Institut für erweiterte Kunst analog erprobt und ad absurdum geführt.

In an experimental array, Internet phenomena like Second Life, chatrooms, MySpace and eBay will be subjected to analog testing via installations, actions and auctions, and taken to the point of absurdity in the premises of zum Rothen Krebsen and the Institute for Expanded Art.

A project of the Institute for Expanded Art; Participating artists: Karin Fisslthaler, Marlene Haderer, Hannes Langeder, Doris Prlic, Ben Ross, Sabine Stuller, Karo Szmit, Dorota Wojenska, Jochen Zeirzer, Berthold Zettelmeier, Haruko Maeda u. a.

STWST Homebase Stadtwerkstatt (AT)

Do/Thu – Sa/Sat
6. 9. – 8. 9. ab/from 23:00
Stadtwerkstatt

Programm

6. 9. Do/Thu NO CASH. NO HOPE. (AT/UK)

A tribute to Johnny Cash von Robert Rotifer, Ernst Molden, Rainer Krispel und The Red River Two

7. 9. Fr/Fri BUNOSTIK (AT)

Intensive experimental and playful studio & laboratory work live on stage

FUCKHEAD SUBCONSCIOUS (AT)

A multimedial educational event about the subconscious

8. 9. Sa/Sat ADMIRAL BAILEY (JM)

supported by: Bushfire Sound (DE), Soundsgood Intl (AT/ES), Good Vibration Sound (AT)

Dancehall Reggae!

Konzept: Olivia Schütz, Anna Masoner, Kurt Holzinger, Natalia Müller; Projektleitung: Natalia Müller; Video-Redaktion vor Ort: Karam J. Al-Ghossein, Alenka Maly, Margit Greinöcker, Marc Sengstbratl; Architektur: Siegi Miedl; Set Up: Fredl Wögerbauer, Daniel Steiner, Richard Herbst Webkonzept / Programmierung: Ulrich Nausner, Bernhard Lummerstorfer; Grafik: Stiliania Mitzeva; Support: HAPPY-FUN Schellnast, Höfingner und Maller, Radio FRO, servus.at

Ars Electronica Animation Festival

Fr/Fri – Di/Tue

7. – 11. 9.

OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich

Aus 63 Ländern stammen die Arbeiten, die zum Prix Ars Electronica 2007 eingereicht wurden. Filme von kommerziellen Professionisten ebenso wie von KünstlerInnen und Studierenden rund um den Globus. Filme, die ihre Geschichten auf höchst eigenständige, medienadäquate Weise erzählen, Schlaglichter auf unsere Gesellschaft werfen oder uns intelligent unterhalten und die Illusionskraft der bewegten Bilder demonstrieren. Aus annähernd 1.500 Filmen wurden zehn Programme erstellt, die beim Ars Electronica Animation Festival 2007 erstmals zeitgleich in Linz, im Museumsquartier in Wien und in Kiev ein interessiertes, neugieriges und offenes Publikum finden.

The works submitted to the 2007 Prix Ars Electronica came from 63 countries. Films were entered by industry pros as well as artists and students from around the world. These are films that tell their stories in very individualized ways that are well-suited to the medium being used; works that cast a spotlight on our society, or entertain us in an intelligent way and thereby demonstrate the power of illusion of motion pictures. From almost 1,500 films, the curators of the 2007 Ars Electronica Animation Festival have put together 10 programs that, for the first time, will be screened simultaneously to interested, curious and open audiences in Linz, at the Museumsquartier in Vienna and in our partner city, Kiev.

Curated by Christine Schöpf (AT) / Ivan Tsupka (UA)

In cooperation with Natalia Manzhalia, Ljudmilla Montsiuk – New Media Art Lab, Kiev (UA)

Program

Prix Selection: Stretched Worlds

What is the world around us-reality or illusion? This question is much older than computer animation, but it is precisely computer animation that is trying to give an answer.

Prix Selection: Bestiarium Digitalis

The word "animation" means "to add soul" (from the Latin word anima-soul). Non-existent creatures are the best objects for such alchemical experiments.

Prix Selection: Narrative

An interesting story constitutes the heart of any film. Computer animation is no exception.

Prix Selection: Drama

An interesting story constitutes the heart of any film. But not all stories intend fun.

Prix Selection: Fight and Chase

A good fight and a good chase provide a sound basis for any entertaining movie. Not long ago combat animation was a real technical challenge, but the tools have become better and better ... so iiiit's tiiiiimeeeee but fiiiiighttttt!!!!!!



Prix Selection: Visual Effects

Every year new technology appears that makes the border between illusion and reality in cinema more and more narrow. Try to find this border ...

Prix Selection: Abstract, space, movement

When abstract painting appeared at the beginning of the 20th century, the main idea behind it was to create an absolute beauty free of any meaning. No one could envisage the new dimension that computer animation would add to pure art one hundred years on.

Prix Selection: Late Night

There are no such movies during the daytime.

u19 – freestyle animation

Funny, off-beat, subtle, tragic and serious works of animation produced by young people age 19 and under. A selection of the best will be presented at the 2007 Young Animation Festival that, for the first time this year, will feature works by youngsters from other countries: Switzerland (bugnplay—the young people's competition held in conjunction with Migros/Kulturprozent), Germany (MB21), Taiwan (Unison – u19) and Japan (Digital Stadium).

Japanese Animation

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



Fr / Fri

7. 9.

10:30 – 11:30
12:00 – 13:00
13:30 – 14:30
16:00 – 17:30
18:00 – 19:30
20:00 – 21:30
22:00 – 23:00

Prix Selection: Stretched Worlds
Prix Selection: Bestiarium Digitalis
Prix Selection: Abstract, space, movement
u19 – freestyle animation
Prix Selection: Narrative
Japanese Animation
Prix Selection: Late Night

Sa / Sat

8. 9.

10:30 – 12:00
12:30 – 14:00
14:30 – 16:00

Prix Selection: Drama
Prix Selection: Visual Effects
Prix Selection: Fight and Chase

So / Sun

9. 9.

10:30 – 12:00
12:30 – 14:00
14:30 – 15:30
16:00 – 17:00
17:30 – 19:00
19:30 – 21:00
21:30 – 22:30
22:30 – 23:30

u19 – freestyle animation
Prix Selection: Narrative
Prix Selection: Stretched Worlds
Prix Selection: Bestiarium Digitalis
Japanese Animation
Prix Selection: Drama
Prix Selection: Abstract, space, movement
Prix Selection: Late Night

Mo/ Mon

10. 9.

10:30 – 12:00
12:30 – 14:00
14:30 – 15:30
16:00 – 17:00
17:30 – 18:30
19:00 – 20:30
21:00 – 22:00

Japanese Animation
Prix Selection: Visual Effects
Prix Selection: Stretched Worlds
Prix Selection: Abstract, space, movement
Prix Selection: Bestiarium Digitalis
Prix Selection: Fight and Chase
Prix Selection: Late Night

Di / Tue

11. 9.

10:30 – 12:00
12:30 – 14:00
14:30 – 16:00
16:30 – 18:00
18:30 – 20:00

Prix Selection: Drama
Prix Selection: Narrative
u19 – freestyle animation
Prix Selection: Fight and Chase
Prix Selection: Visual Effects

Filmen und Fotografieren während der Vorführung ist untersagt.

Filming and photographing during the screening is strictly prohibited.



campus2.0: the exhibition

Do/Thu – Di/Tue 10:00 – 19:00
6. – 11. 9. Kunstuniversität Linz / Hauptplatz

Nachdem in den letzten fünf Jahren jeweils bedeutende akademische Institutionen im Rahmen einer sogenannten Campus-Ausstellung vorgestellt wurden, zeigte sich die Leitung des Festival Ars Electronica in diesem Jahr für einen anderen Projektansatz offen, den HyperWerk HGK FHNW, das Schweizer Institut für Postindustrielles Design, vorgeschlagen, umgesetzt und geleitet hat: ein Treffen internationaler Institutionen, bei dem ein wichtiges Thema im Mittelpunkt steht. Da eine derartige gemeinschaftliche und dezentralisierte Vorgehensweise eine große Ähnlichkeit mit den Trends aufweist, die mit Web 2.0 einhergehen, hat sich der vormalige Campus nunmehr in einen campus2.0. verwandelt.



neoanalog: Das Thema

Seit Jahrhunderten prägt das Handwerk unser alltägliches Leben durch Gegenstände, die aus Holz, Metall, Leder, Stoff und Glas hergestellt sind. Das Handwerk könnte eine neue Bedeutung erlangen, wenn es sich für Versuche öffnet, bei der Produktion neuartiger Objekte menschliche Intuition mit

digitalen Techniken zu vereinen. Handwerk kann als Grundlage für die Herstellung von Produkten verstanden werden – und es scheint nur logisch, dass diese zunehmende Wertschätzung just zum gegenwärtigen Zeitpunkt geschieht, an dem Produkte zum Teil ihre Materialeigenschaften verlieren und so etwas wie einen reinen Prozesscharakter erhalten. Dies geschieht im Kontext eines technologischen Umbruchs: Nach einer Phase digitaler Abstraktion, die von Bildschirm und Maus dominiert wurde, wendet sich eine ausgereifte Technologie wieder konkreten, greifbaren Dingen zu. Netzwerkobjekte mit zunehmend prozessbezogenem Charakter werden die Interaktion mit der Welt verändern. Design, das diese digitale Greifbarkeit gestaltet, nennt man „neoanalog“.

After five years of presenting outstanding academic institutions in a so-called campus exhibition, the directors of the Ars Electronica Festival opted this year for an alternative proposal by HyperWerk HGK FHNW, the Swiss Institute for Postindustrial Design: Creating an international gathering of institutions around one important topic. Since this kind of collaborative and decentralized approach bears some astonishing points of similarity to the trends behind Web2.0, the former campus transformed itself into a campus2.0.

acar2: the network

Initiated by HyperWerk and labeled acar2, a network of colleges, universities, crafts initiatives, and enterprises has been branching out since 2003, in order to establish an academy exploring the future of the crafts in the digital context. This project started in the French town of Senones, whose textile industry was an early victim of globalization. HyperWerk rented the empty textile works and former monastery and converted parts of it into a hotel for seminars and a workshop space with various rapid-prototyping facilities. acar2 is the centerpiece of a transdisciplinary effort to develop strategies for coping with the new conditions of technology and globalization. The biggest challenge for design today is about creating sustainable structures, processes, and products for a post-industrial society yet to be discovered. acar2 stands for the shift from product to process design, which is expressed by its slogan “from artefact to actefact”. Design is capable of providing sustainable solutions by considering the entire process chain as one coherent problem space for the creative mind, from production to sales, use, and recycling. And since this project is about continuity through change, acar2 is already talking to the Ars Electronica directors about showing its progress at the festival in the coming years—another premiere. This may well be the first step towards a structure of European dimensions in the academic design world, mixing an experimental entrepreneurial spirit with the pleasures of creative hacking around innovative schemes for an online designstore with customizable individual items.

neoanalog: the topic

For centuries crafts shaped everyday life with things made out of wood, metal, leather, fabrics, and glass. Crafts can gain fresh relevance if they open up to attempts of providing human intuition with the digital functions in novel objects. Crafts can be understood as the basic processes for the creation of products—it seems logical that this re-examination is taking place today when products are losing some of their materiality and are approaching some kind of pure processuality. This is happening in the context of a technological surge: after a phase of digital abstraction dominated by screen and mouse, mature digital technology is under way back towards the tangible. Networking objects with an increasingly process-related character will change our interaction with the world. Design which shapes this digital tangibility is called “neoanalog.”





