

HYBRID

living in paradox



ARS ELECTRONICA 2005

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft

LINZ, Do 1. – Di 6. September

Vorprogramm / Preliminary Program

Veranstalter / Organization:



Kooperationspartner: Kunstuniversität Linz, Lentos Kunstmuseum Linz, Posthof Linz, Architekturforum Oberösterreich

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



Stadt Linz



Land Oberösterreich



Bundeskanzleramt / Kunstsektion



Telekom Austria



voestalpine



FESTO



Ö1



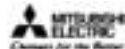
Casinos Austria



Microsoft Österreich



Linz AG



Mitsubishi Electric



Sony DADC



Siemens Österreich

Additional Support: 3com, Frank & Partner, Lexmark, Pöstlingbergschloß, VS Fickenscher, Jindrak, Kulturkontakt Austria, Austrian Airlines, M-AUDIO, Lenz Moser

HYBRID living in paradox

Ars Electronica 2005

- 4 **Start your Festival**
- 6 **Animation Festival**
- 8 **Hybrid – living in paradox**

Conferences

- 14 Hybrid Symposium
- 16 Prix Ars Electronica Forum
- 17 Commons & Communities
- 20 electrolobby
- 21 Pixelspaces
- 22 Mensch und Computer 2005
- 23 Ludwig Boltzmann Institute for Digital Culture and Media Science

Events, Concerts and Exhibitions

- 24 **Events & Concerts**
- 28 **Featured Artists: Theo Jansen**
- 30 **Featured Artists: Ulf Langheinrich**
- 31 **Exhibitions**
- 31 Hybrid Creatures
- 32 Ars Electronica Center
- 35 Hotspot Linz
- 36 Campus
- 38 CyberArts 2005
- 45 Ars Electronica in Taiwan

Information

- 46 Impressum / Imprint
- 47 Hotels
- 48 Tickets & Information
- Programmübersicht / Overview
- Publikationen / Publications

Hybrid – living in paradox, mit diesem Thema widmet sich die Ars Electronica 2005 den implisiven Tendenzen, die, von den digitalen Technologien in Gang gesetzt, unsere Welt verändern. Kulturen werden überlagert und stürzen ineinander, Grenzen werden aufgebrochen – nationale ebenso wie materielle, technologische, psychologische.

Hybride Kreationen und Kreaturen, Identitäten und Kulturen entstehen aus den Rekombinationen unserer grundlegenden Codes – den digitalen, den genetischen und den atomaren. Letztlich ist digitale Medienkunst selbst ein Hybrid aus den Verbindungen von Kunst und Technologie. Sie akkumuliert das gesamte Spektrum an Ausdrucksformen und erfordert ein außergewöhnliches Crossover von Expertisen und Kompetenzen.

Hybrid – kein anderes Wort könnte die charakteristischsten Bedingungen unserer Zeit besser beschreiben.

- Die treibenden Kräfte und Muster der Hybridisierung
- Hybride Formen in Wirtschaft und Politik
- Hybride Kulturen und Identitäten
- Hybride Kreaturen und Ökologien

Dies sind die vier Hauptbereiche, auf die sich das Festival in Symposien und Künstlervorträgen, Ausstellungen und Installationen, Konzerten und Performances, Workshops und Seminaren und künstlerischen Interventionen in öffentlichen Räumen in allen Teilen der Stadt konzentrieren wird.

Seit 1979 widmet sich die Ars Electronica in kritischer Diskussion und Reflexion der Medienkultur. Fokussiert auf die Schnittmenge von Kunst, Technologie und Gesellschaft, sind es vor allem die unmittelbaren Begegnungen zwischen Künstlern, Designern, Philosophen, Soziologen, Technologen und Wissenschaftlern aus aller Welt, die wesentlich zum besonderen Charakter des Festivals beitragen. Dabei geht es nicht nur um die Frage nach den künstlerischen Potenzialen des Mediums Computer, sondern vor allem um die Frage, wie neue, aus dieser künstlerischen Praxis kommende Ideen auf Wissenschaft und Gesellschaft übertragen werden können, im Versuch, damit Einfluss auf die Art und Weise, wie neue Technologien entwickelt, gestaltet und benutzt werden, zu gewinnen.

Gerfried Stocker, Christine Schöpf
Direktorium Ars Electronica

Hybrid—living in paradox, the theme of Ars Electronica 2005, examines the implusive tendencies that digital technologies impose on the world, bringing cultures on top of each other and flouting boundaries: national, material, technological and psychological. Hybrid creations and creatures, identities and cultures emerge from recombinations of our three basic codes: numeric, genetic and atomic. Digital media art itself is a hybrid born from the connection of art and technology, accumulating diverse modes of expression and demanding a unique crossover of expertise and knowledge.

Hybrid—no other word is better able to signify the most characteristic conditions of our time.

- *The Drivers and Patterns of Hybridization*
- *Hybrid Economies and Politics*
- *Hybrid Cultures and Identities*
- *Hybrid Creatures and Ecologies*

These are the four main areas on which the festival will focus in symposia and artists' lectures, exhibitions and installations, concerts and performances, workshops and seminars, and artistic interventions in public spaces all around the city.

Since 1979, Ars Electronica has been dedicated to the critical discussion of and reflection upon media culture. With its focal point situated at the intersection of art, technology and society, it is above all the endeavor to nurture up-close-and-personal encounters involving artists, designers, philosophers, sociologists, engineers and scientists from all over the world that endow the Festival with its very special character.

This is not solely a matter of the computer as an artistic medium but, above all, of testing how new ideas that are emerging from artistic practice can be applied to science and society in an effort to influence the way in which new technologies are developed, designed and utilized.

Gerfried Stocker, Christine Schöpf
Directors Ars Electronica

ARS ELECTRONICA 2005
Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft
LINZ, Do 1. – Di 6. September

Start your Festival

Do/Thu
1. 9.

21:00
ÖBB – Technische Services



Emotional Traffic & Suspended Engines

Der Eröffnungsabend der Ars Electronica 2005 mit Performances und einer Party mit DJs in der ungewöhnlichen Kulisse der Montagehalle der ÖBB.
The opening evening of Ars Electronica 2005 will feature performances and a DJ-hosted party before the extraordinary backdrop of an Austrian Federal Railway assembly shop. (see page 25)

Fr/Fri
2. 9.

18:30
Brucknerhaus, Großer Saal



Ars Electronica Gala

Eine Gala ganz im Zeichen der KünstlerInnen des Prix Ars Electronica 2005. Neben der festlichen Eröffnung des Festivals werden die Goldenen Nicas an die GewinnerInnen des Prix Ars Electronica übergeben.

A ceremony and celebration showcasing the artists of the 2005 Prix Ars Electronica—following the festivities marking the commencement of this year's Ars Electronica, the Golden Nicas will be presented to the Prix Ars Electronica winners.

Einlass nur mit Einladung / Admission is by invitation only.

Sa/Sat
3. 9.

19:45
Donaupark

Visualisierte Linzer Klangwolke – Teilung am Fluss lawine torrén (AT)



Das außergewöhnliche Open-Air-Event steht 2005 ganz im Zeichen der Geschichte: Was wäre, wenn 1955 in Österreich kein Staatsvertrag geschlossen worden, sondern es zu einer Teilung des Landes gekommen wäre? „History fiction“ als spektakuläre Inszenierung zu Luft, Land und Wasser.

This year's exceptional open-air event is totally devoted to history. The hypothetical premise: what would have happened if Austria's State Treaty had not been concluded in 1955 and the country had instead been partitioned like Germany? "History fiction" as spectacular staging on land, across the water and in the air.

Presented by ORF Upper Austria and Brucknerhaus Linz. Supported by Telekom Austria.

Mi/Wed
31. 8.

10:00 – 19:00
Ars Electronica Center

Open House – Preview im Museum der Zukunft

Bereits einen Tag vor Beginn des Festivals öffnet das Ars Electronica Center seine Pforten für die Bevölkerung und zeigt die Neuigkeiten der Ausstellung.
On the day before the festival begins, the Ars Electronica Center opens its doors to the general public to premiere all the new installations. (see page 32)

Start your Festival

Mi/Wed

31. 8.

Openings

10:00 – 19:00

Open House (see page 32)
Ars Electronica Center

19:00

Pixelspaces Exhibition – Opening (see page 21)
Ars Electronica Futurelab

20:00

Hybrid Creatures and Paradox Machines – Opening (see page 31)
Architekturforum Oberösterreich

Do/Thu

1. 9.

Openings

11:00

Digital Archives Conference (see page 23)
Lentos

13:30

Waveform B – Opening (see page 30)
Lentos

15:30

Campus – Opening (see page 36)
Kunstuniversität Linz

17:00

CyberArts 2005 – Opening (see page 38)
O.K. Centrum für Gegenwartskunst

19:00

Launch of Hot Spot Linz (see page 35)
Hauptplatz

19:30

Srishti i-Performance (see pages 36)
Hauptplatz

21:00

Emotional Traffic (see page 25)
ÖBB – Technische Services

22:30

Suspended Engines (see page 25)
ÖBB – Technische Services

www.aec.at/hybrid



Unsere Internetseite www.aec.at/hybrid versorgt Sie im Vorfeld des Festivals mit regelmäßigen Updates zu Festivalthema, Programmdetails und News. Während des Festivals wird www.aec.at/hybrid zum Online-Showcase der Ars Electronica und liefert Live-Streams von Symposien und aktuelle Infos rund um das Festivalgeschehen. www.aec.at ist zudem Archiv und stellt das gesamte Material aller vergangenen Festivals zur Verfügung.

In preparation for the festival, our website www.aec.at/hybrid will already be providing you with regular updates on the festival theme, program details and news. During the festival, www.aec.at/hybrid becomes Ars Electronica's online showcase delivering live streams from symposia and the latest information about what's been happening at the festival. www.aec.at is also an archive offering you access to all material from all past festivals.

Animation Festival

Fr/Fri – Di/Tue
2. 9. – 6. 9.

10:00 – 24:00
O.K Centrum für Gegenwartskunst

Animation Festival

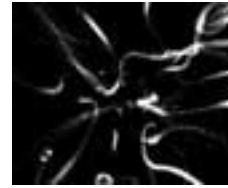
curated by Christine Schöpf, Dietmar Offenhuber (AT)

Über 450 Filme, VX, Werbeclips, etc. wurden zum Prix Ars Electronica 2005 eingereicht und juriiert. Erstmals beim Festival Ars Electronica 2005 wird am Beispiel der Einreichungen eine Filmshow präsentiert, die den aktuellen Stand visueller Gestaltung in ihren Trends – inhaltlich, technologisch wie auch industriell orientiert – illustriert. Die Selection Prix Ars Electronica 2005 lädt zu einer spannenden und leidenschaftlichen Zeitreise durch aktuelle Technologie-Entwicklung, visuelle Gestaltung, Sichtbarmachung wissenschaftlicher Phänomene, künstlerische Erforschung und Storytelling mit verschiedensten Zielsetzungen ein. Das Computeranimation-Festival des Prix Ars Electronica 2005 zeigt ausgewählte Best-Of-Filme aus dem diesjährigen Bewerb und speziell für das Festival kuratierte Programme, wie zum Beispiel die Animation Show des Japan Media Arts Festival Tokyo.

More than 450 films, VX, advertising spots, etc. were submitted to the 2005 Prix Ars Electronica for prize consideration by the juries. For the first time at Ars Electronica, the 2005 Festival plans to present a compilation of selected entries that illustrate the state of the art of visual design and the latest trends in the field as well as the industry—both with respect to content and technology. The Selection Prix Ars Electronica 2005 invites viewers to go on an exciting and passionate journey through leading-edge technological developments, visual design, envisioning scientific phenomena, artistic experimentation, and storytelling with a wide variety of objectives. The 2005 Prix Ars Electronica's Computer Animation Festival will showcase a "best of" selection from this year's competition and a curated program compiled especially for the festival, among others the animation show by Japan Media Arts Festival Tokyo.