The Berlin University of the Arts (UdK)

Prof. Axel Kufus, Guest Prof. Frank Fietzek, Dipl.-Des. Hermann Wolfram Klöckner, Dipl.-Des. Frank Spenling, Dipl.-Des. Konrad Süßkow, Prof. Burkhard Schmitz, Dipl.-Des. Robert Laux, Dipl.-Des. Sandra Wagenstetter
<http://www.design.udk-berlin.de/ID2>
<http://www.design.udk-berlin.de/ID5>
<http://www.design.udk-berlin.de/IDK>
<http://www.digital.udk-berlin.de/de/projects>

The Capture/Release Cup Noa Lerner (1)
GELSOMINA—The Voice Knitting Machine Hannah Lisette Wiesener, Magdalena Kohler (2)
The Jammer Horn Willy Sengewald (3)
Mercado Music Karsten Eichstedt (4)
MountN Count Frédéric Eyl (5)
Nachgucken Nils Kreter (6)
TeeZe Janja Maidl (7)
Amore Dominik von Stillfried (8)
Campillow Yvonne Weber (9)
Stromzeichnen Eisuke Kobayashi (10)
TransForm Hermann Wolfram Klöckner (11)
Generative Workshop atID5 Parametric Cutlery (12)
Ein Tropfen Musik Noa Lerner (13)
Way of the Cross Jens Wunderling (14)
iRosary Tino Dobra (15)
Ticker Cross Markus Kison (16)
Crucifixion Markus Kison (17)
iRauch Felix Hardmood Beck (18)
Anhelus Ivonne Dippmann, Marion Wagner (19)
Living Torah Jan Lindenberg (20)

University of Art and Design Linz Physical Computing and Hybrid Interfaces at Interface Cultures

Heads of Interface Cultures: Prof. Dr. Christa Sommerer, Prof. Dr. Laurent Mignonneau;
 Exhibition Coordination: M.A. Dorothee Gestrich,
 Staff Scientist Interface Cultures
www.interface.ufg.ac.at
News Knitter Ebru Kurbak, MSc (TR) (Space & Design Strategies) Mahir M.Yavuz, MFA (TR) (Interface Cultures) (21)
Massage Me Hannah Perner-Wilson, Mika Satomi (22)
Hometrainer Stefan Kainbacher (23)
Garden of Eden Thorsten Kiesel, Harald Moser, Timm-Oliver Wilks (24)
Affective Twins Gabriela Carneiro (25)
Noon—A Secret Told by Objects Christina Heidecker, Tiago Martins (26)
Neotetris—Multiplayer Tetris Eva Artinger, Jannis Leidel (27)

news machine—Infotainment at its best Nicole Weber (28)
chain reaction Jona Hoier, Markus Muschitz, Ulrich Reiterer (29)
mousex.vip Dr. Irmgard Falkinger-Reiter (30)
Authority Ricardo Nascimento (31)
Mountain Guitar Junichi Kanebako (32)
PipeSound Thomas Wagner, Lukas Rettenbacher (33)
Solargrafica Andreas Zingerle (34)
Touch me Stefan Kainbacher, Jeldrik Schmuck, Jona Hoier (35)
Ascii Analog Voice Taife Smetschka, Margit Blauhut (36)
Plototyper Bernhard Pusch (37)

Hochschule für Gestaltung und Kunst Nordwestschweiz/ HGK FHNW

Prof. Andy Athanassoglou, Director of the Department of Media Arts, FHNW
<http://www.fhnw.ch/hgk>
<http://www.medienkunst.ch>
Natebu Roland Brönnimann, André Huber (38)
Klangcode Jan Hänni, Denise Kratzer (39)
EXPANSION SONORE île flottante | Nica Giuliani, Andrea Gsell (40)
Stadtansichten Anja Moers, Foto: Bernard Gardel (41)
Struckmaschine Fabienne Blanc, Patrick Rüegg (42)
Transmedialkonversionsiterator Elia Marinucci, Hans Peter Wyss (43)
Nullgrad Sara Majidzadeh (44)

FH Potsdam—Interface Design

Prof. Boris Müller, Prof. Reto Wettach
http://interface.fh-potsdam.de/projekte/musical_interfaces
Articulated Paint André Knörig, Desirée Sauter, Till Savelkoul, Sebastian Spiewok, Klaus Zimmermann, Daniel Klöhn (45)
Fox In The Box Sebastian An, Steffen Fielder, Jonas Loh, Stephan Thiel (46)
MC Hammer Marcus Paeschke (47)
Mouth Pieces Florian Dornberger, Jonas Leist, Caroline Müller, Miriam Roy (48)
ScratchPad Fabian Brunsing (49)

FABRIQUE. Network of architectures

Christelle Chalumeaux, Katarina Dubravcova, Claude Valentin
OFFICE ENSAN School of Architecture, Nancy. Claude Valentin, architect, instructor, with Katarina Dubravcova, Christelle Chalumeaux, Michael Osswald, Jacques Simon, architects assistants. (50)

Flexible Wall Christelle Chalumeaux, architect, with Judith Elbaz, dance; Ernesto Giolitti, light; Annette Begel, mesh; Thomas Phélizon, material; Claude Valentin, architecture. (51)

Fashionable Technology Parsons The New School For Design & Estonian Academy of Arts

Sabine Seymour
<http://www.moondial.com/>
Aud_Mod 2.0 choker & Emoti LED cuff Joseph Hladek and Jeannie Joshi (52)
murumatt (“grass carpet”) Hanna Tiidus (53)
springON—Room installation MaritMihklepp, Kai Eichen, Hanna Tiidus
pilvepadi (“cloud pillow”) MaritMihklepp (55)
lillelina (“flower tablecloth”) Kai Eichen (56)
Super Secret—Accessories for Girls Shannon O’Neill (57)
Visibrator Jean-Pierre Gary (58)
Talking Heads Dunja Pantic (59)
Punk Rock Keypad Cameron Browning

Fischtisch

supported by IDK@UDK Berlin
<http://fischtisch.de>
Fischtisch Florian Seeliger, electrical engineering; Patrick Wischnowski, computer science; Christian Langner, computer science; Martin Bramer, design
 The Starting Lineup: Charles Windlin, André Huber, Till Grosch, Sabine Seymour, Martin Bramer (61)

structure™

Dipl.-Des. Marcus Liebich, Dipl.-Des. Clement Greiner
<http://www.structure.com>
structure™ Marcus Liebich, Clement Greiner (62)

KISD—Köln International School of Design

Prof. Wolfgang Laubersheimer
<http://kisd.de/>
Analogic Scouting (performance)
 Max Volk, David Gödel, Michael Marx, Ting Ting Ren, Andreas Ballhorn, Timo Schwertle, Roman Jungblut, Maik Aleit, Binglu Gu, Nadine Wessler, Katharina Leistenschneider, Maria Kulse, David Grieshammer, Su Hyung Han (63)

D’Jeuns2

Philippe Meyer, chairman
<http://www.djeuns2.org/>
D’Jeuns2 (wearable computing research)
 Jean-François Gaechter, Susanne Lindau, Sandrine Colin, Thierry Sonnet, Philippe Meyer, Julien Grevis, Marjorie Humbert (64)



Expressive framework:

A team of HyperWerk students was responsible for the general exhibition design and for the construction of various major installations. The main idea was to demonstrate a neanalog approach to the digital without using keyboards or screens.

Digitality sans display:

The challenge was to design a transportable, adaptable, sustainable low-cost system for creating a neanalog information space. The exhibition offers a creative mix of vector graphics, extensive use of an ultracheap Chinese laser-cutter, and recycled cardboard materials.

Clotheslines display:

For the major installation of the campus2.0 the two corner buildings flanking the gateway from the Main Square to the Danube are connected by clotheslines. Together with 250 boxer shorts and some robotics these lines form a very large and cheap, spectacular matrix display. Its public-laundry-messages with their lovely Italian touch give their neanalog regards to privacy.

Board without keys:

The input station for the clotheslines display consists of a six meters long narrow table with a conveyor belt system on which the public can compose messages out of laser-cut wooden letters. As this input takes place publicly, a kind of social control against racist or sexist messages is expected to work discreetly.

acar2 Symposium: talks on the neanalog

Kunstuniversität Linz / Hauptplatz

Mi/Wed	5. 9.
14:30 – 17:00	Opening with members of the Swiss Embassy and officials of Ars Electronica
Do/Thu	6. 9.
15:00 – 16:00	<i>salme2 & d'Jeuns2</i> , Fashionable Technology, Sabine Seymour
16:00 – 17:00	<i>Analogic Information—Analogic Transferred by Analogic Individuals!</i> , Köln International School of Design (KISD)
17:00 – 18:00	<i>Do Designers Dream of Electric Sheep?—Interface Design between Research, Culture, and Industry</i> , Interface Design FH Potsdam
18:00 – 19:00	<i>Fabriques d'Architecture</i> , FABRIQUE – Network of architecture
Fr/Fri	7. 9.
15:00 – 16:00	<i>Presentations by Interface Culture</i> , doctoral and master students of the Kunstuniversität Linz
16:00 – 17:00	<i>actefact – Presented and explained by teachers & students of the HyperWerk</i> , HyperWerk
17:00 – 18:00	<i>Neoanalog & Sacred Design</i> , UdK Berlin
18:00 – 19:00	<i>Kunst und/oder Neoanalog – Künstlerische Arbeitsprozesse im Kontext von acar2</i> (German), Institute Media Arts FHNW
So/Sun	9. 9.
15:00 – 16:00	<i>neanalog?</i>
16:00 – 17:00	<i>acar2 – The Next Step</i>
17:00 – 18:00	<i>acar2 – Faces Feedback</i>
18:00 – 19:00	<i>acar2 – The acar2 campus2.0 award</i>
Mo/Mon	10. 9.
15:00 – 19:00	Presentation of projects & exhibits
Di/Tue	11. 9.
15:00 – 17:00	Presentation of projects & exhibits
17:00 – 19:00	Finissage

SITUATIONAL AWARENESS, 2007

Marko Peljhan (SI)

Mi/Wed 5. 9.	13:00 Opening
Do/Thu – Di/Tue 6. 9 – 11. 9.	10:00 – 19:00 Lentos Kunstmuseum

Die Projektserie umfasst eine Ausstellung, eine Live-Sound/Signal-Performance sowie die Flugdemonstration eines unbemannten Luftfahrzeugs.

Die Ausstellung *SITUATIONAL AWARENESS* zeigt das Ladomir-Überwachungssystem, eine Präsentation verschiedener mit Sensoren ausgestatteter Vehikel, die im Rahmen des Projekts seit 1997 entwickelt wurden. Zu sehen sind außerdem Modelle der Architektur polarer Systeme und das dazugehörige Dokumentations- und Referenzmaterial.

Ein Dokumentarfilm über die Arbeit am Projekt *Atol* (Regie: Zemira Alajbegovic) sowie Dokumentarfilmmaterial von den ersten *I-TASC*-Expeditionen in die Arktis und Antarktis 2006/2007 von Saso Podgorsek, Amanda Rodrigues Alves und Thomas Mulcaire ergänzen die Exponate.

SPEKTR ist eine dreistündige Performance rund um das Abfangen und die Manipulation von Audio- und Videosignalen im HF-, VHF-, UHF- und Mikrowellenbereich, die mit Sensoren aus dem *Makrolab* empfangen wurden. Dieses Labor besteht aus Radar, automatischen Überwachungsempfängern, Transponder-Empfängern und anderen exotischen Black-Box-Systemen. Eine Kooperation von Aljosa Abrahamsberg alias Nullo, Matthew Biederman alias DelRay und Marko Peljhan alias MX.

Die *C-ASTRAL CCR FLIGHT DEMONSTRATION* wird die erste Flugdemonstration eines unbemannten zivilen Gegenauflärungsflugzeugs in Österreich sein. Nach dem Erfolg der *System-77CCR*-Experimente, die 2004 in Wien gezeigt wurden, nimmt das unbemannte Flugobjekt *C-ASTRAL* Kurs über die Donau. Präsentiert vom *C-ASTRAL*-Team: Marko Peljhan, Samo Stopar und Nejc Trost.



The project series is comprised of an exhibition, a live sound/signals event and an unmanned aircraft system flight demonstration.