Animation Festival



Prix Selection: Visual Effects

Prix Selection: Waveforms

Hervorstechende Musikvideos, Bild-Ton-Kompositionen und visuelle Musik
Outstanding music videos, graphics & sound compositions, and visual music



Prix Selection: Digital Skin

Der digitale Körper – die vielen Facetten der digitalen Character-Animation
The digital body: the many facets of digital character animation



Prix Selection: Narration

Digitale Kurzfilme, die erzählerische Form
Digital short films: the narrative form



Prix Selection: Motion

Visuelle Landschaften, visionäre Bilderwelten. Animation im ursprünglichsten Sinn des Wortes
Visual landscapes, visionary worlds of imagery: animation in the most original, essential sense of the word



Realtime

Echtzeitanimationen, von Machinima (in Game-Engines erstellte Echtzeitanimationen) bis zu den visuellen Experimenten der Demoszene
Real-time animation from Machinima (real-time animation produced in game engines) to the visual experiments of the demo scene

Japanese Animation

Präsentation japanischer Animationen des Japan Media Arts Festival Tokyo
A screening featuring Japanese animation from the Japan Media Arts Festival in Tokyo



Flashkino www.flashkino.info

Flashkino ist eine Initiative von Husemann und mrtz. Sie durchforsten das Internet nach interessanten Animationsfilmen und stellen sie auf großer Leinwand vor.
Flashkino is an initiative of Husemann and mrtz. They have combed the Internet for interesting animated films, which they are presenting on the big screen.



Prix Selection: Making of

Ein Blick hinter die Bildschirme der Studios
A behind-the-screens glimpse at the studios

Hybrid – living in paradox

HYBRID – kein anderes Wort beschreibt den aktuellen, vielfach paradoxen Zustand unserer Welt treffender und umfassender – einer Welt, die gekennzeichnet ist von mitunter höchst widersprüchlichen und dennoch höchst wirkungsvollen Verbindungen:

- von Entgrenzungen, Verschmelzungen und Crossovers, neuen ökonomischen und politischen Koalitionen und Allianzen ebenso wie interdisziplinären Kooperationen in Kunst und Wissenschaft
- von globalen Kultur-Amalgamen, die aus der weltweiten Zirkulation von Menschen und Waren, von Zeichensystemen und Informationen erwachsen
- vom symbolischen wie physischen Eindringen der Maschinenwelt in unseren Körper – von bionischen Prothesen, Neuroimplantaten, Cyborgs und transgenetischen Chimären
- von Sampling, Collage und Re-Mix, von konsequenter Cross-Kompilation und Rekontextualisierung künstlerischer Ausdrucksmittel, -formen und -genres
- von eskalierenden Kämpfen gegen die Kontamination des Eigenen durch das Andere.

Das Hybride ist die Signatur unserer Zeit, der Gelassenheit, mit der wir uns in real physischen ebenso wie digital virtuellen Habitaten eingerichtet haben, der Selbstverständlichkeit, mit der wir kulturelle Differenzen und Antipoden verhandeln und neu konfigurieren, der beunruhigenden Routine, mit der wir mit den Bausteinen des Lebens spielen.

Hybridisierung – von den Züchtungen und Kreuzungen von Pflanzen und Tieren über die mechanische, elektrische und digitale Simulation und Nachbildung der Natur bis zum Hochmut der modernen Gentechnik – ist immer auch Ausdruck der archaischen Sehnsucht des Menschen, über sich hinauszuwachsen und die Natur zu verändern, zu korrigieren.

Und so wie jeder Organismus seine Immunkräfte gegen Eindringlinge und Fremdkörper mobilisiert (selbst wenn es sich um lebensrettende Organtransplantate handelt), weckt auch jede kulturelle oder soziale Hybridisierung Widerstand und Abwehr: fundamentalistischer Purismus, eine Abgrenzung aus Angst vor Assimilation oder eine Skepsis, die hinter der „neuen“ Verbindung doch nur andere Artikulationen der gleichen alten Trennkräfte verborgen sieht.

Hybridisierung als kultureller Prozess ist in den seltensten Fällen steuer- und kalkulierbar, ihre Produktivkräfte entspringen meist dem Zufall, mitunter sogar dem Wunsch nach Differenzierung, oft sind sie auch Nebenprodukte subversiver Aktion. Dies zeigt sich besonders im erfolgreichen Culturejamming der Jugendkultur und Popmusik, gilt aber auch für viele Anwendungen digitaler Medien: Niemand hatte SMS geplant, und das machtvolle Aufkommen eines Citizen

Journalism mit Blogging, RSS-Feeds und Podcasting ist ein Hybrid, dessen Entstehen wohl von visionären KünstlerInnen und KulturtheoretikerInnen vorhergesagt wurde, nicht aber von den Marketinggurus der New Economy.

Dass am Ende doch immer ein Weg gefunden wird, die so entstandenen Derivate kommerziell zu nutzen, tut der Lust und Energie, mit der weiterhin gesampelt, remixed, verunreinigt und missbraucht wird, keinen Abbruch, bestenfalls provoziert es dazu.

Gerfried Stocker

Das erste Hybridwesen ist der Mensch. Und er lebt in einem Paradoxon. Als Mischung von Geist und Materie, als Transmission und Handschlag zwischen Geist und Materie und vice-versa lebt der Mensch bewusst oder unbewusst in einem permanenten Zustand der Hybridisierung. Wozu also soll man sich mit einem so allgegenwärtigen Zustand befassen? Weil sich neue Triebkräfte der Hybridisierung herausgebildet haben, die den hybriden Zustand immer deutlicher – und für einige immer unangenehmer – zutage treten lassen. Mit der Globalisierung kommt die Implosion, in der alle Kulturen aufeinanderprallen und sich die Zeitzonen überlagern. In dieser Implosion integrieren sich die Dinge oder sie zerbrechen. Ein weiterer Faktor ist die Digitalisierung, die einen steten Fluss von immer neuen Kombinationen hervorbringt – alles Hybride, sorgfältig mit Software kultiviert, wie Blumen.

Wir leben im Paradoxon, in einem argwöhnischen Schwebezustand, der fort dauern wird, bis sich der Staub setzt und die Widersprüche zwischen dem Selbst und dem Anderen, zwischen Nationalismen und Globalismus, zwischen Demokratie und staatlicher Kontrolle gelöst sind. Und dann sind da die Widersprüche zwischen der Macht der Medien und jener des Staates. Und die Widersprüche zwischen Wissenschaft und Wirtschaft, die alle möglichen Hybridformen hervorbringt mit der klaren Priorität des Profits vor dem Dienst an der Menschheit. Und die Widersprüche ...

Kunst ist die Nahrung der Hybridisierung. Sie übersetzt und transportiert die Formen einer Kultur in die einer anderen, indem sie Teile von beiden hervorhebt und mischt.

Sampling ist nicht nur eine der digitalen Techniken, sondern hat sich zu einem Lebensstil entwickelt. Und so gibt es DJs der Kulturen, wengleich diese in langfristigeren Rhythmen arbeiten. Was bleibt uns anderes als zu sampeln, in einer Umwelt, in der alles immer verfügbar ist?

Derrick de Kerckhove, Gastkurator des Hybrid Symposiums

Hybrid—living in paradox

HYBRID—no other term provides such a consummately appropriate and comprehensive description of the highly paradoxical current state of our world, one that is characterized by interrelationships that, among other things, are extraordinarily contradictory while at the same time displaying superb operative effectiveness:

- Annulments of boundaries, mergers, fusions and crossovers resulting in new economic and political coalitions and alliances, as well as interdisciplinary collaboration in the arts and sciences.
- Global cultural amalgamations as outgrowths of the worldwide circulation of people and products, as well as systems of signs and bodies of information.
- Symbolic as well as physical penetration of the human body by machinery ranging from bionic prostheses and neuro-implants to cyborgs and trans-genetic chimera.
- Sampling, collage and re-mix techniques, as well as consistent cross-compilation and re-contextualization of the means, forms and genres of artistic expression.
- Escalating battles to prevent contamination of the self by the other.

The hybrid is the signature of our age, emblematic of the casualness with which we have established ourselves in real, physical habitats as well as in digital, virtual domains, of the way that dealing with and reconfiguring cultural differences and antipodes has become a matter taken completely for granted, and of the disturbingly routine nature of the way we play with the building blocks of life.

The cultural history of hybridization, from the husbandry and cross-breeding of plants and animals, the mechanical, electrical and digital simulation and replication of nature, and now to the arrogance of modern genetic engineering, has also always been an expression of humanity's age-old longings to rise above itself and to modify and correct nature.

And just as every organism mobilizes the forces of its immune system to fight off intruders and foreign bodies (even in the case of a life-saving organ transplant), every instance of cultural or social hybridization summons forth attitudes of resistance and defensive action: fundamentalist purism, efforts at exclusion resulting from the fear of assimilation, or a sense of skepticism that sees hidden behind these “new” forms of integration nothing but innovative elaborations of the same old divisive forces.

Hybridization as a cultural process can be calculated and controlled only in the rarest of cases. Its productive powers are mostly the outcome of happenstance or even in some cases the conscious wish to achieve differentiation; they are often byproducts of subversive action. This is especially evident in the successful culture

jamming found in youth culture and pop music, but applies equally to numerous applications of digital technology. After all, nobody planned SMS or the dynamic, potent emergence of citizen journalism in the form of blogging, RSS-feeds and podcasting. Their emergence is also a hybrid that was most certainly foretold by visionary artists and cultural theoreticians, though not by the marketing gurus of the New Economy.

The fact that, ultimately, a way is always found to commercially exploit the derivatives that are engendered in this way does nothing to diminish the inclination, pleasure and energy to go on sampling, remixing, contaminating and abusing; at best, it provokes the redoubling of such efforts.

Gerfried Stocker

The first hybrid is the human. And living in paradox. A mix of mind and matter, a translating device, a handshake from mind to matter and vice-versa, humankind is in a permanent state of hybridization, consciously and unconsciously.

Why then focus on such a pervasive condition? Because new drivers of hybridization have emerged that make the hybrid condition always more evident—and more uncomfortable for some. With globalization comes implosion, all cultures and time zones piling up upon each other. When imploding, things either integrate or break. Another driver is digitization, inviting an infinity of recombinations, all hybrids, carefully cultivated with software, like flowers.

We live in paradox, in a suspension of disbelief that will last until the dust settles and the contradictions between self and other, between nationalisms and globalism, between democracy and state control are resolved. And the contradictions between the power of media and that of the state. And the contradictions between science and the economy generating hybrids for all purposes with a clear bias towards profitability over service to humanity. And the contradictions ...

Art is the food of hybridity. It is translating and transporting the modes of one culture into another, lifting bits of both and mixing. Sampling is not just one of the techniques of the digital, it has become a way of life. And we have DJs of culture, albeit operating at longer-term rhythms. What can people do but sample in an environment where everything is always available?

Derrick de Kerckhove, guest curator of Hybrid Symposium

Curated by Derrick de Kerckhove (CA)

Im Symposium „Hybrid“ werden die zurückweichenden oder verschwindenden Grenzen der Identität sowie die Strategien und Muster untersucht, die bestimmen, wie sich die Dinge in Design, Architektur oder rekombinanter Technik mischen. Das Symposium wird auch schwierige Themen behandeln, zum Beispiel die Frage, warum sich bestimmte soziale und biologische Einheiten der Hybridisierung widersetzen, warum ethnische Säuberungen durchgeführt werden oder warum es Fundamentalismus und letzten Endes Rassismus gibt. Eine zentrale Frage lautet: Ist das wachsende Bewusstsein für den Hybridzustand ein permanentes Merkmal einer globalisierten Kultur oder lediglich eine Übergangsphase zwischen dem Zeitalter der Hardware zum Zeitalter der Software?

Hybrid, the symposium, wants to explore the receding or vanishing boundaries of identity, the strategies and patterns of how things mix, match and marry in design, architecture or recombinant engineering. The symposium will also address tough questions such as why do certain social and biological entities refuse hybridization, why ethnic cleansing? Why fundamentalism? Why, in fine, racism? A good question is: does the rising consciousness of the hybrid condition spell a permanent feature of a globalized culture, or merely a transition phase between the era of hardware and the era of software?



Derrick de Kerckhove

Seit 1983 Leiter des McLuhan-Programms an der University of Toronto, Mitglied des Club of Rome, Scholar an der Library of Congress in Washington und Autor von zahlreichen Büchern wie „The Skin of Culture“, „Brainframes: Technology, Mind and Business“ oder „The Architecture of Intelligence“, Berater von Regierungen, Industrie-konzernen und Kulturinitiativen.

Head of the Marshall McLuhan Program at the University of Toronto since 1983, member of the Club of Rome, scholar at the Library of Congress in Washington, DC, and author of numerous books including “The Skin of Culture”, “Brainframes: Technology, Mind and Business” and “The Architecture of Intelligence,” advisor to governments, major corporations and cultural initiatives.



Lecture Derrick de Kerckhove
McLuhan still dead? 25 years later

Mo/Mon 17:30 – 20:00
5. 9. Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Ein Sonderformat in der Ars Electronica – 2 1/2 Stunden, die ganz einem Sprecher und einem Thema gewidmet sind. McLuhans Werk verlor nach seinem Tod an Einfluss. Manche meinen, schon davor. Tatsache ist, dass es mit den Anfängen des Internet zu einer Renaissance seiner Theorien kam. Heute darf man McLuhan wieder zitieren. Er hat sogar ernst zu nehmende Kritiker. Was ist geschehen? Warum ist McLuhan heute lesenswerter denn je? Derrick de Kerckhove gibt einen umfassenden Überblick über McLuhans Vermächtnis und zeigt auf, wohin sich seine Ideen entwickeln.

A special-format presentation at Ars Electronica—2 1/2 hours devoted to a single speaker discussing a single topic. McLuhan’s reputation went crashing after he died. Some say even before. The fact is that it has been rising from the dead, so to speak, steadily since the early days of the web. It is OK to quote McLuhan now. He even has serious—as opposed to frivolous—detractors. What happened? What is happening still that makes reading McLuhan more rewarding than ever? Derrick de Kerckhove will attempt an overview of McLuhan’s legacy and where the ideas are going today.

Hybrid Symposium I – Drivers and Patterns of Hybridity

Fr/Fri
2. 9. 10:30 – 13:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Wie kommt es zur Hybridisierung? Hybride Schöpfungen und Geschöpfe entstehen aus Neukombinationen. Je kleiner und flexibler die Einheit, umso größer die mögliche Anzahl der Neukombinationen. Daher sind die wichtigsten treibenden Kräfte der Hybridität das Gen, das Atom und das Bit. Die Sprache selbst ist sowohl Produkt als auch Generator der Hybridisierung, weil sie gemeinsame Merkmale ansonsten nicht miteinander in Beziehung stehender Entitäten zusammenführt. Da mehr und mehr Dinge in digitaler Form verfügbar gemacht werden, entsteht permanent Neues durch Sampeln und Mixen, was in generelle digitale/materielle Bricolage bzw. Improvisation mündet.

What brings hybridization about? Hybrid creations and creatures emerge from recombinations. The smaller, the more flexible the unit, the greater the number of recombinations. Hence the principal drivers of hybridity are the gene, the atom and the bit. Language itself is a product and a generator of hybridization. Like migration and cross-breeding, languages drive hybridization because they bring together common features from otherwise unrelated entities. As more and more objects are made available in digital form, invention rises evermore from sampling and mixing, leading to a generalized digital/material bricolage.

With: Susan Savage-Rumbaugh (US), Norman Packard (US), Neil Gershenfeld (US), David Weinberger (US)
Moderator: Derrick de Kerckhove (CA)

Hybrid Symposium II – Hybrid Cultures and Politics

Fr/Fri
2. 9. 15:00 – 18:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Wer ein Beispiel für kulturelle Hybridisierung sehen möchte, sollte sich einen Bollywood-Film ansehen. Die Globalisierung beschleunigt die Hybridisierung. Zugleich global, kontinental und lokal sind wir alle global, wobei manche aber globaler sind als andere. Die Welt implodiert und die Gesellschaften durchmischen sich neu. Von den Satelliten aus gesehen entwickelt sich die politische Landschaft des Planeten vom Nationalismus zum Kontinentalismus. Die meisten Veränderungen sind lateral, da wir Zeugen des wiederholten Dramas einer vertikalen Desintegration sind. Was bedeutet Demokratie in der von den Medien beherrschten Politik der globalisierten Wirtschaft und in Anbetracht der dubiosen Strategien der Wiederverwertung alter Konzepte im Sinne einer Anpassung an neue Situationen?

If you want to see cultural hybridization in action, watch a Bollywood movie. Globalization brings new pressures on hybridization. Being at once global, continental and local, we are all global, but some of us are more global than others. The world implodes and societies remix. Under the gaze of satellites, the political face of the planet is trying to graduate from nationalism to continentalism. Most changes are lateral as we witness the repeated drama of vertical disintegration. In the media-driven politics of the globalized economy, keeping in mind the dubious strategies of recycling old concepts to fit new situations, what is the meaning of "democracy"?

With: Aminata Traoré (ML), Donatella Della Ratta (IT), Carolyn Guertin (CA), Carlo Formenti (IT)
Moderator: Vincenzo Susca (IT)

Hybrid Symposium III – Hybrid Identities

Sa/Sat
3. 9. 10:30 – 13:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Haben wir hybride Sensibilitäten? Sowohl der Roboter als auch der Cyborg sind Hybride. Die Menschen verleihen Ersterem ihren Geist und – in einer nach wie vor schwierigen Verbindung von Metall und Fleisch – Letzterem ihren Körper. Die Technologien, die uns unterstützen, tendieren dazu, unsichtbar zu werden. Das Blog könnte die Seele des Cyborgs sein, eines Wesens, das aus Knoten im Netzwerk besteht. Indem wir unsere täglichen Begegnungen im Blog aufzeichnen, veröffentlichen wir uns selbst und vernetzen uns mit Gleichgesinnten. Im Gegensatz zum Schatten folgt die „digitale Persona“ uns nicht nur, sondern geht uns auch voraus, etwa wenn Menschen einander „googeln“, bevor sie sich treffen.

Do we have hybrid sensibilities? Both the robot and the cyborg are hybrids. Humans lend their mind to the first and their body to the other in the still uneasy coupling of metal and flesh. The very technologies that support us have a tendency to sink into invisibility. The blog could be the soul of the cyborg, of somebody made up of a node and a network. As we blog our daily encounters, we publish ourselves simultaneously with our networks of like-minded persons. Differing from our shadow, our "digital persona" does not merely follow us, it precedes us, as when people "google" each other before they meet.

With: Ollivier Dyens (CA), Roger Clarke (AU), Jens Hauser (DE), Massimo Canevacci (IT)
Moderator: Melanie Puff (DE)

Hybrid Symposium IV – Hybrid Ecologies

Sa/Sat
3. 9. 15:00 – 18:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Neue techno-kulturelle Ökologien entstehen aus diesen erneuerten Zyklen externer Innovation und interner Assimilation. Die 1,5 Milliarden Besitzer eines Mobiltelefons sind sich vielleicht noch nicht bewusst, dass sie die Welt in ihre Tasche stecken können. Sie sind sich vielleicht auch noch nicht bewusst, dass sie mit diesem Gerät „permanent in Bereitschaft“ sind. Wichtig wäre zu untersuchen, was heute infolge der so genannten Mobilität mit Zeit und Raum geschieht. Dies ist eine Kultur der Gegenwart: Alle Zeiten sind im Web drahtlos gegenwärtig. Fast könnte man meinen, die Welt selbst ist permanent „in Bereitschaft“.

New techno-cultural ecologies arise from these renewed cycles of external innovation and internal assimilation. The 1.5 billion owners of a portable phone may not yet be aware of the fact that they can now put the world in their pocket. They may not be aware either that thus equipped, they are "always on." It is important to examine what is happening now to time and space because of what the industry calls mobility. It is the culture of the Present: all times are now on the web and in the wireless condition. It is almost as if the world itself had turned "always on."

With: Natalie Jeremijenko (US), Solomon Benjamin (IN), Marco Susani (IT), Usman Haque (UK)
Moderator: Marko Ahtisaari (FI)

Prix Ars Electronica Forum

Präsentationen, Diskussionen, Audio- und Videobeiträge zu prämierten Projekten aus dem Prix Ars Electronica 2005 – sowohl von den KünstlerInnen selbst als auch von Mitgliedern der Jury.

Presentations, discussions and audio & video reportage about prizewinning projects at the 2005 Prix Ars Electronica—delivered by the artists themselves as well as members of the respective juries.

Forum I: Interactive Art

So/Sun 10:00 – 12:30
4. 9. Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Die Preisträger in der Kategorie „Interaktive Kunst“:
The prize winners in the "Interactive Art" category:

Ieva Auzina, Esther Polak and RIXC – Riga Center for New Media Culture (LV) – Milkproject **Golden Nica**

Mateusz Herczka (NL) – Life Support Systems: Vanda

Marc Downie, Shelley Eshkar, Paul Kaiser (US) – how long does the subject linger on the edge of the volume

Artist Lecture: **Theo Jansen (NL): Strandbeest**
Special Prize of the Jury (see page 29)

Forum II: Digital Musics

So/Sun 13:00 – 15:30
4. 9. Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Die Preisträger in der Kategorie „Digital Musics“:
The prize winners in the "Digital Musics" category:

Maryanne Amacher (US) – TEO! A sonic sculpture **Golden Nica**

John Oswald – fony (US) – plunderphonics

Pan Sonic (FI) – KESTO

Artist Lecture: **Ulf Langheinrich (DE/AT)**
(see page 30)

Forum III: Computer Animation / Visual Effects

So/Sun 16:00 – 17:30
4. 9. Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Die Preisträger in der Kategorie „Computer Animation / Visual Effects“:
The prize winners in the "Computer Animation / Visual Effects" category:

Tomek Baginski – Platige Image (PL) – Fallen Art **Golden Nica**

Gaelle Denis – Passion Pictures (FR/UK) – City Paradise

Brad Bird – Pixar (US) – The Incredibles

Commons & Community – Social Life in the Digital Age

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

Physisch betrachtet, besteht das Netz aus Kabeln, Funkstrecken, Routern und Satelliten. Die materielle Infrastruktur ist selten Allgemeingut, der Zugang ist kostenpflichtig. Dennoch wird das Internet als frei benutzbarer Informations- und Kommunikationsraum erlebt, nicht zuletzt deshalb, weil riesige Mengen an Information und Wissen frei verfügbar sind und weil Internetstandards niemandem gehören. Sie sind die Säulen des „Digital Commons“, so wie auch freie Programme und quelloffene Software. Was führt digitale Gemeinschaften zusammen und was behindert ihre Entwicklung? Wie verändern digitale Tools kulturelle Handlungskompetenzen und soziale Spielräume?

Physically speaking, the Internet consists of cables, radio links, routers and satellites. The material infrastructure is seldom the common property of its users and fees must be paid to obtain access to it. Nevertheless, the Internet is widely considered to be a sphere of information and communication whose use is free. Among the chief reasons for this are the gigantic quantities of information and knowledge freely available in it, and the fact that Internet standards are nobody's private property. These are the pillars supporting the "Digital Commons", just like free programs and open-source software. What brings digital communities together and what hinders their development? How are digital tools changing cultural capabilities to take action and the latitude for social initiatives?

Forum IV: Net Vision

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

Was treibt die Vision eines demokratischen, offenen Netzes voran? Wie relevant ist die Freiheit der Codes für soziale Innovationen? Diskutiert wird die subversive Kraft von digitalen Tools wie „Processing“ (Siegerprojekt) oder „BitTorrent“, einem Tauschprogramm, das mittlerweile den Großteil des P2P-Datenverkehrs verursacht.

What drives forward the vision of a democratic, open Internet? How relevant is the freedom of code for social innovation? Forum participants will discuss the subversive power of digital tools such as "Processing" (prizewinning project) and "BitTorrent", a file-sharing protocol that is now responsible for the majority of P2P data traffic.

Forum V: Digital Communities

Di/Tue 10:30 – 13:30
6. 9. Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Welche Bedürfnisse und Interessen treiben digitale Gemeinschaften an? Von Akshaya, das in Kerala Zugang zur IT-Infrastruktur schafft, bis zur Free Software Foundation: So unterschiedlich die Beweggründe zur Vernetzung sind, gemeinsam ist ihnen die Vision einer lebendigen Netzkultur abseits profitorientierter Interessen. Diskutiert werden ihre Bedeutung für die öffentliche Meinungsbildung und ihr Beitrag zur Kommunikationskultur.

What needs and interests are propelling digital communities forward? From Akshaya, which is providing access to IT infrastructure in India's State of Kerala, to the Free Software Foundation—all across this wide spectrum of factors motivating people to link up in networks, what they have in common is the vision of a vibrant Internet culture beyond profit-oriented interests. Participants will discuss the significance of digital communities for public opinion formation and their contribution to communications culture.

Design for Digital Communities

Di/Tue
6. 9.