The SITUATIONAL AWARENESS exhibition features the Ladomir Monitoring Systems unit, a display of various sensor-carrying craft developed within the project from 1997 on, models of polar systems architecture and related documentary and reference material. A documentary film on the work of Projekt Atol, directed by Zemira Alajbegovic, as well as documentary material filmed on the first I-TASC expeditions to the Arctic and Antarctic in 2006/2007 by Saso Podgorsek, Amanda Rodrigues Alves and Thomas Mulcaire is presented.

SPEKTR is a three-hour performance comprised of live high frequency, very high frequency, ultra high frequency and microwave audio and video signals interception and manipulation, including an array of sensors that are part of the Makrolab sensor suite (radar, automatic dependent surveillance receivers, transponder receivers and other exotic black box systems). A collaboration between Aljosa Abrahamsberg aka Nullo, Matthew Biederman aka DelRay and Marko Peljhan aka MX.

The C-ASTRAL CCR Flight Demonstration, an unmanned aircraft system flight demonstration, will be the first civilian counter reconnaissance UAS autonomous flight demonstration in Austria. After the success of the System-77CCR experiments presented in Vienna in 2004, the C-ASTRAL system takes flight over the Danube and beyond. Presented by the C-ASTRAL team, Marko Peljhan, Samo Stopar and Nejc Trost.



supported by: Ministry of Culture and Cultural Department-Ministry of Foreign affairs, Republic of Slovenia, C-ASTRAL, STVAR, I-TASC, Zavod Projekt Atol



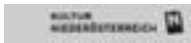
IMA salon #7 07

Do/Thu – Mo/Mon 11:00 – 14:00 and 23:00 – 04:00
6. 9. – 10. 9. Marienstraße 7 (Chinese Garden)

Im salon #7 07 serviert IMA über fünf Tage ein Salonfrühstück mit diskursiven Theoriebeiträgen und verweilt dabei unter anderem in dem 2006 eröffneten Zeitfenster vom Beginn des 20. Jahrhunderts bis zum Zweiten Weltkrieg. Viele Experimente wurden in dieser Zeit gewagt und Träume geträumt. Was wir heute als Medienkunst erleben, findet in dieser Zeit seine Wurzeln. Hier stellen sich die Fragen: Wie waren Frauen an diesen Prozessen in Kunst und Technologie beteiligt und welche Träume haben sie geträumt oder wie katapultieren die Maschinendivas des 21. Jahrhunderts diese Utopien in das dritte Jahrtausend? Der performative Longdrink schafft einen Raum künstlerischer Manifestationen des technischen Hörens und Sehens. Gekocht wird von Schorsch & Florian.

Five days in a row, IMA's salon #7 07 will be serving up a tasty brunch accompanied by intellectual nourishment. Among the contributions to this theoretical discourse will be continuations of a tack initiated in 2006: focusing on the historical timeframe extending from the turn of the 20th century to World War II. This was a time of bold experiments and vivid dreams. The roots of the media art we are experiencing today can be traced back to this era. Many questions arise: How were women involved in these processes in art and technology? Which dreams did they dream? How are the "machine divas" of the 21st century catapulting these utopias into the 3rd millennium? The Longdrink series sets up a performance space for artistic manifestations of technical hearing and seeing. The cooking will be done by Schorsch & Florian.

<http://ima.or.at>



11:00 Salonfrühstück / Salon Brunch

Do/Thu | FICTION #1 | Presentation Portrait #1 Liesl Ujvary and #2 Rebekah Wilson aka Netochka Nezvanova by Elisabeth Schimana | Guest: Florian Cramer

Fr/Fri | LICHTMUSIK #1 | Mary Ellen Bute presented by Sandra Naumann

Sa/Sat | MASCHINE DIVAS | Artist-engineers versus Machine Divas presented by Andrea Sodomka and Eva Ursprung | Guests: Kathy Rae Huffman, Eva Wohlgemuth and Inke Arns

So/Sun | FICTION #2 | Presentation Portrait #3 Heidi Grundmann by Roberto Paci Dalò / 20th Anniversary of Kunstradio presented by Heidi Grundmann | Guests: Elisabeth Zimmermann and Anne Thurmann-Jajes

Mo/Mon | LICHTMUSIK #2 | Lichtmusik NOW | Theses and Hypotheses about Live Cinema with Seppo Gründler and Mia Makela

23:00 Longdrink

line #1 Lichtmusik / Lightmusic

Fr/Fri | Bute live musical pieces | Cordula Bösze (flute), Günther Gessert (theremin)

Sa/Sat | 4:3 | Elisabeth Schimana (composition, electronics), Cordula Bösze (flute), Lena Golovasheva (movement)

So/Sun | Rebekah Wilson (cello and live processing), Mia Makela (live cinema)

Mo/Mon | Bute live musical pieces | Jogi and Reni Hofmüller (sewing machines)

line #2 Hommage an Heidi Grundmann / Homage to Heidi Grundmann

Fr/Fri Seppo Gründler | **Sa/Sat** Roberto Paci Dalò / Elektra | **So/Sun** Liesl Ujvary / Language of the Genes | **Mo/Mon** Liu Pei Wen / un canny

line #3 Bettgeflüster / Pillow Talk

Fr/Fri Elisabeth Schimana | **Sa/Sat** Anne Wellmer | **So/Sun** Reni Hofmüller | **Mo/Mon** Seppo Gründler | with remote partners

permanent | Anne Wellmer | fwd./in:fo [rec] | A Collection of Small Sound-Stories

Saturday special | Alien City by Alien Productions (film) | Alpha Versions by Liesl Ujvary (reading)

surprize | Analog Joystick Experiments with Andre Smirnov and Elisabeth Schimana pursuing traces of Theremin and Bute

salon team: Seppo Gründler, Jogi Hofmüller, Edith Schild, Elisabeth Schimana gangart (Simonetta Fefoglia, Heinrich Pichler)



Audioweg Gusen

Christoph Mayer chm

Do/Thu – Di/Tue 15:00 and 16:30
6. – 11. 9. St. Georgen an der Gusen

Der *Audioweg Gusen* thematisiert das erloschene Gedächtnis einer Gegend, in der sich während der NS-Diktatur die Konzentrationslager Gusen I und II befanden. Wer den Weg geht, wird mittels Audioguide durch eine beschauliche Wohn- und Erholungslandschaft geführt, die nichts von ihrer Vergangenheit erahnen lässt. In der ca. 90-minütigen Audiocollage kommen Zeitzeugen und heutige BewohnerInnen ebenso zu Wort wie ehemalige SS-Angehörige.

The Gusen Audiopath speaks about the obliterated memory of a place that, during the Nazi dictatorship, was the site of the concentration camps Gusen I and II. An audio-guide accompanies you through a placid residential neighborhood and a landscape well-suited to recreation and leisure—one that betrays no hint of its past. This approximately 90-minute-long audio collage includes the testimony of people who were eyewitnesses to what went on here, current residents of this place, as well as former members of the SS.

Infos und Anmeldung: Pfarrplatz 6
Kostenloses Shuttle-Service

Abfahrt täglich um 14:30 und 16:00 (direkt vor Pfarrplatz 6)

Rückfahrt von Gusen: täglich um 16:45 und 18:15 (Fahrzeit ca. 30 min)

Audioguides sind auf Englisch und Deutsch verfügbar.

Info and reservations: Pfarrplatz 6

Free Shuttle Service

Departs daily at 2:30 PM and 4 PM (directly in front of Pfarrplatz 6)

Return trip from Gusen: daily at 4:45 PM and 6:15 PM (the trip takes about 30 minutes)

Audio guides are available in English and German.

www.audioweg.gusen.org

Audioweg Gusen Talk

Christoph Mayer chm

So/Sun 11:30 – 13:00
9. 9. Mobiles Ö1 Atelier / Hauptplatz

Anschließend Shuttle-Bus nach St. Georgen / Gusen
Immediately after the speech, the shuttle bus will depart for Gusen.
Return trip at 3:30 PM

Digital Communities Exhibition

Do/Thu – Di/Tue 10:00 – 19:00
6. – 11. 9. Pfarrplatz 6 (P6)

Präsentation der Gewinnerprojekte der Kategorie „Digital Communities“ beim Prix Ars Electronica 2007.

Presentation of the prizewinners in the 2007 Prix Ars Electronica's Digital Communities category.

Golden Nica

Overmundo – www.overmundo.com.br

Awards of Distinction

dotSUB – <http://dotsub.com>

Electronic Frontier Foundation – www.eff.org

Honorary Mentions

Wiener Tafel – www.wienertafel.at

mySociety – www.mysociety.org

Translate.org.za – <http://translate.org.za>

OScar – reinvent mobility – www.theoscarproject.org

Gothamberg – Martin Wattenberg & Marek Walczak with Johanna Kindvall,
Chuck Crow – <http://transition.turbulence.org/Works/gothamberg/index.php>

Radia.Fm – <http://radia.fm>

Women on Web – www.womenonweb.org

dropping knowledge – www.droppingknowledge.org

Rassismus streichen – www.rassismusstreichen.at

herinnerdingen (Things to remember) – www.herinnerdingen.nl

AHA: Activism-Hacking-Artivism – www.ecn.org/aha

cafebabel.com – www.cafebabel.com



National Palace Museum Taiwan in Action

Mi/Wed 5. 9. 18:00 Opening

Do/Thu – Di/Tue 10:00 – 21:00
6. – 11. 9. architekturforum oberösterreich

Flow of Qi ITRI Creativity Lab (CN)

Flow of Qi gibt dem Betrachter per UWB-Technologie einen unmittelbaren Eindruck von der chinesischen Philosophie des Qi. Die Arbeit ermöglicht es den teilnehmenden BetrachterInnen, ihre Atmung auf das Werk und den Geist berühmter Kalligrafiewerke des Nationalen Palastmuseums in Taiwan einzustellen und so persönlichen Kontakt mit einem zeitlosen Kulturgut aufzunehmen.

Flow of Qi utilizes UWB technology to give installation visitors a direct impression of the ancient Chinese philosophy of Qi. This work lets participating observers orient their breathing on the spirit of famous works of calligraphy from the National Palace Museum in Taiwan and thereby establish personal contact with timeless cultural treasures.



Acting in Utopia

Mi/Wed 5. 9. 19:00 Opening

Do/Thu – Di/Tue 10:00 – 21:00
6. – 11. 9. Landesgalerie Linz

Die Landesgalerie Linz liefert mit ihrem Ausstellungsprojekt „Acting in Utopia“ zwei konkrete Beiträge zur diesjährigen Ars Electronica. Einerseits das Projekt *Spiegelzellen* von Sylvia Eckermann und Peter Szely, das innerhalb eines architektonischen akusmatischen Raums ein Spiel mit der gespiegelten Unendlichkeit darstellt. Andererseits das interaktive Environment *Bubbles* von Wolfgang Münch und Kiyoshi Furukawa.

This exhibition at the Landesgalerie—Gallery of the Province of Upper Austria makes two concrete contributions to the 2007 Ars Electronica Festival. One is Spiegelzellen (Mirror Cells), a project by Sylvia Eckermann and Peter Szely that plays with reflected infinity within an architecturally acousmatic space. The other is Bubbles, an interactive environment by Wolfgang Münch and Kiyoshi Furukawa.



Mi/Wed 5. 9. 10:00 – 19:00 Open House

Mi/Wed 5. 9. 17:00 Opening

Do/Thu – Di/Tue
6. 9. – 11. 9. 10:00 – 21:00
Ars Electronica Center

SaveYourSelf!!!

Hideyuki Ando, Tomofumi Yoshida, Junji Watanabe (JP)

Durch eine leichte Stimulation über Elektroden, die an einem Kopfhörer angebracht sind, wird das im Innenohr sitzende Gleichgewichtsorgan gestört. Der/die BesucherIn trägt ein Gefäß mit Wasser, auf dem ein mit einem Beschleunigungssensor versehener PDA schwimmt. In direkter Abhängigkeit von der Bewegung des Wassers im Gefäß erfolgt eine Irritation des Gleichgewichtssinns, die den User gehörig ins Schwanken bringen kann.