15:00 – 17:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Ein Beitrag der Konferenz „Mensch und Computer 2005“. Mit Gastvorträgen über Interface-Design als gesellschaftliche Herausforderung und der Verleihung des Inszenierungspreises an das Project „TraceEncounters“ (W. Bradford Paley, Jefferson Y. Han, with Peter K. Kennard, US).

This contribution to the “Man and Computer 2005” conference will feature guest speakers discussing interface design as a challenge to society, as well as the presentation of the Staging Prize to the principals of the “TraceEncounters” project (W. Bradford Paley, Jefferson Y. Han, with Peter K. Kennard, US).

With: Axel Thalemmer (DE, Kunstuniversität Linz), Marko Ahtisaari (FI, Nokia), W. Bradford Paley (US)

Mensch und Computer 2005 – see page 22

World Culture Forum

From Information Societies to Knowledge-based Societies: Sustainable Development or the Deepening of the Digital Divide?

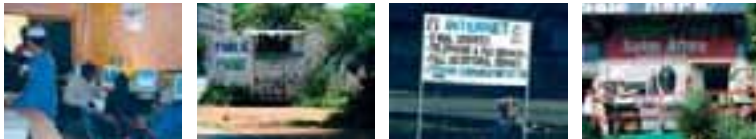
Mo/Mon
5. 9.

15:00 – 17:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Fragen nach kultureller Erinnerung und Vielfalt, Probleme kultureller Nachhaltigkeit und menschlicher Entwicklung stellen sich in einer globalisierten Informationsgesellschaft in verschärfter Form. Die Rolle von Media Literacy in nachhaltiger Entwicklung und die kulturellen Aspekte des Digital Divide werden von internationalen Experten diskutiert.

In a globalized world, issues connected with cultural memory and diversity as well as problems of cultural sustainability and human development take on new and more sharply defined contours. The role of media literacy in sustainable development and the cultural aspects of the so-called digital divide will be discussed by experts from around the world.

A co-operation of World Culture Forum Alliance (WCFA) and Ars Electronica



Ö1 ist Medienpartner der Ars Electronica und sendet Beiträge in den Sendungen „matrix – computer & neue medien“, „Radiokolleg“ und „Dimensionen“.

Ö1 matrix: **Ars Electronica Inside** 28.8., 22:30

Ö1 Radiokolleg: **Digitale Abenteuer** 29.8. – 1. 9., 9:30

Ö1 Dimensionen 6. 9., 19:05

Ö1 matrix 11. 9., 22:30

The prizewinners and jury selections in the 2005 Prix Ars Electronica's Digital Communities and Net Vision categories.

Digital Communities

Akshaya (IN) www.akshaya.net Golden Nica *A gigantic development program that will set up 6,000 Internet centers in the Indian State of Kerala.*

Free Software Foundation (US) www.fsf.org Award of Distinction *A worldwide community for freely accessible software.*

NewGlobalVision / Telestreet (IT) www.ngvision.org, www.telestreet.it Award of Distinction *Italy's first freely accessible video archive and an initiative to support the establishment of mini-TV-stations.*

BitTorrent www.bittorrent.com Special Prize of the Jury *A file-sharing protocol to facilitate reasonably-priced publication of creative products in the Internet.*



Honorary Mentions

Upmystreet (US) www.upmystreet.com

E-Democracy.org (US) www.e-democracy.org

Wikimedia Commons commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page

The South-East Asian Earthquake and Tsunami Blog (IN)

tsunamihelp.blogspot.com

Kubatana (ZW) www.kubatana.net

Sistema de Información Agraria via Internet para Agricultores de Valle de Huarai, Perú (PE) www.huarai.org

Mapping their Future: Digital Communities, Indigenous Lands (US/MY) www.borneoproject.org

Catalytic Communities (BR) www.comcat.org

microRevolt (US) www.microrevolt.org

TXTmob (US) www.txtmob.com

couchsurfing (US) www.couchsurfing.com



Net Vision

processing.org – Ben Fry, Casey Reas (US) Golden Nica *A novel, easily understandable open-source programming language paired with software that makes design tasks simple for laymen and pros alike.*

yugop.com – Yugo Nakamura (JP) Award of Distinction *An Award of Distinction for the entire body of artist/designer Yugo Nakamura's work.*

vote-auction.net – UBERMORGEN.COM, lizvlx, Hans Bernhard (AT/CH) Award of Distinction *An Internet platform at which voters can auction off their votes.*



Honorary Mentions

10x10 – Jonathan Harris (US) www.tenbyten.org

OPERATION CNTRCPY™ – Konstantin Demblin, Martin Sägmüller, Rainer

Prohaska (AT) operation.cntrcpy.com

CyberSpaceLand – Amy Alexander (US) cyberspaceland.org

GWEI: GoogleWillEatItself – UBERMORGEN.COM / NEURAL.IT (Lizvlx, Hans

Bernhard, Alessandro Ludovico) (AT/IT) GWEI.org/gwei

Message in a Bottle – Layla Curtis (UK) www.fromramsgatetothechathamlands.co.uk

NetROBOT Project – Hidenori Watanave (JP) metaibo.jp/main_e.html

decoy – Rainer Mandl (AT) syko.info/pro/decoy

Presstube – James Paterson (CA) www.presstube.com

iSee – The Institute for Applied Autonomy (US) www.appliedautonomy.com/iSee

From the Great Beyond: Internet as Entity? Channeling the Net Through a

Robotic Typewriter – Fang-Yu “Frank” Lin (US) a.parsons.edu/~linf/projects/beyond/

Universal Digest Machine – Marius Watz (DE/NO) spider.unlekker.net

Confluence – Alex Jarret (US) confluence.org





electrolobby – Hybrid Clusters / Paradox Encounters

Do/Thu – Di/Tue
1. 9. – 6. 9. 10:00 – 19:00
Brucknerhaus

Als Versuchsordnung und Kommunikationsdrehscheibe des Ars Electronica Festivals macht die diesjährige electrolobby das Festivalthema zum Arbeitsprinzip: In Form von HYBRID CLUSTERS bringt die electrolobby künstlerische Projekte und medienaktivistische Gruppen sowie Initiativen rund um Themen wie Digital Divide und Digital Commons zusammen. Zu den Schwerpunkten werden in diesem Jahr zählen: Medienaktivismus aus Italien, Digital Divide Politics aus Indien, das Thema „Openness“ rund um Free Software, Free Access und Open Cultures – zu allen Themen auch mit Präsentationen von Prix Ars Electronica Siegerprojekten der Kategorie „Digital Communities“ – sowie der Fokus „Art feeds Hybridization“. Die electrolobby-Kitchen wird PARADOX ENCOUNTERS gewidmet sein, bei denen Re-Kontextualisierung und Re-Mix von Disziplinen, Backgrounds und Blickpunkten ein Forum für interessante Gespräche ergeben.

As experimental array and communications hub of the Ars Electronica Festival, this year's electrolobby derives its working principle from the festival theme. The electrolobby is bringing together artistic projects and groups of media activists as well as initiatives taking action on issues like the Digital Divide and the Digital Commons in a convocation that will take the form of HYBRID CLUSTERS. Among this year's focal-point topics are media activism in Italy, Digital Divide politics as practiced in India, the issue of openness in conjunction with free software, free access and open cultures, all subjects that dovetail with presentations of prizewinning works in the Prix Ars Electronica's Digital Communities category as well as with the focus on "Art Feeds Hybridization."
The electrolobby Kitchen will be dedicated to PARADOX ENCOUNTERS, whereby re-contextualization and remix of disciplines, backgrounds and points of view yield a setting for interesting dialogs and hook-ups.

For updates, participants and further program details see: www.aec.at/hybrid

Pixelspaces 2005

Hertzblut – Techno-emotional interactive spaces Ars Electronica Futurelab (AT)



Pixelspaces 2005 greift die Verschränkung von computer-technisch erzeugten (Welt-)Konstruktionen und emotionaler Realitätsverarbeitung auf. Medienkunst-Akteure diskutieren techno-emotionale Dialektiken und Dynamiken zwischen Mensch und Maschine. Fokussiert werden mediale Verwirklichungsformen der Emotions-Initiation, -Stimulation und -Investition in soziotechnischen Systemen. Im Rahmen von Pixelspaces wird sich auch das [medialabmadrid](#) mit einem Vortrag und einer Ausstellung von interaktiven Installationen präsentieren.

Pixelspaces 2005 will thematize the interaction of (universal) constructions generated by computer technology and modes of emotional processing of reality. Creative protagonists in the media arts will discuss techno-emotional dialectics and the dynamics that operate between humans and machines. Participants will focus on medial forms of implementing the initiation, stimulation and attribution of emotions in socio-technical systems. Pixelspaces will as well showcase [medialabmadrid](#) in the form of a speech and an exhibition of interactive installations.

Pixelspaces Conference

Sa/Sat	3. 9.	16:30 – 19:00	
So/Sun	4. 9.	16:30 – 19:00	Ars Electronica Center

Pixelspaces Exhibition

Do/Thu – Di/Tue	10:00 – 19:00
1. 9. – 6. 9.	Ars Electronica Futurelab Presentation Room
Opening: Mi/Wed	31. 8. 19:00

USED Clothing Martin Mairinger (AT)

Winner [the next idea] Art and Technology Grant

Second-Hand-Kleidungsstücke speichern Geschichten ihrer Träger und werden zum Medium für persönliche Mitteilungen und kollektive Erzählungen. RFID-Chips werden in die Kleidungsstücke eingenäht und machen diese eindeutig identifizierbar. Eine beunruhigende Paraphrase darüber, wie uns mit neuen Interfaces die Überwachungs- und Kontrolltechnologien immer näher an den Leib rücken. USED Clothing ist das Siegerprojekt des von der [voestalpine](#) gestifteten [next-idea]-Stipendiums und wird zur Ars Electronica erstmals präsentiert.

Articles of second-hand clothing store in memory the histories of the people who have worn them and thus become media for personal communiqués and collective narratives. An RFID chip is sewn into each garment and thus makes it clearly identifiable. In addition, this clothing constitutes an unsettling paraphrase of the way in which surveillance and control technologies are developing new interfaces that are moving in on us closer and closer—here, literally skin-tight. USED Clothing is the winning project in [the next idea] art and technology grant competition sponsored by [voestalpine](#) and will premiere at the Ars Electronica Festival.

Mensch und Computer

So/Sun – Mi/Wed
4. 9. – 7. 9

Johannes Kepler Universität Linz



Eine Wissenschaftskonferenz zu interaktiven Systemen im Zeichen des Dialogs zwischen Kunst, Entwicklung und Wissenschaft, um Gestaltungsmethoden interaktiver Medien gemeinsam zu reflektieren. Vorträge, Demonstrationen, Workshops zu Kontextmodellierung, Navigation, Visualisierung, Usability Engineering, benutzerzentriertes Design etc.

This scientific conference focusing on interactive systems regarded in light of the dialog among art, development and science is meant to provide a setting for joint reflection about design methods employing interactive media, and will feature speeches, demonstrations, workshops about context modeling, navigation, visualization, usability engineering, user-centered design, etc.



Veranstaltet von der Gesellschaft für Informatik e.V., Fachbereich „Mensch-Computer Interaktion“ in Kooperation mit dem German Chapter of ACM, der Johannes Kepler Universität Linz und dem Ars Electronica Center Linz.

Detailinformationen unter www.mensch-und-computer.de/mc2005

Entgrenzung: Digitale Kunst zwischen Algorithmik und Interaktion

Mo/Mon – Mi/Wed
5. 9. – 7. 9

10:00 – 19:00
Johannes Kepler Universität Linz

Begleitend zur Konferenz: die Ausstellung mit Beispielen zur Computerkunst der 60er Jahre und aktuellen interaktiven Installationen, die die frühen Werke aufgreifen und weiterführen.

As an added attraction for conference attendees, this exhibition will feature examples of computer art of the '60s and current interactive installations that address and update early works.

Concept: Horst Oberquelle, Frieder Nake, Steffi Beckhaus

Freier Eintritt zu Konferenz und Ausstellung mit dem Festivalpass der Ars Electronica 2005!

Radio-FRO-Konferenz

DIY-Databasing! Technical and legal aspects of free access to information in so-called Information Society

So/Sun
4. 9.

10:30 – 15:00
Ars Electronica Center, Sky Media Loft



Die Konferenz diskutiert technische und rechtliche Aspekte des freien Informationszugangs und sucht alternative Lizenzierungsansätze für die nichtkommerzielle Nutzung in Freien Medien.

Radio FRO Conference participants will discuss technical and legal aspects of free access to information and seek alternative approaches to licensing for non-commercial use in free media.

Supported by Kupf Innovationstopf 2005

Launch of Ludwig Boltzmann Institute for Digital Culture and Media Science



Ars Electronica Center, Kunstuniversität Linz und Lentos Kunstmuseum Linz starten in Kooperation mit der Ludwig Boltzmann Gesellschaft eines der weltweit größten Forschungsprojekte zur Archivierung digitaler Medienkunst, basierend auf dem Ars Electronica Archiv, das seit 1979 herausragende Arbeiten der elektronischen Kunst sammelt und dokumentiert. Die Sicherung und Aufbereitung der darin enthaltenen zeitgeschichtlichen Informationen zählen zu den Aufgaben des neuen Ludwig Boltzmann Institute for Digital Culture and Media Science.

Das Institut befasst sich mit der Sicherung und Zugänglichmachung digitaler Archive und deren wissenschaftlicher Beschreibung im kunsthistorischen Kontext. Einen weiteren Schwerpunkt bildet die Entwicklung computergestützter Werkzeuge zur Bearbeitung und Veröffentlichung dieser Materialien.

Das Projekt ist auf voraussichtlich sieben Jahre anberaumt und wird sich mit einer Vielzahl internationaler Partnerinstitutionen vernetzen.

The Ars Electronica Center together with Linz's University of Art and Lentos Museum of Art are cooperating with the Ludwig Boltzmann Society to launch one of the world's largest research projects dealing with the archiving of digital media art. This initiative is based on the Ars Electronica Archive, which has been collecting and documenting outstanding works of electronic art since 1979. The mission of the new Ludwig Boltzmann Institute for Digital Culture and Media Science includes conserving this art and making available up-to-date information about it.

The institute's staff will work on archiving and conserving these works and facilitating access to them, as well as carrying out the scholarly description of these digital artworks within the context of art history. An additional task to which the institute has assigned high priority is developing computer-based tools to process and utilize the material in a wide range of cultural settings and scholarly pursuits.

This project has been approved for an initial 7-year term. It is integrated within a network composed of numerous partner institutions around the world.

Digital Archives Conference

Do/Thu
1. 9.

11:00 – 13:30
Lentos, Auditorium

Zum Auftakt des Ludwig Boltzmann Institute for Digital Culture and Media Science beschäftigen sich Experten in einer internationalen Konferenz mit den Themenstellungen des Instituts.

The launch of the Ludwig Boltzmann Institute for Digital Culture and Media Science is being marked with a conference at which internationally renowned experts will address the tasks on the institute's agenda and the issues associated with them.

With: Dieter Daniels (HGB Leipzig, DE), Alain Dépocas (Langlois Foundation, CA), Gerhard Dirmoser (AT), Monika Fleischmann (Fraunhofer Institut, Medienkommunikation, DE), Oliver Grau (Humboldt University Berlin, DE), Matt Locke (BBC, UK)

Dem Festivalthema entsprechend reichen die Events von Orchestermusik über Tonband-Konzerte bis zu digitalem Soundprocessing, woraus sich erstaunliche mediale wie auch kulturelle Mixes und Overlays ergeben.

Just like the festival theme suggests, the events range right across the spectrum from orchestral music to taped concerts to digital sound processing. The result will be astounding mixes and overlays of diverse media and cultures.



31. 8. Mi/Wed

10:00 – 19:00 Open House Ars Electronica Center

Ein Tag der offenen Tür im Museum der Zukunft.
The Museum of the Future holds an open house.

19:00 Pixelspaces Exhibition – Opening Ars Electronica Futurelab

Eröffnung der Pixelspaces-Ausstellung im Ars Electronica Futurelab.
Opening of the Pixelspaces exhibition at the Ars Electronica Futurelab.

20:00 Hybrid Creatures – Opening Architekturforum

Eröffnung der Ausstellung „Hybrid Creatures and Paradox Machines“ im Architekturforum mit einer Live-Performance von Zach Lieberman aus NYC.
Vernissage of the Hybrid Creatures and Paradox Machines exhibition in Architekturforum featuring a live performance by Zach Lieberman from NYC.
see page 31

1. 9. Do/Thu

ab/from 13:30 Art Walk Start: Lentos

Begleiten sie KünstlerInnen und KuratorInnen zu den Eröffnungen der Ausstellungen.
Accompany artists and curators to the openings of exhibitions.
see page 5

**19:30 Srishti i-Performance
“Unstruck Sound: Anāhat Nād”** Hauptplatz

Eine telematische Performance via Satellit zwischen Linz und Bangalore.
A telematic performance between Linz and Bangalore via satellite link-up.
see page 36

19:00 Hotspot Linz Hauptplatz

see page 35

21:00 Emotional Traffic

ÖBB – Technische Services



Performance-Installation von Maurice Beayoun und Jean Baptiste Barrière. Auf der Basis von Google-Suchergebnissen wird über einen längeren Zeitraum eine differenzierte Gefühlslandschaft des Internet bzw. seiner Benutzer erstellt. Diese Daten dienen den Künstlern zur Generierung des visuellen und musikalischen Materials, das sie in dieser Performance verwenden.

In this performance installation by Maurice Beayoun and Jean Baptiste Barrière, Google search results over an extended period of time are used as the basis to establish a multifaceted emotional landscape on the part of the Internet and its users. These data serve the artists as a starting point for the generation of the visual and musical material they use in this performance.

22:30 Suspended Engines

ÖBB – Technische Services

Die Montagehalle der ÖBB ist auch die außergewöhnliche Kulisse für den Abschluss des ersten Tages und Auftakt der Festivalwoche – eine Eröffnungsparty mit DJs aus Linz, Bangalore und Istanbul.

The Austrian Federal Railway's assembly shop provides an extraordinary backdrop for the conclusion of the first day of the Festival and the kickoff of Ars Electronica week—an opening night party featuring DJs from Linz, Bangalore and Istanbul.

Supported by ÖBB – Technische Services

2. 9. Fr/Fri

18:30 Ars Electronica Gala

Brucknerhaus, Großer Saal

Ein Abend ganz im Zeichen der KünstlerInnen. Die große Eröffnungsveranstaltung der Ars Electronica 2005 verbindet sich mit der Verleihung der Goldenen Nicas an die Preisträger des Prix Ars Electronica.

Throughout the evening, the spotlight will stay focused on the artists as the 2005 Ars Electronica Festival's grand opening event segues smoothly into the presentation of the Golden Nica statuettes to the Prix Ars Electronica prizewinners.

21:30 gezgin – Mercan Dede – Secret Tribe (TR/CA) Brucknerhaus, Großer Saal



Mercan Dede – Secret Tribe ist eine außergewöhnliche Erscheinung in der künstlerischen Aufbruchsstimmung Istanbul. Als Musiker wie auch Produzent definiert er künstlerisch überzeugende und zeitgenössische Stile der Verbindung von orientalischer Klangtradition und digitalen Sounds.

Mercan Dede—Secret Tribe is a one-of-a-kind personality in the Istanbul art scene that has just been exploding with creative energy lately. A musician as well as producer, he is defining artistically superb and thoroughly contemporary styles of blending Near Eastern tonal traditions and digital sounds.

3. 9. Sa/Sat

11:00 u19-Event Ars Electronica Center

Preisverleihung und Präsentation der Siegerprojekte, Auszeichnungen und Anerkennungen des Wettbewerbs u19 – freestyle computing.
Awards ceremony in the u19 – freestyle computing category plus a presentation of the winning projects as well as the recipients of the Awards of Distinction and Honorary Mentions.

**19:45 Visualisierte Linzer Klangwolke
Teilung am Fluss** Donaupark

Die Klangwolke 2005 von lawine torrèn, die für ungewöhnliche Inszenierungen bekannte Gruppe um den Künstler Hubert Lepka.
The 2005 Klangwolke by lawine torrèn, artist Hubert Lepka's crew that has made a name for itself staging remarkable spectacles.
see page 4

21:30 Electronic Theatre / O.K Night O.K Centrum für Gegenwartskunst



Das Screening der prämierten Animationen aus dem Prix Ars Electronica 2005 und danach Digital Musics and Visuals Performances im Mediendeck des O.K Centrum für Gegenwartskunst.

The screening of the 2005 Prix Ars Electronica's prizewinning works of animation will be followed by digital music, visuals and performances on the Mediendeck of the O.K Center for Contemporary Art.



4. 9. So/Sun

19:30 – 00:30 Listening between the Lines Lentos, Brucknerhaus, Donaupark



Ein Konzertabend deluxe: Fünf Stunden, drei Konzertsäle, großes Orchester, Dolby 8.1, High Definition-Projektionen... Ideale Voraussetzungen für eine intensive und sinnliche Reise durch alle Stadien der Verbindung von Klang und Code und Musik und Bild.

A concert evening deluxe: five hours, three concert halls, a full-size orchestra, Dolby 8.1, high-definition projections ... ideal preconditions for an intensive sensory passage through all stages at the interface of sound, code, music and visuals.



5. 9. Mo/Mon

21:00 Drift B, Ulf Langheinrich Posthof

see page 30

22:30 Interface Culture in Concert Ars Electronica Center

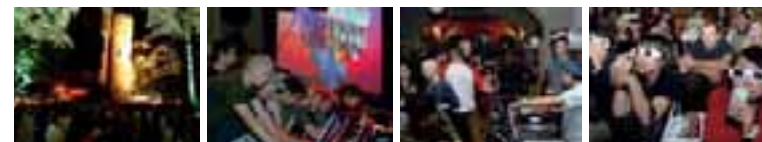
Realtime Interfaces als Musikinstrumente, Live-Presentations und Performances vom Institut für Interface Culture der Kunstuniversität Linz.
Realtime interfaces as musical instruments plus live presentations and performances by representatives of the Department of Interface Culture at Linz's University of Art.

6. 9. Di/Tue

21:00 Hyprex Stadtwerkstatt, Ars Electronica Quarter

Der Abschlussabend des Festivals, nicht nur Ausklang und Nachlese, sondern energiegeladener Proviant für den Weg nach Hause.
The concluding evening of the festival offers not just a final chorus and epilogue but energy-packed sustenance to tide you over during the ride home.

Quarter Nightline täglich in der Stadtwerkstatt ab 23:30.
Quarter Nightline in der Stadtwerkstatt daily 23:30 – open end.



Music by: Györgi Ligeti, Pierre Boulez, Philip Glass, Erich Berger, Maryanne Amacher, Pan Sonic, John Oswald, Naut Humon, Shoko Shida, Herbert Eimert, Scott Arford, Josef Klammer

Visuals by: Edward Burtynsky, Erich Berger, Scott Arford, Reinhold Bidner, Friedrich Kirschner, Andreas Jalsovec, Stefan Schilcher

Performed by: Brucknerorchester Linz, Dennis Russell Davies, Maki Namekawa among others

Conductor: Dennis Russell Davies

Curators: Dennis Russell Davies, Naut Humon, Gerfried Stocker



Für die Ars Electronica eher ungewöhnlich, stehen heuer zwei Künstler ad personam im Mittelpunkt, die durch Arbeiten und Lebenslauf exemplarisch für die hybriden Verbindungen unterschiedlicher Ausdrucksformen und -medien stehen.

In what is a bit of a change of pace this year, Ars Electronica will take an up-close-and-personal look at two artists. Their bodies of work and career paths are, each in its own way, superb examples of the hybrid linkages among different forms of expression and expressive media that are so typical of media art.



Laurens van der Klis

Fr/Fri – Di/Tue
2. 9. – 6. 9.
10:00 – 21:00
Hauptplatz

Strandbeest Theo Jansen (NL)

Die Strände des niederländischen Delft sind von fantastischen Lebewesen bevölkert – während des Festivals wird der Linzer Hauptplatz nun zum Lebensraum für zwei der „Strandtiere“ von Theo Jansen. Am Computer konzipiert, aus Holz und Plastikröhren konstruiert, sind die Giganten mit ihren unzähligen Füßen nicht elektronisch gesteuert und werden nicht von Motoren, sondern von Wind und Luft angetrieben. Jansen hat dazu außerdem eine Methode entwickelt, mit der komprimierte Luft in Flaschen gespeichert und als Antriebsstoff verwendet werden kann.