Slight stimuli generated by electrodes mounted on a set of headphones cause a disturbance to the part of the inner ear that's responsible for maintaining balance. The visitor to this installation carries a container of water with an acceleration-sensor-equipped PDA floating on the water's surface. The level of irritation to the sense of equilibrium is directly dependent on the motion of the water in the container. Slight stimuli can really get the user swinging and swaying!

<http://www.junji.org/SaveYourself/>



s.h.e.

Nataša Teofilović (RS)

Fünf Computerbildschirme, die in einigem Abstand voneinander montiert sind, und der Platz zwischen den Screens bilden die Umgebung für animierte 3D-Charaktere. Die Figuren wandern von Screen zu Screen, wobei sie auch die Zwischenräume durchschreiten. Virtueller und echter Raum überschneiden sich scheinbar. Indem die BesucherInnen den virtuellen Charakteren auf Augenhöhe begegnen, wird ein Kommunikationsraum eröffnet, der sich durch Soundeffekte wie z. B. Klopfgeräusche weiter verdichtet.

Five computer monitors are set up with sufficient intervals between them to provide space for the movements of animated 3D characters that wander from screen to screen but remain visible in the gaps between the monitors. Virtual and real spaces thus seem to overlap. When visitors confront the virtual characters at eye level, this opens up a sphere of communication that is even further condensed and intensified by sound effects like knocking noises.

<http://upgrade.beocity.com/natasaT/>

Nataša Teofilović: concept, character design, 3D animation, editing, sound cooperater
Đorđe Feketić: communication and video synchronization software



Spacequatica

The Sancho Plan (UK)

Dass Geschichten durch Echtzeit-Interaktion zwischen Musik, Film & Animation und Live-Performance erzählt werden können, zeigen The Sancho Plan mit dieser Arbeit. BesucherInnen steuern über ein elektronisches Schlagzeug die Laute und Bewegungen von Meeresbewohnern und machen gemeinsam mit Schwärmen exotischer Kreaturen eine 3D-Reise in die Tiefen des Ozeans.

In this work, The Sancho Plan shows that stories can be told via real-time interaction between music, film and animation and live performance. Installation visitors use electronic drum pads to control the sound and movements of aquatic animals and accompany swarms of these exotic creatures on a 3D deep-sea journey.

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



Diorama Table

Keiko Takahashi (JP)

Diorama Table bietet neue Möglichkeiten, mit virtuellen Bildern und Alltagsgegenständen zu experimentieren. BesucherInnen platzieren alltägliche Objekte wie Tassen, kurze Seile oder Lutschnbonbons auf dem Table. Sofort werden diese Objekte in die virtuelle Umgebung integriert: Seile verwandeln sich etwa in Zuggleise, auf denen virtuelle Züge fahren. Häuser, Bäume oder ein Teich entstehen rund um Gabeln oder eine Untertasse. Reale Objekte und Bilder aus dem Reich der Fantasie verschmelzen so miteinander.

Diorama Table offers novel possibilities to experiment with virtual images and objects used in everyday life. Visitors place everyday objects like cups, short lengths of rope or pieces of candy onto the table, and they're immediately integrated into the virtual environment. The lengths of rope, for instance, are transformed into railroad tracks on which virtual trains travel. Houses, trees or a pond emerge around a fork or a saucer. In this way, real objects and images from the realm of fantasy merge with one another.

<http://www.th.jec.ac.jp/~keiko/>

Project Team: Taku Oizumi, Takahide Mikami, Shinji Sasada (program), Saburo Ubukata (sound) / Japan Electronics College.



Slot Machine Drawing

Eisuke Kusachi, Junji Watanabe (JP)



Ein Screen wird zur rotierenden Leinwand, einfache Strichzeichnungen zu kunstvollen Bildern und Textildesign. BesucherInnen können die Leinwand nach oben oder unten rotieren lassen und die Rotationsgeschwindigkeit und -richtung über einen Hebel selbst bestimmen. Mit einem stempelartigen Stift können Serien kleinerer Figuren angefertigt werden, die beim Rotieren wie ein Ausschnitt aus einer Animation wirken.

A monitor screen becomes a rotating motion-picture screen, and simple line drawings become ornate artistic images and textile designs. Visitors can make the screen's image rotate up or down, and use a lever to determine the speed and direction of the rotation. With a stylus-shaped stamping device, they can produce a series of tiny figures that come across like cartoon characters while the screen is rotating.

Digitale Pheromone

Selbstorganisation in Straßennetzen



Ameisen hinterlassen auf ihrer Futtersuche Duftstoffe (Pheromone), die ihren Artgenossen den kürzesten Weg zur Nahrungsquelle weisen. Diese kollektive Intelligenz von Ameisenkolonien wird aufgegriffen, um das Verkehrsaufkommen zu verteilen und die Streckenführung einzelner Verkehrsteilnehmer zu verbessern. Als „Digitale Pheromone“ dienen Datenströme auf der Basis von Durchgangszeitberechnungen, die in eine sich ständig aktualisierende virtuelle Straßenkarte eingespeist werden.

Ants in search of food leave behind scents called pheromones that help other ants find the shortest path to the food source. This collective intelligence of ant colonies is now providing a way to distribute traffic more evenly throughout a city's network of streets and to enable individual motorists to select an optimal route. Serving as the "digital pheromones" are flows of data based on current calculations of the time needed to traverse segments of the network. This information is then fed into a constantly-updated virtual street map.

Siemens Corporate Technology in cooperation with Johannes Kepler University of Linz: Institut für Wirtschaftsinformatik – Software Engineering, Institut für Pervasive Computing and Ars Electronica Futurelab. Siemens Corporate Technology: Dieter Kolb, Reiner Müller, Dr. Jan Wieghardt; University of Linz: Univ.-Prof. Dr. Gustav Pomberger, Univ.-Prof. Dr. Alois Ferscha, Dr. Wolfgang Narzt, Oliver Seimel, Ursula Wilfingseder; Ars Electronica Futurelab: Horst Hörtnner, Roland Haring, Christopher Lindinger, Karl Schmidinger, Leonhardt Immervoll, Matthias Petzold; Kindly supported by: Reinhold Achatz, Klaus Beetz

chic-o-mat

Kate Burgener (CH/UK), Juerg Luedi (CH),
Michael Nussbaum (DE)



Art zu Forschern an Identität, Differenz und Repräsentation.

The chic-o-mat lets you (virtually) change your appearance, age and gender. This is done by overlaying an automatically produced self-portrait with the image of another person. It's as if one were peering into a mirror and suddenly encountered a face that's familiar but at the same time rather strange. The chic-o-mat thus offers users a personal, interactive way to conduct research on identity, difference and representation.

<http://www.poolart.ch/>

Pilot project developed in conjunction with the "Gay Chic—von der Subkultur zum Mainstream" exhibition at the Museum für Gestaltung, Zurich, 2006; curator: Cynthia Gavranic. Among the programs used in chic-o-mat are: Processing, ImageMagick, MPT, Java, C++, Perl, AutoHotkey, Samba, Linux

Thanks to all our friends and acquaintances as well as Kate and Juerg's children, who spontaneously agreed to pose for the portraits.

hanahana

Chikamori Motoshi, Kakehi Yasuaki, Kunoh Kyoko (JP)



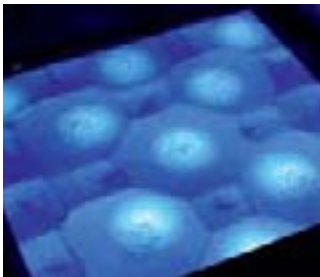
hanahana ist eine interaktive Installation, die Düfte in Echtzeit erkennt und visualisiert. Das Wort „hana“ hat im Japanischen zwei Bedeutungen: Es bezeichnet einerseits das Sinnesorgan Nase und andererseits eine duftende Blume. *hanahana* – eine Zusammensetzung aus beiden Wörtern – visualisiert flüchtige Duftbotschaften. Je nach erkanntem Duft werden unterschiedliche Blumen und Schmetterlinge an die Wand projiziert.

hanahana is an interactive installation that recognizes and visualizes scents in real time. The Japanese word "hana" has two meanings: it refers, on the one hand, to the nose, the organ of smell, and, on the other, to a fragrant flower. hanahana—the name being a compound that brings together both meanings—visualizes transient fragrance-messages. Depending on the smell that's recognized, the system projects a variety of different flowers and butterflies on the wall of the installation space.

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

Ene-geometrix

Masato Sekine (JP)



BesucherInnen erzeugen faszinierende Muster, indem sie den Temperaturunterschied zwischen einer Flüssigkeit und ihrer Umgebung steuern. Auf einem Raster angeordnete Peltier-Module erwärmen oder kühlen die Flüssigkeit. Bei Wärmegleichgewicht entsteht ein stabiles Linienmuster. Weichen die Temperaturen der Flüssigkeit und die der Umgebung voneinander ab, so wird das Muster durch Strömungen gelöscht.

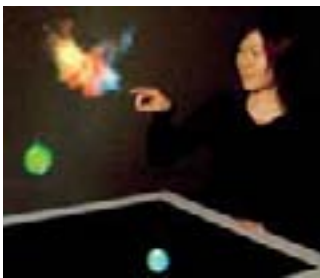
Installation visitors create fascinating patterns by regulating the temperature difference between a fluid and its environment. Peltier modules arrayed on a grid warm or cool the fluid. A temperature equilibrium situation produces a stable linear pattern. When the temperature of the fluid sharply diverges from that of its surroundings, the pattern is obliterated by currents.

<http://web.sfc.keio.ac.jp/~to552oms/web/>

Supported by: Keio University

bubble cosmos

b.c.p. (JP)



bubble cosmos zaubert durch die Projektion von Computergrafik-Bildern farbenfrohe visuelle Effekte auf echte Seifenblasen, die mit Rauch gefüllt sind. Bei Berührung zerplatzen die Blasen, Klangeffekte werden erzeugt und ein anderes Bild kommt zum Vorschein. Ein ästhetisch ansprechendes interaktives Display, das haptische Erlebnisse spielerisch mit der Flüchtigkeit von Seifenblasen verbindet.

bubble cosmos is an enchanting installation that projects computer graphics and colorful visual effects onto real smoke-filled soap bubbles. When a visitor touches one of the bubbles, it bursts, which produces sound effects and brings forth the next image. This is an aesthetically appealing interactive display that playfully combines haptic experiences with the fleetingness of soap bubbles.

<http://in5.jp/bc/english/>

b.c.p. (Junichi Hoshino, Kazuhito Shiratori, Nakamura Masatoshi, Inaba Go, Tamaoki Jun)
University of Tsukuba, Japan

Phantasm

Takahiro Matsuo (JP)



Mithilfe einer Lichtkugel können BesucherInnen fantastische Räume gestalten. Bläuliches Licht, Schmetterlinge und flüchtige Melodien erscheinen, wenn man die Lichtkugel im Raum bewegt. Wird die Kugel mit der Hand abgedeckt, verändern sich die Projektionen oder verschwinden ganz.

Installation visitors can design fantastic spaces with the help of a light-ball. Bluish light, butterflies and fleeting melodies appear when the light-ball is moved about. When it's covered by a visitor's hands, the projections change or disappear altogether.

<http://www.monoscape.jp/>

u19 – freestyle exhibition

Do/Thu – Di/Tue
6. 9. – 11. 9.

10:00 – 21:00
Ars Electronica Center

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 Gewinnerprojekte präsentiert.

In der permanenten Ausstellung im 1. OG können sich BesucherInnen an einem interaktiven Spielkartentisch einen Überblick über die Gewinnerprojekte 2007 verschaffen. Beispielhafte Projekte der vergangenen Jahre und die KünstlerInnen im Alter von 3 bis 19 Jahren werden an der Wall of Fame in Szene gesetzt.

Im Simulation Lab können BesucherInnen an einzelnen Stationen die innovativen Ideen und die Entwicklung der Gewinnerprojekte nachverfolgen sowie Spiele und Webanwendungen ausprobieren. Wie die jungen Kreativen mit Web 2.0 und Social Software umgehen, lässt sich daran gut erkennen. Fantasie und Kreativität kombinieren sie mit praxisorientierten Einsatzmöglichkeiten und zeigen damit unter anderem, dass Lernen wirklich Spaß machen kann.

“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 homebrew hardware & software—bespeak an unconventional and creative encounter with our media-sized society.

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

In the permanent exhibition on the 1st Upper Level, visitors can use an interactive card table to get an overview of the 2007 prizewinning projects. Exemplary efforts from prior years and the 3- to 19-year old artists who created them are showcased on the Wall of Fame.

The Simulation Lab features an array of stations that let visitors get a close-up look at these innovative ideas and follow the development of prizewinning projects. Here, u19 fans can also try out games and Web applications—a great way to check out some talented young people’s approaches to Web 2.0 and social software. Imagination and creativity blend with implementation possibilities oriented on actual practice, and show—among other things—that learning really can be a lot of fun.

www.u19.at

u19-Ceremony

Fr/Fri
7. 9.

Preisverleihung/Award Ceremony 13:30 – 15:00
Gemeinderatssal, Altes Rathaus, Hauptplatz 1

Preisverleihung und Präsentation der Siegerprojekte, Auszeichnungen und Anerkennungen des Wettbewerbs „u19 – freestyle computing“. Die Gewinner der diesjährigen Goldenen Nica vereinten in ihrem Projekt *VoIP-Wiki* wie ein Großteil der über 14-Jährigen Social Software und Web 2.0 in Idee und Umsetzung. Aus 891 eingereichten Projekten, an denen insgesamt 1046 Kinder und Jugendliche beteiligt waren, hat die Jury folgende GewinnerInnen 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. Like most of the contestants in u19’s 14+ age group, the creators of VoIP-Wiki, this year’s Golden Nica prizewinner, have combined social software and Web 2.0 in the conception and implementation of their project.

VoIP-Wiki – Golden Nica

Daniel Robinig, Manuel Salzmann, Matthäus Spindelböck (18 bis 19 Jahre)
Klagenfurt, Kärnten/Carinthia



Flying Bytes – Award of Distinction

Christof Sirk, Josef Koller (19 Jahre)
Pirka, Steiermark/*Styria*

Incline – Neigung nach Existenz – Award of Distinction

Manuel Eder (18 Jahre)
Salzburg/*Salzburg*

Python Tutorial – Merchandize Prize for young creatives age 10 and under

Alexander Grasser, Leonhard Hauptfeld, Chen Wang (10 bis 11 Jahre)
Wien/*Vienna*

Rolling Stone – Merchandize Prize for young creatives age 11 – 14

Maik Groß (13 Jahre)
St. Gerold, Vorarlberg/*Vorarlberg*

Mein kleiner grüner Kaktus – Honorary Mention

Victoria Hohensinner, Tobias Mattner, Irene Szankowsky, Nela Pichl
15 bis 17 Jahre
Wien/*Vienna*

Fog Painting – Honorary Mention

Julius Lugmayr (12 Jahre)
Linz, Oberösterreich/*Upper Austria*

Sounds of Water – Honorary Mention

Andreas Kraxberger, Julia Krumbiegel, Nina Leopold, Richard Mayr, Stefan Moser, Borjana Oroz, Daniel Pirngruber, Katharina Pupeter, Christoph Rainer, Thomas Raml, Nadine Roiß, Hannah Schnabellehner, Erik Setik, Lukas Standfest, Christopher Tschusch (10 bis 11 Jahre)
Linz, Oberösterreich/*Upper Austria*

Lighttracker – Honorary Mention

Lukas Huber, Yasad Raby, Patrick Schubert (18 Jahre)
Waidhofen a. d. Thaya, Niederösterreich/*Lower Austria*

CFE – CreARTive Flash Experiments – Honorary Mention

Stephan Hamberger (19 Jahre)
Attnang Puchheim, Oberösterreich/*Upper Austria*

Jedi Training – Honorary Mention

Lorenz Hammel, Max Hammel (16 bis 18 Jahre)
Suben, Oberösterreich/*Upper Austria*

we talk about nature – Honorary Mention

Philipp Hieslmair, Carina Treitinger, Sanja Pekez (18 bis 19 Jahre)
Lambach, Oberösterreich/*Upper Austria*

Unter unseren Füßen – Honorary Mention

Barbara Wallner, Nina Streng (13 bis 14 Jahre)
Spittal a. d. Drau, Kärnten/*Carinthia*

GPS-Ortungssystem Cowfinder – Honorary Mention

Alexander Kastler, Josef Meingassner, Christoph Bichler, Michael Wilhelm (18 Jahre)
Braunau, Oberösterreich/*Upper Austria*

KLAC-KS Kinder lernen am Computer – Das Kindergartenspiel

Honorary Mention

Martina Garstenauer, Simone Möslinger, Verena Roidinger, Edith Zöserl, 18 Jahre
Steyr, Oberösterreich/*Upper Austria*



Do/Thu 6. 9. 17:00 Opening

Do/Thu – Di/Tue 10:00 – 24:00
6. 9. – 11. 9. OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich

Verlängerung der Ausstellung / Extended Run: 12. 9. – 14. 9.



SymbioticA

The Art and Science Collaborative Research Laboratory

University of Western Australia, Perth (represented by its co-founder and Artistic Director Oron Catts) (AU)

SymbioticA ist ein Künstlerlabor, das sich mit der Erforschung, Lehre und Kritik der Life Sciences beschäftigt. Im Jahr 2000 gegründet, ist es das erste Forschungslabor, das KünstlerInnen die praktische Arbeit mit biotechnologischen Verfahren an einem biowissenschaftlichen Institut ermöglicht. Die Verbindung zwischen Kunst und unterschiedlichsten Wissenschaftsdisziplinen wie Neurowissenschaften, Molekularbiologie, Physik oder auch Ethik steht im Mittelpunkt der gemeinsamen Arbeit.

SymbioticA is an artistic laboratory dedicated to the research, learning and critique of life sciences. Founded in 2000, SymbioticA is the first research laboratory of its kind, in that it enables artists to engage in wet biology practices in a biological science department. Collaborative efforts focus on developing the links between the arts and a range of research areas such as neuroscience, molecular biology, physics and ethics.

www.symbiotica.uwa.edu.au

Prix Ars Electronica 2007, Golden Nica Hybrid Art

Park View Hotel

Ashok Sukumaran (IN)



Ein Kunstprojekt im öffentlichen Raum, das sich zwischen der Cesar Chavez Plaza in der Innenstadt von San José und dem nahe gelegenen Fairmont-Hotel erstreckt. Durch Verwendung eigens entwickelter Zeigergeräte kann das Publikum im Park in Innenräume des Hotels „eindringen“ und veranlassen, dass sich die Eigenschaften eines Raums (etwa die Farbe) über die Außenwand des Gebäudes bis in den Park ausbreiten.

An art project in a public space extending from Cesar Chavez Plaza, a park in downtown San José, California, to the adjacent Fairmont Hotel. Through the use of specially developed pointing devices, installation visitors in the park can “intrude” into the hotel’s interior and cause characteristics of a particular room (the color, for instance) to spread out across the building’s façade and into the park.

<http://Out.in/parkviewhotel>

Prix Ars Electronica 2007, Golden Nica Interactive Art

Reverse-Simulation Music

Masahiro Miwa (JP) / IAMAS



Reverse-Simulation Music ist eine neue, experimentelle Form von Musik, auf die die Unterscheidung zwischen PerformerIn, KomponistIn und Publikum nicht zutrifft. Ihre Entstehung basiert in hohem Ausmaß auf Regeln, die in Computersimulationen entstehen. Im Gegensatz zu traditionellen Kompositionen will *Reverse-Simulation Music* nicht natürliche Phänomene intonieren und akustisch nachempfinden, sondern umgekehrt „künstliche“, per Computer entwickelte Regeln und Strukturen in natürliche Phänomene verwandeln.

Reverse-Simulation Music is a new, experimental form of music in which the differentiation among performer, composer and audience does not apply. Its origins are based to a high degree on rules that emerge in computer simulations. In contrast to traditional compositions, Reverse-Simulation Music is not an effort to intonate and acoustically recreate natural phenomena; it rather does just the opposite: transform “artificial,” computer-developed rules and structures into natural phenomena.

Prix Ars Electronica 2007, Golden Nica Digital Musics

With the support of: Sendai Mediatheque, Yamaguchi Center for Arts and Media, Kanagawa Arts Foundation, Suntori Music Foundation.

Biological Habitat

Breeding Spaces Technology, Made in Space

Zbigniew Oksiuta (PL/DE)



Das Projekt *Made in Biosphere & Made in Space* plant die Verwendung von DNA als kosmischen Universalcode: In Bioreaktoren eingebettete DNA-Stränge sollen sich in der Biosphäre und im Weltall autonom zu neuen Lebensformen entwickeln. Im Gegensatz zu bestehenden Lebewesen, deren DNA durch Umwelteinflüsse und physikalische Gesetze determiniert wird, emanzipiert sich

das Leben im embryonalen Zustand von diesen Vorgaben. *Biological Habitat* macht sich diese Verhaltensweise zunutze und bereitet ein Biotop, das nicht von den Gesetzen der Erde, sondern den Bedingungen des Alls bestimmt ist.

The Made in Biosphere & Made in Space project plans to use DNA as cosmic universal code: strands of DNA embedded in bioreactors are to develop autonomously into new forms of life in the biosphere and in outer space. In contrast to existing creatures whose DNA is determined by environmental influences and the laws of physics, life in the embryonic state is emancipated from these prescriptions. Biological Habitat takes advantage of this mode of development and provides a biotope that is not determined by laws operational on planet Earth but rather by conditions prevailing in outer space.

<http://www.oksiuta.de>

Prix Ars Electronica 2007, Award of Distinction Hybrid Art

Conservation of Intimacy

Bernie Lubell (US)



Ein schaukelndes Paar verursacht durch Bewegungen einer Holzschaukel Luftstöße im benachbarten Raum. Durch die Luftzirkulation werden darin Bälle in die Luft gewirbelt. Gleichzeitig wird die Bewegung der Bälle von einem Zeichenstift auf Endlospapier aufgezeichnet. Die Papierrolle wiederum wird von einer dritten Person per Standfahrrad abgespult. Das interaktive Arrangement besteht

ausschließlich aus Holz, Stahlfedern und pneumatischen Luftschläuchen. Die Abläufe gehen langsam und träge von statten und funktionieren am besten, wenn sich das Paar langsam und gemeinsam bewegt.

Two people sitting and rocking on a wooden bench cause small blasts of air in an adjacent space. The resulting turbulence causes balls in the space to swirl about. Meanwhile, their movements are being recorded on tracing paper like a seismograph. The paper roll, in turn, is advanced by a third person pedaling a stationary bicycle. The interactive arrangement consists solely of wood, a steel stylus and pneumatic tubes. The sequence of events proceeds slowly and functions best when the couple on the swing move in unison at a leisurely pace.

<http://blubell.home.att.net/03intimacyinstall.htm>

Prix Ars Electronica 2007, Award of Distinction Interactive Art



Seeker

Cmielewski Leon, Starrs Josephine (AU)

Die kausalen Zusammenhänge zwischen territorialen Grenzen, Migrationsströmen und dem Vorkommen umkämpfter Rohstoffe werden in dieser Arbeit auf drei interaktiven Screens dargestellt. Auf dem ersten Screen können BesucherInnen die eigene Migrationsgeschichte auf einer Weltkarte nachzeichnen. Der zweite Screen gibt weltweite Nachrichtenmeldungen aus, die von tödlichen Fluchtversuchen erzählen. Der dritte Screen verknüpft das Vorkommen umkämpfter Bodenschätze wie Tantalum, Diamanten oder Erdöl mit den Migrations- und Flüchtlingsströmen, die in diesen Gegenden entstehen.