The seaside dunes of Delft in The Netherlands are populated by fantastic critters, but during this year's festival, Linz's Main Square will become the temporary habitat of two of the "beach beasts" created by Theo Jansen. These behemoths with their countless legs have been conceptualized by computer and constructed out of wood and plastic tubing. However, they're not controlled electronically and they're not powered by motors, but rather by wind and air. What's more, Jansen has developed a method by which compressed air can be stored in portable tanks and then used as fuel.

Collaborators: Loek van der Klis, Sander Hofstee
Supported by Projectbureau Ypenburg, Fonds voor Beeldende Kunst, Vormgeving en Bouwkunst, Amsterdams Fonds voor Beeldende Kunst.

Theo Jansen was awarded a Special Prize of the Jury in the Interactive Art category of Prix Ars Electronica 2005.

So/Sun
4. 9.
11:30 – 12:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Theo Jansen – Artist Lecture

Theo Jansen beschreibt anhand von Modellen und Filmen die Konstruktionsmechanismen, Funktionsweisen und Antriebe seiner „Strandbeesten“. Der Vortrag bietet einen einmaligen Einblick in sein zugleich technisches und künstlerisches Arbeiten und die Entstehung der faszinierenden „Lebewesen“.

Theo Jansen will use models and films as visual aids to describe the construction mechanisms, functional modes and propulsion systems of his "beach beasts." This speech offers a unique opportunity to gain insights into a body of work that is technical and artistic in equal measure and into the origins of these fascinating "creatures."

Mo/Mon 21:00
5. 9. Posthof

DRIFT – live version Ulf Langheinrich (DE/AT)



Eine audiovisuelle Performance. Bild- und Tonelemente in feinsten Auflösung reiben, verschmelzen und brechen. Aus der Wiederholung und Dehnung aller akustischen und visuellen Eindrücke entsteht eine hypnotische Faszination.

In this audiovisual performance, elements of image and sound collide, coalesce and disintegrate at the finest

possible resolution. The repetition and expansion of all acoustic and visual impressions gives rise to a hypnotic fascination.

DRIFT is commissioned and produced by the Australian Centre for the Moving Image / Melbourne, curator Mike Stubbs and the Muffatwerk / Munich, curator Dietmar Lupfer. Supported by Austrian Federal Chancellery/Department for the Arts. In cooperation with Posthof Linz.

Do/Thu – Di/Tue 10:00 – 19:00
1. 9. – 6. 9. Lentos

Opening: Do/Thu 1. 9. 13:30

Waveform B – Installation Ulf Langheinrich (DE/AT)



Zwei Ausstellungsräume sind symmetrisch aufgebaut und eingerichtet. Durch Projektionen und Stroboskope entstehen für den Besucher jedoch unterschiedliche Raumeindrücke, die sich zudem durch Flimmern und Vibrieren ständig verändern. Der Raum ist, so der Künstler, in „konstanter Oszillation“.

Two exhibition spaces are constructed and outfitted symmetrically, but projections and stroboscopic effects

within them confront visitors to each with radically different spatial impressions that, due to flickering and vibration, are also constantly changing. In the artist's words, the space is in "constant oscillation."

All processing and compositing environments: Wolfgang Schwarzenbrunner
Sound environment in cooperation with Rudolf Schauer, Klangplan/Wien
The installation was realized with support of the Siemens Artist in Residence project at Ars Electronica.

So/Sun 14:30 – 15:30
4. 9. Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Ulf Langheinrich – Artist Lecture

Ulf Langheinrich berichtet in einem Vortrag über technische Hintergründe, ästhetische Ansätze und künstlerische Absichten seiner Projekte und stellt insbesondere die Arbeiten vor, die während des Festivals präsentiert werden.

In this speech, Ulf Langheinrich will elaborate on the technical background, aesthetic approaches and artistic intentions of his projects, whereby he will particularly concentrate on the works being presented during the festival.

Do/Thu – Di/Tue 10:00 – 21:00
1. 9. – 6. 9. Architekturforum Oberösterreich, Brucknerhaus
Opening: Mi/Wed 31. 8. 20:00 Architekturforum

Hybrid Creatures and Paradox Machines

Robotik, Bionik, Bio-Engineering sind Dauerbrenner auf dem Markt der Techno-Hypes – obwohl hochgeschraubte Ankündigungen und sichtbare Ergebnisse meist noch immer sehr weit auseinander liegen. Es sind aber auch Begriffe, die eng mit archaischen Vorstellungen von der Imitation und Verbesserung der Natur verknüpft sind. Die Ausstellung zeigt aktuelle Annäherungen von KünstlerInnen an diese Thematik: kunstvoll konstruierte Apparate, erfrischend ironische Paraphrasen und poetisch nutzlose Maschinen, Verbindungen von realen und virtuellen Erscheinungsformen, pseudo-intelligente Software-Agenten, aufmüpfige Digital Characters.

Robotics, bionics and bio-engineering are perennial chartbusters on the techno-hype hit parade despite what generally remains a yawning gap between pumped-up pronouncements of what's upcoming and the tangible results now at hand. Moreover, these concepts are closely connected with archaic ideas of the imitation and improvement of nature. The exhibition showcases the latest ways in which artists are approaching this theme: artistically constructed apparatuses, refreshingly ironic paraphrases and poetically useless machines, linkages among real and virtual manifestations, pseudo-intelligent software agents and rebellious digital characters.

In cooperation with Architekturforum Oberösterreich

For participating artists and further program details see: www.aec.at/hybrid

The Ladder John Gerrard (IRL)



Ein virtueller Charakter, der auf einer Leiter steht, durch ein Fenster in die reale Welt hinaussieht und diese kommentiert – diese Mixed-Reality-Installation erzeugt virtuelle Anwesenheit in einem realen Raum.

A virtual character standing on a ladder looks out through a window into the real world and comments on it. This mixed-reality installation produces virtual presence in a real space.

Team: John Gerrard (IRL), Robert Praxmarer (AT), Werner Pötzelberger (AT), Erwin Reitböck (AT). Produced in collaboration with the Ars Electronica Futurelab. The Ladder has received funding from the Irish Arts Council and is a co-production of the Ars Electronica Futurelab and Banff Media Institute.



Über Kulturkontakt Austria werden 2005 wieder Artists-in-Residence eingeladen: Bartosz Polonski (LT) wird im Ars Electronica Futurelab, Zdenko Hlinka (SK) mit Time's Up arbeiten.

Once again in 2005, Kulturkontakt Austria has arranged to invite two artists in residence: Bartosz Polonski (LT) will be working at the Ars Electronica Futurelab, Zdenko Hlinka (SK) with Time's Up.

Open House:

Mi/Wed

10:00 – 19:00

31. 8.

Ars Electronica Center

Ars Electronica Center Exhibition

Do/Thu – Di/Tue

10:00 – 21:00

1. 9. – 6. 9.

Ars Electronica Center

Neue interaktive Installationen, eine hochauflösende VR-Panoramaprojektion, ein virtuelles Stadt-Tagebuch zählen zu den Schwerpunkten, die das Ars Electronica Center ab September zu bieten hat.

Erstmals wird die Ausstellung „u19 – freestyle computing“ nicht nur während des Festivals, sondern ganzjährig im Museum der Zukunft zu sehen sein. Sie zeigt die Vielfalt der Arbeiten von „u19 – freestyle computing“ und porträtiert die junge Szene der Digital Creators. Begleitet von Workshops und Webradio-Features entsteht eine wachsende Kommunikations- und Aktionsplattform von und für Jugendliche.

New interactive installations, a high-resolution VR panorama projection and a virtual diary of an entire city are among the featured attractions at the Ars Electronica Center beginning in September.

An Ars Electronica first: the “u19–freestyle computing” exhibition will be on display at the Museum of the Future not just during the festival but throughout the year. This installation showcases the impressive diversity of the winning projects in the Prix Ars Electronica’s category for young people and presents a portrait of the up-and-coming digital creators’ scene. Accompanied by workshops and webradio features, this step is the launch of a major initiative to foster communication and facilitate activities by and for young people.



„Querdenken“

Kinder- und Jugendführungen / Guided Tours for Young People

So/Sun

Mo/Mon

11:00 – 14:00

4. 9.

5. 9.

Altersgruppe ab 12 Jahre / Age Group: 12 and up, Start: Ars Electronica Center

Kinder und Jugendliche sind eingeladen, die Ausstellungen der Ars Electronica zu durchqueren und quer zu denken, auch im Sinne einer kritischen Betrachtung. Scheinbare Gegensätze oder übliche Schemata (analog und digital, real und virtuell, kulturelle Mischungen, Tradition und Moderne, etc.) werden aufgezeigt und nach neuen Möglichkeiten und Gefahren hinterfragt.

Kids and young adults are invited to traverse Ars Electronica’s exhibition landscape and to engage in some lateral thinking—including critical assessment—along the way. What appear to be diametrically opposed pairings or typical conceptual patterns (e.g. analog and digital, real and virtual, multi-cultural mixtures, tradition and modernity) will be highlighted and analyzed with the aim of bringing out new possibilities as well as dangers.

The prizewinners and jury selections in the 2005 Prix Ars Electronica’s u19 – freestyle computing competition and [the next idea] Art and Technology Grant.

u19 – freestyle computing

Rennacs Studies – Markus Sucher (AT) Golden Nica Eine raffinierte Methode, Filmsequenzen vom Bildschirm zu scannen und dieses Material zu ganz neuen Bildern verschmelzen zu lassen.

An ingenious method of scanning film sequences from a computer monitor and amalgamating this material into totally new images.

Möbel – SchülerInnen der 5. Klasse Multimedia / Graphische Wien (AT)

Award of Distinction Eine 3D-Animation rund um Sitzgelegenheiten.

A work of 3D animation all about chairs.

MKK Jubiläumsfun – Creative Minds (Viktoria Buchberger, Ute Greiner, Hanna Gruber, Prisca Heim, Sara Wilnauer/BRG Hamerling) (AT) Award of Distinction

Ein Adventure-Computerspiel zum Schulalltag.

An adventure-packed computer game about everyday life in school.

Der Herr der Ringe – Eine gescannte Geschichte – David Haslinger (AT)

Preis für Kreative unter 10 Jahren

Pegasus X7/222/12 – Sonja Vrisk (AT) Preis für Kreative unter 15 Jahren

Honorary Mentions

Speed Trials – Lena Goldsteiner, Sebastian Wedl (AT)

Robotic Angel from another sky – Paul Rauch (AT)

IchSelbst – Sarah Lene Shirin Fürst (AT)

Tennis – Philip Narovec (AT)

Adventkalender der 3A-Klasse – 3A-Klasse, VS2 Linz (AT)

Lesemaus – Lilly Maier (AT)

Kulturhauptstadt 09 – 7c/8a, BORG Bad Leonfelden (AT)

Memory Spiel – Ondrej Pokorny (AT)

obscura Expertensystem – Andreas Reh, David Liftingner (AT)

Miro 1 – Christof Barth, Thomas Müllegger (AT)

[the next idea] – Art and Technology Grant

USED Clothing – Martin Mairinger (AT) – see page 21

Honorary Mentions

ætherspace – Nick Knouf (US)

Maschine_Mensch – Tobias Zucali, Christopher Rhomberg (AT)



Origin

Daniel Lee (US)

1. 9. – 6. 9.

Brucknerhaus

„Origin‘ besteht aus einer Serie digital bearbeiteter Fotos und einer Animation. Die Arbeit vermittelt das Bild, das ich mir von der Evolution des Menschen mache. Ich begann mit der Entwicklung des Konzepts wenige Monate, nachdem mir das „New York Times Magazine“ vorgeschlagen hatte, ein Selbstporträt für eine Technologie-Ausgabe zu machen. Um die Idee auf die Spitze zu treiben, deutete ich an, dass ursprünglich alle Säugetiere, Reptilien und sogar Fische mit uns verwandt waren.“

“Origin‘ was a series of manipulated photo images and an animation. It describes human evolution based on my own imagination. My concept started a few months after the “New York Times Magazine” gave me the opportunity to create a self-portrait which applied to a special technology issue. To push the idea further, I supposed that all of the mammals, the reptiles and even the fishes were all related to us originally.”

Daniel Lee



One part of “Origin” was used for the poster design of Ars Electronica 2005.

The Use of Seifenblasen

Werner Jauk, Heimo Ranzenbacher (AT)

1. 9. – 6. 9.