In this work, the causal connections among territorial borders, flows of migrants and the occurrence of raw materials that are at the center of violent disputes are depicted on three interactive screens. On the first screen, users can track their own migration history on a world map. The second screen displays international news reports of attempts to flee that end in death. The third screen interrelates the occurrence of fought-over raw materials like tantalum, diamonds and crude oil with the streams of migrants and refugees that originate in the same areas.

<http://lx.sysx.org>

Prix Ars Electronica 2007, Award of Distinction Interactive Art

Se Mi Sei Vicino

Sonia Cillari (IT/NL)



Der menschliche Körper als Interface, BesucherInnen als potenzielle Performer. Auf einem mit Sensoren versehenen Boden steht ein Mensch, der als Antenne fungiert. Indem BesucherInnen den Performer berühren, lösen sie eine Echtzeit-3D-Grafik in Form von algorithmischen Organismen auf einer großflächigen Projektion aus. Gleichzeitig wird ein Audio-Surrounding generiert, das von den

elektromagnetischen Aktivitäten der Beteiligten gesteuert wird. *Se Mi Sei Vicino*, zu Deutsch „Wenn du mir nahe bist“, lässt die Grenzen zwischen aktivem Performer und passivem Zuschauer gänzlich verschwimmen.

The human body as interface, installation visitors as potential performers; on a floor equipped with sensors, there stands a man who functions as an antenna. When visitors touch the performer, they trigger real-time 3D graphics in the form of algorithmic organisms on a large-scale projection screen. This simultaneously generates an audio surrounding that is controlled by the participants' electromagnetic activities. Se Mi Sei Vicino (when you're near to me) completely blurs the distinction between active performer and passive viewer.

www.soniacillari.net

Prix Ars Electronica 2007, Honorary Mention Interactive Art

Produced by Netherlands Media Art Institute, Montevideo/TBA
Supported by STEIM und Rijksakademie van beeldende kunsten

Digit

Julien Maire (FR)



Ein Autor sitzt am Schreibtisch und schreibt ohne Stift, nur mit seinem Zeigefinger, an einem Drehbuch. Als könnte er seine Gedanken direkt auf Papier übertragen, lässt er seinen Zeigefinger über das Papier gleiten, worauf sofort Zeilen gedruckten Textes erscheinen. Kein Computer, keine Projektion, kein Geräusch lenken vom Geschehen ab. ZuschauerInnen können den Akt des Schreibens als einfachen und natürlichen Vorgang hautnah verfolgen.

An author sits at a desk and writes a screenplay, but does so with just his index finger and thus without a pen. As if he could transfer his thoughts directly to paper, he lets his index finger glide over the page, upon which lines of printed text appear. No computer, no projection, no sound controls what's happening. Installation visitors can get right up close to observe the act of writing as a simple, natural procedure.

<http://julienmaire.ideenshop.net>

Prix Ars Electronica 2007, Honorary Mention Interactive Art

Nothing Happens

Nurit Bar-Shai (US)



Internet-UserInnen arbeiten in dieser telematischen Performance (per Mausclick) zusammen, um eine Reihe von Gegenständen zum Umkippen zu bringen. Eine Kartonschachtel, ein volles Wasserglas und ein Holzstuhl sind die Protagonisten der drei Szenen. Analoge Mechanismen wie z. B. ein Zahnrad werden durch einen Mausclick aktiviert. Etwa

tausend dieser minimalen Bewegungen erwirken in einem Zeitraum von mehreren Tagen bis zu einer Woche das Umfallen der Gegenstände. Über eine Website können diese Abläufe gesteuert und gleichzeitig als Live-Stream beobachtet werden. Wenn eine der Sequenzen abgeschlossen ist, wird sie als kollaborative Stop-Motion-Animation auf die Website von *Nothing happens* gestellt.

In this telematic performance, Internet users work together via mouse click to make a series of objects tip over. A cardboard box, a glass full of water and a wooden chair are the protagonists of the three scenes. Analog mechanisms such as a gearwheel are activated via mouse click. Approximately a thousand of these minimal movements within a timeframe of several days to a week cause the objects to tip over. Visitors to the Nothing Happens website can contribute their input to these sequences and simultaneously observe them as a live stream. When one of the sequences is concluded, it will be posted to the website as a stop-motion animation.

<http://www.nuritbarshai.com/nh/nh.php>

Prix Ars Electronica 2007, Honorary Mention Hybrid Art

SHO(U)T

Vincent Elka (FR) / Emosmos



Aufbauend auf der Erkennung von Gefühlen, reagiert *SHO(U)T* auf den emotionalen Inhalt von Botschaften, die ihm vom Publikum übermittelt werden. Die Maschine analysiert und entziffert vom Zuseher erzeugte Information und sendet über eine Person am Bildschirm unterschiedliche Szenarien zurück, die vorab vom Künstler erdacht wurden. Drei Elemente treten als Akteure und Interpreten auf: die gefilmte Gestalt auf dem Bildschirm, der/die BetrachterIn und die Maschine.

Based on the ability to recognize feelings, SHO(U)T reacts to the emotional content of messages conveyed to it by installation visitors. The machine analyzes and decodes visitor-generated information and sends back, via an on-screen avatar, a variety of different scenarios created in advance by the artist. Three elements each play a role as protagonist/interpreter in this drama: the filmed figure on screen, the observer and the machine.

Prix Ars Electronica 2007, Honorary Mention Interactive Art



Exploding Camera

Julien Maire (FR)

Zwei Tage vor dem 9/11 wurde Ahmad Shah Massoud, einer der wichtigsten Widerstandskämpfer gegen die Taliban, getötet. Zwei als Journalisten getarnte Selbstmordattentäter töteten ihn mit einer mit Sprengstoff präparierten Fernsehkamera, die während des Interviews gezündet wurde. Julien Maire hat eine Videokamera zerlegt, ihren Lichtsensor jedoch intakt gelassen: Lichtpunkte tanzen durch den Raum, werden von der Kamera aufgenommen und lösen eine Art Lichtexplosion aus. Der Ausstellungsraum wird zum experimentellen Filmstudio, das an ein Schlachtfeld erinnert.

Two days before 9/11, Ahmad Shah Massoud, one of the most important members of the anti-Taliban resistance, was murdered. Two suicide bombers masquerading as journalists killed him with an explosive device concealed inside a TV camera that they detonated during a purported interview. Julien Maire has dismantled a video camera but left its light sensor intact. Points of light dance through the installation, are captured by the camera, and trigger a sort of light explosion. The exhibition space thus becomes an experimental film studio reminiscent of a battlefield.

<http://julienmaire.ideenshop.net>

Prix Ars Electronica 2007, Honorary Mention Hybrid Art

Co-produced by the Rotterdam Film Festival 2007

White Lives on Speaker

Yoshimasa Kato, Yuichi Ito (JP)



Skulptur durch Klang ist das Thema dieser Arbeit, in der eine weiße Flüssigkeit auf einer vibrierenden Lautsprechermembran unterschiedliche Formen hervorbringt. Als Werkstoff dient in Wasser gelöste Kartoffelstärke, die bei Stimulierung fest wird, aber in den flüssigen Zustand zurückkehrt, sobald der Stimulus aufgehört. Zwei Anregungsmodi versetzen die Stärke in Bewegung: Erstens eine

konstante Frequenz, die als Klang eingespielt wird. Zweitens die sich stets verändernden Frequenzen der Gehirnströme des/r Betrachters/in.

Sculpture by means of sound is the theme of this work in which a white fluid on a vibrating loudspeaker membrane brings forth a variety of different forms. The material used here is potato starch dissolved in water; the mixture solidifies when stimulus is applied but returns to a fluid state when the stimulus ceases. This piece features two modes of inputting the stimulus that sets the starch solution in motion: the first is a constant frequency applied as a sound; the second is the constantly varying frequency of an installation visitor's brain waves.

<http://www.wlos.jp>

Prix Ars Electronica 2007, Honorary Mention Interactive Art

Freqtric Project

Tetsuaki Baba (JP)



Hautkontakt als Interface-System. Kommunikationsmöglichkeiten durch Körperkontakt werden in diesem Projekt ausgelotet. „Freqtric Drums“ verwandelt etwa das Publikum, das einen Performer umgibt, in Trommeln. Wie auf einem Schlagzeug kann der Performer auf den mit ihm verbundenen Personen spielen. Mit „Freqtric Game“ können SpielerInnen über Hautkontakt Befehle geben, die sie mit ihren Steuergeräten alleine nicht auslösen könnten.

Skin contact as interface system. This project explores the communications possibilities engendered by physical contact. In "Freqtric Drums," the members of the audience surrounding a performer are transformed into drums. The performer can then play the people he's hooked up to as if he were playing the drums. In "Freqtric Game," players can use skin contact to issue commands they would be unable to execute with their input/control devices alone.

<http://tserveoi.aid.design.kyushu-u.ac.jp/~baba/works/FreqtricProject/>

Prix Ars Electronica 2007, Honorary Mention Interactive Art

Autoinducer_Ph-1 (cross cultural chemistry)

Andrew Gracie (US) / hostprods, Brian Lee Yung Rowe (US)



Auf der Grundlage traditioneller Reisbaumethoden reflektiert diese Installation den Maschinencharakter von Ökosystemen. Untersucht wird die Symbiose zwischen dem Cyanobakterium Anabaena und dem Algenfarn Azolla. Ein synthetisches, software-gestütztes Bakterium interagiert mit dieser organischen Umgebung sowohl als Symbiont als auch als Parasit. Die

Ergebnisse dieser komplexen Beziehung steuern das Verhalten eines robotischen Reisertesystems, das den physikalischen Teil der Installation bildet.

On the basis of traditional rice cultivation methods, this installation is a reflection on the machine-like nature of ecologies. It probes into and interferes with the symbiotic relationship between the cyanobacteria Anabaena and the water fern Azolla. A synthetic software-based bacterium interacts with this organic environment in its assumed roles as part-time symbiont and part-time parasite. Outcomes of this complex relationship determine the behaviors of the robotic rice-farming system that forms the physical bulk of the installation.

<http://hostprods.net/autoinducer.html>

Prix Ars Electronica 2007, Honorary Mention Hybrid Art

Unreflective Mirror

Masaki Fujihata (JP)



Durch eine Polfilterbrille schauen BesucherInnen in einen in jeder Hinsicht „falschen“ Spiegel. Sie sehen darin nur ihre Brille, nicht aber sich selbst. Das Gefühl, sich zu verlieren oder ein neues, künstliches Schatten-Selbst zu besitzen, wird durch einen Monitor im falschen Spiegel verstärkt, auf dem die von einer Überwachungskamera gefilmten Bilder des Betrachters zu sehen sind. Der Betrachter nimmt sich also im falschen Spiegel nur im Monitor wahr. Sein Körper geht im Spiegel verloren.

Installation visitors wearing polarized filter glasses look into a mirror that is "false" in every respect. In it, they see only their glasses but not themselves. The feeling of losing oneself or of possessing a new, artificial shadow-self is intensified by a monitor in the false mirror that displays images of the visitor filmed by a surveillance camera. Thus, in the false mirror, the observer perceives himself only in the monitor. His body is lost in the mirror.

www.fujihata.jp

Prix Ars Electronica 2007, Honorary Mention Hybrid Art

Cloaca

Wim Delvoye (BE)



Zweck dieser Maschine ist, das menschliche Verdauungssystem nachzubilden, ohne auf menschliche Züge zurückzugreifen. Die Funktionen der verschiedenen Verdauungsstufen werden mithilfe verschiedener Behälter in ihrer je spezifischen chemischen Zusammensetzung quasi kopiert. Gefüttert wird die Maschine mit alltäglichen Lebensmitteln. Das maschinell produzierte Endergebnis ist – auch in wissenschaftlichen Untersuchungen – nicht von menschlichen Exkrementen zu unterscheiden.

The purpose of this machine is to create a reproduction of the human digestive system without reference to human physical features. The functions of the respective stages of digestion are mimicked, as it were, through the use of various different containers, each with its own particular chemical content. Common, everyday foodstuffs are fed into the machine. The mechanically-produced end product cannot be differentiated from actual human excrement even in laboratory tests.

www.cloaca.be

Prix Ars Electronica 2007, Award of Distinction Hybrid Art

Camera Lucida: Sonochemical Observatory

Evelina Domnitch (BY), Dmitry Gelfand (RU/US)



Die „Camera Lucida“ („Licht-“ oder „Leuchtkammer“) wandelt Schallwellen direkt in Lichtemissionen um. In einer transparenten Kammer, die mit einer mit Gas angereicherten Flüssigkeit gefüllt ist, erzeugen mehrere Ultraschallwandler ein sich ständig veränderndes sonochemisches Environment. Der Ultraschall pflanzt sich in der Flüssigkeit fort und verursacht dadurch die Bildung von winzigen Bläschen, die bei

ihrer Implosion Temperaturen erreichen, wie sie auf der Sonne herrschen. Als Ergebnis werden Schallwellen in Form von Licht ausgesendet.

The "Camera Lucida" (light chamber) transforms sound waves directly into light emissions. In a transparent chamber filled with a gas-enriched fluid, several ultrasound transformers produce a constantly changing sonochemical environment. The ultrasound waves' propagation through the fluid brings about the formation of tiny bubbles whose implosions achieve temperatures that are as hot as the surface of the sun. As a result, sound waves in the form of light are emitted.

www.portablepalace.com

Prix Ars Electronica 2007, Honorary Mention Hybrid Art



Goodbye Privacy

Katalog zur Ars Electronica 2007
 Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit
 € 28,00
 ISBN: 978-3-7757-2025-0

Der Katalog zum Festival 2007 verbindet in ausgewählten Beiträgen theoretische Reflexionen beteiligter KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen mit Beschreibungen präsentierter Kunstprojekte und bietet damit erneut einen aktuellen Blick auf das Spannungsfeld von Kunst, Technologie und Gesellschaft.

The 2007 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 2007

Internationales Compendium
 Prix Ars Electronica
 Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit
 € 48, 50 (incl. DVD and CD)
 ISBN-Code: 978-3-7757-2026-7

CyberArts 2007 dokumentiert die von einem Team internationaler ExpertInnen ausgewählten besten Arbeiten der Wettbewerbskategorien „Computer Animation / Film / VFX“, „Digital Musics“, „Interactive Art“, „Hybrid Art“, „Digital Communities“, des nationalen Jugendwettbewerbs „u19 – freestyle computing“, des Kunst- und Technologiestipendiums [the next idea] sowie des Media.Art.Research.Award in Text und Bild. Das umfangreiche Buch wird von einer DVD mit Auszügen der besten Werke aus der Kategorie „Computer Animation / Film / VFX“ sowie mit Projektdokumentationen aus der Kategorie „Interactive Art“ begleitet. Die beigefügte CD enthält Arbeiten aus der Kategorie „Digital Musics“.

CyberArts 2007 compiles text and graphic documentation of the prize-winning works singled out for recognition by juries of international experts in the “Computer Animation / Film / VFX”, “Digital Musics”, “Interactive Art”, “Hybrid Art”, “Digital Communities”, the “u19 – freestyle computing” competition for young Austrian artists as well as the Art and Technology grant [the next idea] and the Media.Art.Research.Award. This comprehensive volume is accompanied by a DVD with excerpts from the award-winning works in the category “Computer Animation / Film / VFX” as well as documentaries of the awarded projects in the “Digital Musics” and “Interactive Art” categories. The CD is a compilation of the best works of the “Digital Musics” category.

Ars Electronica on ORF

TV

Prix Ars Electronica 2007

Mo/Mon	23:30
17.9.	ORF 2
Di/Tue	23:55
25.9.	3sat

Prix Ars Electronica

Mo/Mon	00:15
17.9.	ORF 2
Mo/Mon	23:10
24.9.	3sat

Radio

Ö1 Radiokolleg

27. – 30. 8. jeweils **09:05** Ö1

Ö1 matrix: Ars Electronica inside. Eine Reportage von der Jury-Sitzung des Prix Ars Electronica
2. 9. **22:30** Ö1

Ö1 matrix: „Goodbye Privacy“. Grundrechte und Privatheit in der digitalen Welt.
9. 9. **22:30** Ö1

Ö1 Dimensionen: Das Ende der Privatsphäre? Eine Sendung vom Symposium der Ars Electronica 2007
11. 9. **19:05** Ö1

Zeit-Ton: Prix Ars Electronica 2007 – Die Preisträger der Kategorie Digital Musics – Teil 1
13. 9. **23:05** Ö1

Zeit-Ton: Prix Ars Electronica 2007 – Die Preisträger der Kategorie Digital Musics – Teil 2
14. 9. **23:05** Ö1



Radio zum Anschauen – Ars Electronica zum Hören!
 FM4 sendet von 6. bis 9. 9. live aus Linz (Studio: Marienstraße 8).
Ars Electronica on the air! From 6. to 9. 9. FM4 will be broadcasting live from Linz (Studio: Marienstraße 8).



Ars Electronica 2007

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft
Festival for Art, Technology and Society

Organization

Ars Electronica Linz GmbH

Ars Electronica Linz GmbH is a member of the Stadt Linz group of companies

Managing Directors

Gerfried Stocker, Curt Norbert Schorn

Hauptstraße 2, A-4040 Linz, Austria
Tel. +43.732.7272.0

Fax +43.732.7272.2

festival@aec.at

Co-Organizers

ORF Oberösterreich

General Director: Helmut Obermayr

LIVA – Veranstaltungsgesellschaft mbH

CEO: Wolfgang Winkler, Wolfgang Lehner

OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich

Managing Director: Martin Sturm

Directors Ars Electronica

Gerfried Stocker / Ars Electronica Linz
Christine Schöpf / ORF Oberösterreich

Production Management

Martin Honzik

Production Team

Bianca Petscher, Manuela Pfaffenberger, Elisabeth Sachsenhofer, Carola Unterberger-Probst, Susi Windischbauer, Morgane Bonnamour, Ingrid Fischer-Schreiber, Carmen M. Lauss, Barbara Leopoldseher, Iris Mayr, Jutta Schmiederer, Klemens Schuster, Ewald Elmecker, Dietrich Killer, Jochen Zeirzer, Romana Leopoldseher

Technical Chief: Karl J. Schmidinger

Co-Curators:

Privacy Symposium: Ina Zwerger, Armin Medosch

Digital Rights Conference: Maria Wittmann-Tiwald, Michael Reiter, Hans-Peter Lehofer

Exhibitions: Shu Min-Lin, Mischa Schaub, Martin Hochleitner

Second City: Aram Bartoll

Concerts and Performances: Dennis Russell Davies, Wolfgang Winkler

Additional Conferences: Andreas Hirsch, Horst Hörtnner, Daniela Kuka, Radio FRO, Gunther Reisinger

Animation Festival: Ivan Tsupka, Christine Schöpf

Marketing & Sponsoring, Public Relations

Ursula Kürmayr, Doris Ruland, Maria Hieslmayr, Verena Wahl

Press, Web Editors

Christopher Ruckerbauer, Robert Bauernhansl, Maria Hieslmayr, Cornelia Sulzbacher

Web Design & Development

Michael Badics, Martin Bruner, Stefan Eibelwimmer, Clemens Häckel, Nicolas Naveau, Christopher Hofbauer, Fadil Kujundzic

Technical Expertise & Know-how

Ars Electronica Futurelab

Ars Electronica Administrative Team

Elisabeth Kapeller, Olivia Desl, Markus Jandl, Cornelia Kaufmann, Ronald Weber, Michaela Wimplinger

Ars Electronica Center

Nicoletta Blacher, Renata Aigner, Gerid Maria Hager

Ars Electronica Center System

Administration & Technical Maintenance

Gerhard Grafinger, Gerald Hochhauser, Gerold Hofstadler, Stefan Kaindlstorfer, Faruk Kujundzic, Günter Mayr, Bianca Schober

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, Pilo

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

Translation: Mel Greenwald, Dörte Eliass, Uli Nickel, Michael Kaufmann, Sonja Pöllabauer, Susanne Steinacher, Wilfried Prantner, Jennifer Taylor-Gaida, David Westacott, Cathy Lewis

Proof Reading: Ingrid Fischer-Schreiber, David Westacott

Programmänderungen vorbehalten.

Errors and alterations reserved.

Preise / Prices

reduziert für SchülerInnen, StudentInnen, SeniorInnen etc.
discounts for students, senior citizens etc.

Festivalpass

€ 100,00 € 72,00

(Gültig für alle Festivalveranstaltungen von 6. – 10. 9., ausgenommen der Performance FEED. Alle Veranstaltungen am 5. und 11. 9. können ohne Festivalpass kostenlos besucht werden. / Valid for all presentations from September 6 – 10 except for the performance of FEED. All events on September 5 & 11 are free of charge; you don't need a Festival Pass to attend.)

Gruppenreservierungen ab 6 Personen und Gruppenpreise auf Anfrage / Group reservations and group rates on request: tickets@aec.at

Inhaber eines ÖBB-Eventtickets erhalten den Festival-Pass zum ermäßigten Preis von € 72,00. / Holders of an ÖBB Eventticket are entitled to purchase a Festival Pass at the discount price of € 72,00.

Tagespass / one-day pass

(valid for all festival presentations of a single day September 6 – 10)

Do/Thu	6. 9.	€ 38,00	€ 26,00
Fri/Fri	7. 9.	€ 38,00	€ 26,00
Sa/Sat	8. 9.	€ 38,00	€ 26,00
So/Sun	9. 9.	€ 38,00	€ 26,00
Mo/Mon	10. 9.	€ 38,00	€ 26,00

Goodbye Privacy Symposium – per panel € 12,00 € 9,00

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

Radio-Fro-Conference € 9,00 € 7,00

Pixelspaces Conference – per panel € 9,00 € 7,00

FEED

Die Performance FEED ist nicht im Preis des Festival- oder Tagespasses inkludiert. Besitzer eines Festival- oder Tagespasses erhalten Tickets zum ermäßigten Preis von € 19,00 (regulärer Eintritt: € 27,00). Eintrittskarten für FEED sind ausschließlich am Ticketcounter am Pfarrplatz 6 erhältlich.

Admission to the performance of FEED is not included in the price of a Festival Pass or Daily Pass. Holders of a Festival Pass or Daily Pass are entitled to purchase an admission ticket to the performance of "Feed" at the discount price of € 19,00 (regular entrance fee: € 27,00). Tickets for "Feed" are available only at the Ticket Counter located at Pfarrplatz 6.

Music, Bed & Breakfast € 19,00 € 14,00

Perfect Strangers € 27,00 € 19,00

Digital Musics in Concert € 19,00 € 14,00

Ars Electronica Center € 6,00 € 3,00

Lentos Kunstmuseum € 6,50 € 4,50

OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich € 4,00 € 2,20

Alle reservierten Pässe und Tickets können ab dem 4. 9. 2007 beim Ticketcounter am Pfarrplatz 6 oder am Tag der Veranstaltung an der Abendkasse abgeholt werden.

Reserved passes and tickets can be picked up from September 4, 2007 at the Ticketcounter – Pfarrplatz 6 or on the day of the event at the venue box office.