Kirchgasse,
Ars Electronica Quarter**Phantasma II**

Zeitgenossen (Ursula Hentschläger, Zelko Wiener) (AT) Brucknerhaus

Heart Beat

1. 9. – 6. 9.

Ars Electronica Center

Die elektrischen Signale der Herzschläge zweier Personen werden auf ihre Ähnlichkeit hin untersucht. Der Grad der Übereinstimmung wird zum Steuersignal einer Visualisierung. Zudem kann über Biofeedback-Sensoren eine Annäherung der Herzschläge erreicht werden.

The electrical signals produced by two people’s heartbeats are evaluated in order to establish similarities between them. The degree of correspondence is converted into the control signal of a visualization. Plus, biofeedback sensors can be used to produce a convergence of the two heartbeats.

Idea, Concept: Johannes Kepler University Linz, Institute for Pervasive Computing, Alois Ferscha HF/EKG; Rainer Schoffl, Harald Fuchssteiner; Biofeedback: Brigitte Bosenkopf; Software: Volker Christian; Sound/Audio: Helmut Rogl, Gerhard Widmer; Visuals/Design: Bernadette Emsenhuber

Kick-off: Do/Thu

1. 9.

19:00

Hauptplatz

Hotspot Linz

Das große Kick-off der beispielhaften Wireless Lan-Initiative der Stadt Linz. Bis 2008 werden stadtwweit mehrere hundert öffentliche Hotspots eingerichtet. Städtische Kulturhäuser, Jugendklubs, Schulen, Kindergärten, Altenheime, Stadtbibliotheken und natürlich öffentliche Plätze werden mit kosten- und drahtlosem Zugang zum Internet ausgestattet. Ein neuer städtischer Kommunikationsraum entsteht, der nicht nur als technische Infrastruktur begriffen wird, sondern vor allem als Kommunikations- und Aktionsplattform für die Bevölkerung. Parallel zum technischen Ausbau werden eine Reihe von Projekten und Initiativen in Bereichen wie Jugend- und Stadtteilkultur gestartet. Der Kick-off des Projektes findet am 1. 9. statt. Am Hauptplatz wird ein virtuelles Gästebuch installiert, das die verschiedenen Stadtteile mit dem Zentrum verbindet. Jeder kann über Internet, Notebook, PDA, per SMS oder MMS Bilder und Kommentare austauschen. So entsteht ein Tagebuch der Stadt und ihrer Bewohner.

The big kick-off of the City of Linz’s pioneering Wireless LAN Initiative. Several hundred public “hotspots” are to be set up citywide by 2008. The city’s cultural facilities, youth clubs, schools and kindergartens, retirement communities, libraries and, of course, public squares will be outfitted with technology providing free wireless Internet access. This will give rise to a new urban communications domain—thus, these installations are to be understood not only as an enhanced technical infrastructure but also as a communications and activities platform for the benefit of all city-dwellers. Parallel to these technical improvements, Linz will be launching a series of projects and initiatives to nurture youth culture and to enhance quality of life in the neighborhoods. The project’s premiere is set for September 1. On Linz’s Main Square, a virtual guest book is being installed that links up individual neighborhoods with downtown. Anyone will be able to exchange pictures and comments via Internet using a notebook or PDA or via SMS and MMS. The result will be a diary of the city and its inhabitants.



LINZ
Eine Stadt lebt aus

transpublicRaum für erweiterten Kunst- und Theorieaustausch
A Space for Expanded Exchange of Art and Theory

transpublic präsentiert „RE_MIX-Diskurse und Projekte im urban-gesellschaftlichen Kontext“:

transpublic presents “RE_MIX—Discourses and Projects in an Urban Social Context“:

trans_areale – ein interdisziplinäres Stadtforschungs- und Entwicklungsprojekt / an interdisciplinary urban research and development project (Daniela Herold, Hans Kropshofer, Rolf Touzisky)

Slubfurt City? at the border of two countries that do not exist (Micheal Kurzweily)
Rendundanz versus Synergie (Oliver Schürer)

Do/Thu – Di/Tue
1. 9. – 6. 9.
Opening: Do/Thu 1. 9. 15:30
10:00 – 19:00
Kunstuniversität Linz

TANA-BANA – Designing Substantive Freedoms

Srishti School of Art Design and Technology, Bangalore (IN)

Jährlich wird die Kunstuniversität Linz zum Raum für Ausstellungen internationaler Hochschulen, die sich mit der Lehre von Medienkunst und -kultur auseinandersetzen. 2005 wurde die Srishti School of Art Design and Technology aus dem südindischen Bangalore eingeladen. Der Ausstellungstitel „Tana-Bana“ heißt wörtlich übersetzt „Kette und Schuss“ und evoziert das Ideal der Integration von Communities und Gesellschaften. Die Ausstellung zeigt, wie sich der Erfolg einer Gesellschaft primär an den Freiheiten, die die Fähigkeiten zur Selbsthilfe und zur Gestaltung des eigenen Umfelds fördern, ablesen lässt. Gezeigt werden Arbeiten von Studenten, Absolventen und Artists-in-Residence; geboten werden außerdem Seminare und Diskussionen und eine telematische Performance auf dem Linzer Hauptplatz, bei der Künstler in Österreich und in Indien miteinander vernetzt werden.

Linz's University of Art serves annually as a venue for exhibitions by art colleges from all over the world that are engaged in the teaching of media art and media culture. The guest institution in 2005 is the Srishti School of Art Design and Technology in Bangalore, India. The exhibition is entitled "Tana-Bana," which can be translated literally as "warp and weft" and is meant to evoke the ideal of the "integration of communities or societies." This exhibition shows how the primary indicators of the success of a society are the freedoms that that community enjoys, those freedoms that further the society's capacity to help itself and to design its own environment. This exhibition features works by students, graduates and artists-in-residence. Additional offerings include an accompanying program of seminars and discussions and a telematic performance on Linz's Main Square during which artists in Austria and India will be linked up online.



Srishti i-Performance

Unstruck Sound: Anāhat Nād

Do/Thu 1. 9. 19:30
Hauptplatz

Eine Satellitenverbindung zwischen Linz und Bangalore wird zur temporären Bühne für eine Live-Performance, die das breite Kompetenzspektrum der Srishti School of Art Design and Technology in Bangalore, Indien, demonstriert und die traditionellen Qualitäten indischer Performancekunst mit digitalen Technologien kontrastreich verbindet.

A satellite link-up between Linz and Bangalore will become a temporary stage setting for a live performance that will demonstrate the broad spectrum of competence on hand at the Srishti School of Art Design and Technology in Bangalore, India in a high-contrast blend of the traditional qualities of Indian performance art and digital technologies.

Do/Thu – Di/Tue
1. 9. – 6. 9.
10:00 – 19:00
Brucknerhaus

VCD: Relocate-Retro Tracks

Istanbul Bilgi University, Visual Communication Design (VCD) (TR)



Das 1997 gegründete Institute for Visual Communication Design an der Istanbul Bilgi University beschäftigt sich mit technologischen Entwicklungen und Designstrategien. Die Ausstellung zeigt Arbeiten aus den Bereichen Grafik, Fotografie, Interaktives Design und Video und präsentiert außerdem eine VJ-Performance.

The Institute for Visual Communication Design established in 1997 at Istanbul's Bilgi University deals with technological developments and design strategies. This exhibition includes graphics, photography, examples of interactive design and videos, and also features a VJ performance.

Coordinators: Ihsan Derman, Mahir M. Yavuz

Do/Thu – Di/Tue
1. 9. – 6. 9.
10:00 – 19:00
Kunstuniversität Linz, Läuferln

Interface Culture

Curated by Christa Sommerer (AT), Laurent Mignonneau (F)



Der neu gegründete Studiengang „Interface Culture“ an der Kunstuniversität Linz untersucht Interface-Technologien und deren kulturelle und soziale Anwendungen. In Ausstellungen und Performances werden verschiedenste Gestaltungen von Interfaces aus den Bereichen Interaktive Kunst, Tangible Interfaces, Intuitive Musik- und Kompositionsinstrumente, Interaktive Spiele präsentiert.

The newly established "Interface Culture" program offered at Linz's University of Art is a study of interface technologies and their cultural and social applications. Exhibitions and performances will present a wide range of interface design variants for use in interactive art, tangible interfaces, intuitive music and composition instruments, and interactive games.

Interface Culture in Concert – see page 27



2000



2003



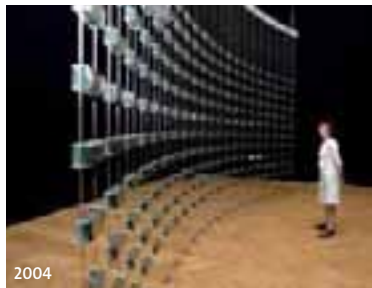
2000



2004



2001



2004



2001



2002



2003

Do/Thu 1. 9. 17:00 Opening
 Do/Thu – Di/Tue 1. 9. – 6. 9. 10:00 – 24:00
 O.K Centrum für Gegenwartskunst
 Verlängerung der Ausstellung / Extended Run 7. 9. – 18. 9.

Milkproject

Ieva Auzina, Esther Polak – RIXC – Riga Center for New Media Culture (LV)



Milk ist ein künstlerisches Mapping-Projekt, bei dem mit GPS-Satellitennavigation lettische Milchbauern und der Transport von deren Milch auf ihrem Weg durch Europa kartografiert und zueinander in Beziehung gebracht werden. Die dabei entstandene digitale Karte wird zu einer Schnittstelle zu Geschichten und Lebensumständen der an dieser Transportkette beteiligten Personen und zeichnet ein Bild der ökonomischen Beziehungen innerhalb der EU.

This is an artistic mapping project in which GPS satellite navigation technology is used to produce a cartographic representation of milk shipments from Latvian dairy farmers to customers half way across Europe. Thus, a commercial product serves as the narrative thread tying together different regions. The digital map produced in this way becomes a portrait of the histories and ways of life of the people involved in this logistical chain and provides a picture of economic relations within the EU.

Prix Ars Electronica 2005, Golden Nica Interactive Art

Life Support Systems: Vanda

Mateusz Herczka (NL)



Aus elektrischen Signalen der Orchidee Vanda Hybrida wird ein virtueller Organismus erzeugt, der sich selbst organisiert und anpasst.

Electrical signals from the Vanda Hybrida orchid are used to create a virtual organism capable of self-organization and adaptation to its surroundings.

Prix Ars Electronica 2005, Award of Distinction Interactive Art

how long does the subject linger on the edge of the volume ...

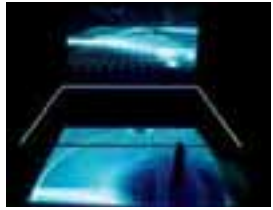
Marc Downie, Shelley Eshkar, Paul Kaiser – The OpenEnded Group (US)



Infrarot-Kameras nehmen Bewegungen von Tänzern auf, ein Motion-Capture-System verarbeitet sie. Nun startet ein komplexes System von Analyse und Kombination, deutet die Bewegung, visualisiert mögliche Absichten und denkt so die Choreografie weiter.

Infrared cameras record the movements of dancers, and the images are then processed by a motion-capture system. At this point, a complex system of analysis and combination commences, interprets the movements, visualizes possible intentions and thus produces a conceptual extrapolation of the choreography.

Prix Ars Electronica 2005, Award of Distinction Interactive Art



Gravicells Seiko Mikami, Sota Ichikawa (JP)

Ein abgegrenzter Raum zur digitalen Simulation von Schwerkraft. Bewegungen der Besucher auf der Sensor-Bodenfläche führen zu Veränderungen in diesem Raum, die in Sound, Licht und Visuals umgesetzt werden. Die aktuellen Positionen von GPS-Satelliten fließen als zusätzliche Informationsebene in die visuelle Simulation ein.

This is a self-enclosed space for the digital simulation of gravity. The movements of the installation's visitors upon sensors installed in the space's flooring lead to changes in the space that are manifested as sound, light and visuals. Data about the current positions of GPS satellites flow into the visual simulation as an additional level of information.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art



Run Motherfucker Run Marnix de Nijs – RMR_organisation (NL)

Trauen Sie sich auf den Weg durch eine gespenstische nächtliche Stadt? Durch Rennen auf einem realen Laufband bewegen Sie sich in der vor Ihnen projizierten Stadt und entscheiden über Richtung und Geschwindigkeit. Interaktives Kino mit vollem Körpereinsatz.