Programmheft / Program brochure € 2,50

net.culture.space



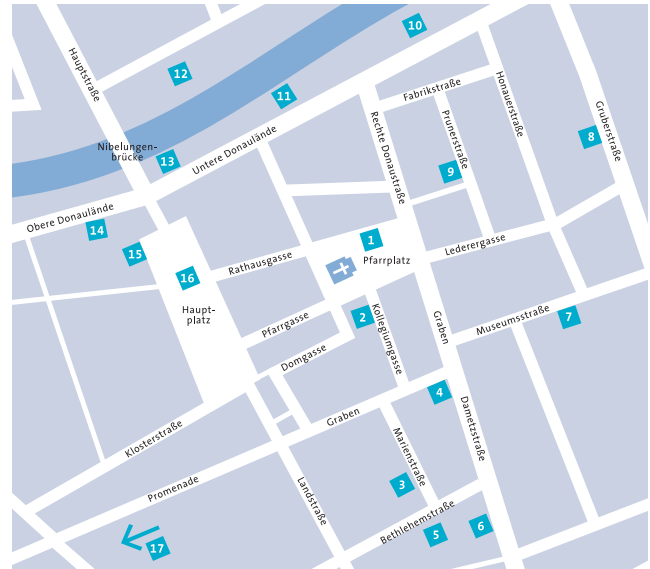
Franco Carzaroli

Noise and Voice – Levin/Lieberman

Seit Juli 2007 betreibt Ars Electronica in Zusammenarbeit mit Telekom Austria eine permanente Ausstellungsfläche in Wien. Vernetzt miteinander, vernetzt im System, vernetzt zwischen realer und virtueller Welt – die technologische Entwicklung der vergangenen Jahre zeitig(e) vielschichtige und tiefgreifende Auswirkungen, deren gesellschaftliche und kulturelle Reflexion erst langsam einsetzt. net.culture.space versteht sich als eine Plattform, die genau dieser interdisziplinären Aufarbeitung Raum gibt und sich mit zyklisch wechselnden interaktiven Szenarien um Entwicklung und Austausch von Ideen, Konzepten und Vision bemüht. Während der Ars Electronica 2007 wird das Ars Electronica Animation Festival zeitgleich in Linz, in Kiew und im net.culture.space im Wiener Museumsquartier präsentiert.

Ars Electronica and Telekom Austria have been jointly curating a permanent exhibition space in Vienna since July 2007. Lives linked up in networks with other people, linked up within the system, linked up between real and virtual worlds—technological developments in recent years have been yielding complex and far-reaching consequences, whereas the social and cultural process of reflecting about them has been rather slow to get up to speed. net.culture.space has been designed as a platform hosting an interdisciplinary process of coming to terms with these phenomena, one that stages rotating interactive scenarios meant to foster the development and exchange of ideas, concepts and visions.

During Ars Electronica 2007, the Ars Electronica Animation Festival will be screened simultaneously in Linz, Kiev and the net.culture.space in Vienna's Museumsquartier.



- 1 Pfarrplatz / Festival Headquarter / Press Office
- 2 Kunstuniversität Linz / K2 / Kollegiumgasse 2
- 3 Marienstraße
- 4 Ars Electronica Center / Graben 15 / Ecke Dametzstraße (new address !!!)
- 5 Dachdeck des City-Parkhauses Linz / Rooftop Citygarage Bethlehemstraße 12
- 6 OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich / Dametzstraße 30
- 7 Landesgalerie Linz / Museumstraße 14
- 8 Oberlandesgericht Linz / Gruberstraße 20
- 9 afo architekturforum oberösterreich / Prunerstraße 12
- 10 Brucknerhaus Linz / Untere Donaulände 7
- 11 Donaupark
- 12 Stadtwerkstatt / Kirchengasse 4
- 13 Lentos Kunstmuseum Linz / Ernst-Koref-Promenade 1
- 14 Roter Krebs / Obere Donaulände 11
- 15 Kunstuniversität Linz / Hauptplatz 8
- 16 Hauptplatz
- 17 Botanischer Garten Linz / Roseggerstr. 20

Achtung! Das Festival Headquarter mit Infopoint, Ticketcounter und Pressebüro befindet sich heuer am Pfarrplatz 6. NOTE: Festival Headquarters including the Infopoint, the Ticket Counter and the Press Office are located at Pfarrplatz 6 this year.

net.culture.space
Created by Telekom Austria
& Ars Electronica

ARS ELECTRONICA



Mi/Wed 5. 9.	09:30 – 13:00	Grundrechte in der digitalen Welt (see page 9)	Lentos Kunstmuseum
	10:00 – 19:00	Open House (see page 50)	Ars Electronica Center
	14:30 – 18:00	Grundrechte in der digitalen Welt – Workshops (see page 9)	Oberlandesgericht Linz
	13:00	Marko Peljhan – Opening (see page 46)	Lentos Kunstmuseum
	14:30	campus2.0 – Opening (see page 42)	Kunstuniversität Linz / Hauptplatz
	17:00	Ars Electronica Center – Opening (see page 50)	Ars Electronica Center
	18:00	National Palace Museum Taiwan in Action – Opening (see page 49)	architekturforum oberösterreich
	19:00	Acting in Utopia – Opening (see page 49)	Landesgalerie Linz
	20:30	Second City, Pfarrplatz, Pixelspaces – Opening (see page 17)	Pfarrplatz
	Do/Thu 6. 9.	09:00	Press Conference
09:30 – 13:00		Goodbye Privacy Symposium I (see page 10)	Kunstuniversität Linz / K2
14:00 – 17:00		Goodbye Privacy Symposium II (see page 10)	Kunstuniversität Linz / K2
17:00		CyberArts Opening (see page 56)	OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich
19:30		more than memories (see page 34)	Botanischer Garten Linz / Aktienkeller
20:00		FEED (see page 35)	Aktienkeller Linz
23:00		FEED (see page 35)	Aktienkeller Linz
Fr/Fri 7. 9.		10:30 – 13:30	Goodbye Privacy Symposium III (see page 11)
	13:30 – 15:00	u19 – Award Ceremony (see page 54)	Altes Rathaus, Hauptplatz 1
	14:30 – 18:00	Goodbye Privacy Symposium IV (see page 11)	Kunstuniversität Linz / K2
	15:00 – 17:30	Pixelspaces – Panel I (see page 16)	Marienstraße 8, Lecture Space Horn
	18:30	Ars Electronica Gala (see page 35)	Brucknerhaus, Großer Saal
	22:00	Music, Bed & Breakfast (see page 36)	Dachdeck des City-Parkhauses Linz (Parkdeck 14)
	21:00	FEED (see page 35)	Aktienkeller Linz
	ab/from 21:00	Second Krebs™ (see page 39)	Roter Krebs
	23:00	FEED (see page 35)	Aktienkeller Linz
	22:30	Street Training (see page 31)	Dachdeck des City-Parkhauses Linz (Parkdeck 14)
	Sa/Sat 8. 9.	05:00	Siren (see page 36)
05:00 – 21:00		A Day in the City (see page 32)	City Centre
10:00 – 14:00		All of Linz—a group photo from above (see page 3)	Stadtgebiet Linz
11:30		Siren (see page 36)	Dachdeck des City-Parkhauses Linz (Parkdeck 14)
14:00 – 20:00		Bastard Spaces: jury deliberations (see page 31)	architekturforum oberösterreich (Terrace)
14:30 – 17:00		Pixelspaces – Panel II (see page 16)	Marienstraße 8, Lecture Space Horn
15:30 – 16:00		Guerilladisco (see page 38)	Mobiles Ö1 Atelier / Hauptplatz
17:00		Siren (see page 36)	Dachdeck des City-Parkhauses Linz (Parkdeck 14)
18:00 – 19:00		Guerilladisco (see page 38)	Mobiles Ö1 Atelier / Hauptplatz
20:00 – 21:30		Electronic Theatre (see page 36)	Dachdeck des City-Parkhauses Linz (Parkdeck 14)
21:00		Visualisierte Linzer Klangwolke (see page 4)	Donaupark
21:00 – 22:00		Guerilladisco (see page 38)	Mobiles Ö1 Atelier / Hauptplatz
21:00		FEED (see page 35)	Aktienkeller Linz
21:30		Siren (see page 36)	Dachdeck des City-Parkhauses Linz (Parkdeck 14)
22:00 – 23:30		Electronic Theatre (see page 36)	Dachdeck des City-Parkhauses Linz (Parkdeck 14)
23:00		FEED (see page 35)	Aktienkeller Linz
23:30 – 04:00		OK Night (see page 36)	OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich (Mediendeck)

So/Sun 9. 9.	10:00 – 11:30	Prix Forum I – Hybrid Art (see page 12)	Kunstuniversität Linz / K2
	11:30 – 13:00	Prix Forum II – Interactive Art (see page 12)	Kunstuniversität Linz / K2
	11:30 – 13:00	Audioweg Gusen Talk (see page 48)	Mobiles Ö1 Atelier / Hauptplatz
	12:30 – 17:30	Radio-FRO-Konferenz (see page 15)	Marienstraße 8, Lecture Space Horn
	14:00 – 15:30	Prix Forum III– Digital Musics (see page 12)	Kunstuniversität Linz / K2
	15:30 – 17:00	Prix Forum IV – Computer Animation / Film / VFX (see page 13)	Kunstuniversität Linz / K2
	17:15 – 18:00	Featured Artist Speech: Marko Peljhan (see page 13)	Kunstuniversität Linz / K2
	19:30	Perfect Strangers (see page 37)	Lentos, Brucknerhaus, Donaupark
Mo/Mon 10. 9.	10:00 – 11:30	Prix Forum V – Digital Communities (see page 13)	Kunstuniversität Linz / K2
	11:30 – 12:30	Prix Forum VI – Media.Art.Research (see page 13)	Kunstuniversität Linz / K2
	13:30 – 19:00	Closeness vs Dislocation (see page 14)	Kunstuniversität Linz / K2
	20:00	Digital Musics in Concert (see page 38)	Brucknerhaus, Großer Saal
Di/Tue 11. 9.	12:00 – 14:00	Second City Closing	Marienstraße
	14:00	Press Conference	Marienstraße 7
	17:00 – 21:00	Bilderflut am Hauptplatz / Image Torrent on the Main Square	Mobiles Ö1 Atelier / Hauptplatz

täglich / daily

CyberArts 2007 (see page 56)

OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich

6. – 11. 9. 10:00 – 24:00

Ars Electronica Center Exhibition (see page 50)

Ars Electronica Center

6. – 11. 9. 10:00 – 21:00

u19 – freestyle exhibition (see page 54)

Ars Electronica Center

6. – 11. 9. 10:00 – 21:00

Second City (see page 17)

Pfarrplatz / Marienstraße

6. – 11. 9. 10:00 – 22:00

campus2.0 (see page 42)

Kunstuniversität Linz / Hauptplatz

6. – 11. 9. 10:00 – 19:00

Featured Artist: Marko Peljhan (SI) (see page 46)

Lentos Kunstmuseum

6. – 11. 9. 10:00 – 19:00

Pixelspaces Exhibition (see page 29)

Marienstraße 8 – 10

6. – 11. 9. 10:00 – 22:00

Ars Electronica Animation Festival (see page 40)

OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich

7. – 11. 9.

The Mobile Ö1 Atelier (see page 38)

Hauptplatz

6. – 11. 9. 10:00 – 22:00

Digital Communities Exhibition (see page 48)

Pfarrplatz 6

6. – 11. 9. 10:00 – 19:00

Acting in Utopia (see page 49)

Landesgalerie Linz

6. – 11. 9. 10:00 – 21:00

National Palace Museum Taiwan in Action

(see page 49)

architekturforum oberösterreich

6. – 11. 9. 10:00 – 21:00

Audioweg Gusen (see page 48)

St. Georgen an der Gusen

6. – 11. 9. 15:00 and 16:30

Bastard Spaces (see page 31)

architekturforum oberösterreich

6. – 11. 9. 10:00 – 21:00

Klangpark (see page 38)

Donaupark

9. – 11. 9. 09:00 – 22:00

IMA salon #7 07 (see page 47)

Marienstraße 7 - Chinese Garden

6. – 10. 9. 11:00 – 14:00
and 23:00 – 04:00

Welcome to the Jungle of the Real

(see page 39)

Roter Krebs

5. – 11. 9. ab/from 21:00

Capture your City (see page 18)

Pfarrplatz

6. – 9. 9. ab/from 21:00

STWST Homebase (see page 39)

Stadtwerkstatt

6. – 8. 9. ab/from 23:00

 www.aec.at/privacy

Ars Electronica Linz
Hauptstraße 2
4040 Linz, Austria

Tel. +43.732.7272-0
Fax +43.732.7272-2
e-mail: info@aec.at