Do you dare to make your way through an eerie city by night? Running on a real treadmill, you move through the cityscape projected onto the screen in front of you, all the while determining your own direction and speed. This is interactive cinema that calls for full physical commitment on the part of the viewer.

In co-operation with Reinier van Brummelen, Noud Heerkens an Boris Debackere
Software Development: V2_lab, Rotterdam

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art



Intimate Transactions Keith Armstrong – The Transmute Collective (AU)

Ein sogenannter „Bodyshelf“ wird zum Interface für sensorische Erfahrungen zwischen zwei Personen, die sich an getrennten Orten aufhalten. Über ihre Körperbewegungen können sie gleichzeitig in einer virtuellen Welt aus Bildern, Tönen und taktilem Feedback interagieren.

A so-called "bodyshelf" becomes the interface for sensory experiences taking place between two people at two separate locations. Through their physical movements, they can simultaneously interact in a virtual world of images, sounds and tactile feedback.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art



Sonic Wire Sculptor Amit Pitaru (US)

Ursprünglich ein Instrument für Performances des Künstlers, ist der Sonic Wire Sculptor gleichzeitig 3D-Zeichentool und Musikinstrument. Zeichnungen werden projiziert und generieren Sounds. Der User kann so die optische und klangliche Atmosphäre des gesamten Raumes gestalten.

Originally an instrument for performances by the artist, "Sonic Wire Sculptor" is both a 3D drawing tool and a musical instrument. The drawings are projected and generate sounds, thus enabling the user to design the visual and tonal atmosphere of the entire space.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art

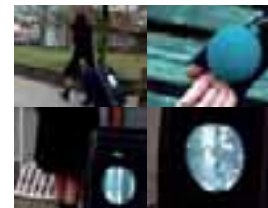


POD (Wind Array Cascade Machine) Steve Heimbecker – Qube Assemblage (CA)

Sensoren messen Windgeschwindigkeit und -richtung und übertragen diese Daten ins Netz. An einem anderen Ort werden diese Daten empfangen, steuern eine Skulptur aus 2880 Leuchtdioden und lassen ein mehrdimensionales Porträt des Windes entstehen.

Sensors measure wind speed and direction, and send this data to a website. At another location, this data is received and used to control a sculpture consisting of 2,880 light-emitting diodes that produce a multi-dimensional portrait of the wind.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art



Life: a user's manual Michelle Teran (CA)

Ein Gang durch die Stadt, bei dem die sonst unsichtbare Beobachtung durch Überwachungskameras sichtbar gemacht wird. Es entsteht das Bild eines Netzwerkes, das den sozialen Raum einer Stadt überzieht.

An excursion through the city during which the observation that would otherwise go unseen is made visible by surveillance cameras—the upshot is the visual depiction of a network that spreads itself out across the urban social realm.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art



glow positioning system Ashok Sukumaran (IN)

Die Dachlandschaft eines ganzen Stadtteils als interaktive Lichtinstallation. Dreht man eine Handkurbel, aktiviert man die Lichter und verändert das gewohnte architektonische Angesicht der Stadt in ein poetisches Lichtpanorama.

The rooftop landscape of an entire urban neighborhood as interactive light installation: turning a hand crank activates the lights and transforms the familiar countenance of the urban architecture into a luminous poetic panorama.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art



The Network of No_des Sarai Media Lab (Raqs Media Collective, Mrityunjay Chatterjee, Iram Ghufan) (IN)

The Network of No_des verarbeitet „Treibholz“ aus dem Internet zu einem neuen Web-Projekt. Persönliche Notizen, Medienberichte, gefundene und recherchierte Materialien ebenso wie Fragmente aus Hindi- und Bangali-Filmen erschaffen ein assoziatives

Bild der Arbeit des Sarai Media Lab im Kontext einer „New Media Street Culture“ in Delhi.

The Network of No_des processes “driftwood” gleaned from the Internet into a new web project. Personal memos and media reportage, found material and results of research as well as fragments from Hindi and Bangali films coalesce into an associative picture of the work being done at the Sarai Media Lab in the context of Delhi’s “new media street culture.”

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art



Waco Resurrection Michael Wilson, Eddo Stern, Jessica Hutchins, Brody Condon, Peter Brinson, Mark Allen (US)

Waco Resurrection ist der erste Teil der „Endgames“, einer Serie von Multiplayer Shooting Games, die alternative Utopien und apokalyptische Momente als Basis ihrer Handlung haben und sich mit psycho-sozialen Phänomenen beschäftigen. Mehrere User schlüpfen dabei gleichzeitig in die Rolle des Sektenführers David Koresh während des Sturms des FBI auf das Anwesen der Sekte in Waco, Texas.

Waco Resurrection is Part 1 of the “Endgames” series of multiplayer shooting games that take alternative utopias and apocalyptic moments as the basis of their plots and confront psychosocial phenomena. In this release, several users simultaneously slip into the role of sect leader David Koresh as the FBI storms the sect’s compound in Waco, Texas.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art

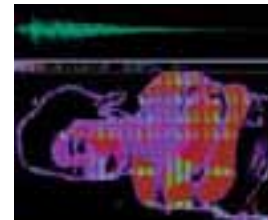


Capture Kaspar T Toepfritz (F)

Auf der Bühne sind drei Tänzer, deren sämtliche Bewegungen von Kameras analysiert werden. Keine voraufgezeichneten Sounds, keine Samples – die Tänzer selbst sind die Musiker und Bildgestalter von Capture. Das Ergebnis ist ein Live-Konzert, das ebenso ein Tanzstück wie eine Realtime-Videoinstallation ist.

On stage are three dancers, all of whose movements are analyzed by cameras. No prerecorded sounds, no samples—the dancers themselves are the musicians and the designers of Capture’s visuals. The result is a blend of live concert, dance piece and realtime video installation.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art



Bondage Atau Tanaka (F)

Ein digitales Kunstwerk auf einer analogen Oberfläche: Besucher legen verborgene Schichten einer auf eine Papieroberfläche projizierten Fotografie von Nobuyoshi Araki frei. Mit ihren Bewegungen vor dem Bild scannen sie dieses ab und verändern es. Gleichzeitig entsteht daraus das Sound-Environment der Installation.

A digital artwork on an analog surface: visitors reveal hidden layers of a photograph by Nobuyoshi Araki projected onto a paper surface. With their movements in front of the image, visitors generate a scanned copy of it and modify it, events that simultaneously generate the installation’s sound environment.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art



Interface #4 TFT Tennis V180 Dirk Eijbouts (NL)

Ein virtuelles Tennisspiel mit einer Besonderheit: Monitore werden zum Schläger. Mit Bewegungen der Monitore nach rechts oder links kann man dem Ball hinterherlaufen, Winkel und Position des Monitors bestimmen die Flugrichtung des Balls.

A virtual tennis match with a twist: monitors become the racquets. Players get into position to return balls hit to them by moving the monitors to the left or right; the monitors’ angle and position determine the path of the shots they hit back.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art



Firebirds Paul DeMarinis (US)

Gasflammen werden durch elektrische Signale so moduliert, dass sie hörbare Klangwellen produzieren. Aus diesen Flammenlautsprechern, die sich in Vogelkäfigen – für den Künstler Symbol für das Jenseits – befinden, hört man Reden von Stalin, Hitler, Mussolini und Roosevelt.

Gas flames are modulated by electrical signals in such a way that they produce audible sound waves. Issuing from these flame-loudspeakers set up in birdcages—for the artist, a symbol of the afterlife—are speeches by Stalin, Hitler, Mussolini and Roosevelt.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Digital Musics



condemned_bulbs artificiel (Alexandre Burton / Julien Roy / Jimmy Lakatos) (CA)

Licht und Sound sind auch in dieser großräumigen Klanginstallation untrennbar gekoppelt – das Leuchten von Glühbirnen wird durch Audiosignale gesteuert. Musik wird dadurch gleichzeitig hör- und sichtbar.

Even in this sprawling sound installation, light and sound are inseparably linked. The glowing of light bulbs is controlled by audio signals, whereby music is made simultaneously audible and visible.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Digital Musics



G-Player Jens Brand (DE)

Der „Global Player“ kann die Position von derzeit ca. 1000 Satelliten abrufen und simuliert deren Umlaufbahn. Das Gebiet, das der Satellit überfliegt, wird auf sein Höhenprofil hin analysiert und diese Daten werden durch den G-Player in Klang umgesetzt. Unser Planet wird zur Schallplatte, die von Satelliten abgespielt wird.

“Global Player” is able to determine the current positions of approximately 1,000 satellites and simulate their orbital paths. The topographical profile of the region a particular satellite is flying over at the moment is analyzed and G-Player translates this data into sound. Our planet thus becomes an LP that is played back via satellite.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Digital Musics

Climax – The Highlight of Ars Electronica

July 2 – August 28, 2005

The National Taiwan Museum of Fine Arts



Ars Electronica in collaboration with the National Taiwan Museum of Fine Arts is bringing the globally renowned art festival to Taiwan. The exhibition will feature a digital video archive with several hundred prizewinning works, more than 20 classic interactive installations, a Virtual Reality environment for CAVE projects, a selection of outstanding works from the Prix Ars Electronica's u19 category and digital art performances. Located in the island's pivotal

central region, the National Taiwan Museum of Fine Arts just reopened in July 2004 following extensive renovations. In addition to showing the Museum's superb collections documenting the development of Taiwanese art movements, the exhibition is designed to promote the island's creativity in 21st century digital art. The exhibition in Taiwan will be Ars Electronica's first major showcase in Asia. The quarter-century milestone provides an occasion for a comprehensive overview of media technology spanning the past 25 years.

For the Taiwanese public and Chinese-speaking audiences to better understand Ars Electronica's evolution and accomplishments over this period, the publications will be issued in Chinese and English. The exhibition is scheduled to open on July 2, 2005 and to run for two months until August 28, 2005.



Ars Electronica presents:

Interactive Installations
Award-winning Animations
Digital Music Selection
25-Year Archive Documentaries:

1. Performing Art
2. Public Art
3. Robot + Body

ARSBOX

u19 – freestyle computing



In collaboration with The National Taiwan Museum of Fine Arts, Unison Art Association and ITRI Creativity Lab.
Curated by Shu-Min Lin, Sean Hu, Christine Schöpf and Gerfried Stocker

Projects:

Inter Dis-Communication Machine – Kazuhiko Hachiya

Librovision – Ars Electronica Futurelab

Trash Mirror – Daniel Rozin

Remain in Light – Haruki Nishijima

Telematic Dreaming – Paul Sermon

An Interactive Poetic Garden – David Small, Tom White

Moony – Akio Kamisato, Takehisa Mashimo, Satoshi Shibata

Watchful Portrait – John Gerrard

Tool's Life – Father's Desk – Kyoko Kunoh, Motoshi Chikamori, minim++

Sur la table – Osman Khan

We interrupt your regularly scheduled program – Osman Khan, Daniel Sauter

MusicBottles – Hiroshi Ishii, Tangible Media Group

Experiments in Touching Color – Jim Campbell

Kemuri-mai – Jean-Marc Pelletier

Banlieue du Vide – Thomas Köner

Organization

AEC Ars Electronica Center Linz
Museums-gesellschaft mbH

Managing Directors

Gerfried Stocker, Andreas Exner
Hauptstraße 2, A - 4040 Linz, Austria
Tel. +43.732.7272-0
Fax +43.732.7272-77
festival@aec.at
www.aec.at/hybrid

Mitveranstalter / Co-organizers

ORF Oberösterreich

General Director: Helmut Obermayr

Liva - Veranstaltungsgesellschaft mbH

Wolfgang Winkler, Wolfgang Lehner,
CEO

O.K Centrum für Gegenwartskunst

Managing Director: Martin Sturm

Directors Ars Electronica:

Gerfried Stocker, Ars Electronica Center
Christine Schöpf, ORF Oberösterreich

Coordination & Production:

Katrin Emler - Festival
Iris Mayr - Prix

Production Team:

Ellen Fethke, Ingrid Fischer-Schreiber,
Magnus Hofmüller, Silvia Keller, Car-
men Lauss, Dieter Mackinger, Manuela
Pfaffenberger, Gerlinde Pöschko, Elisa-
beth Sachsenhofer, Klemens Schuster,
Andre Zogholy

Curatorial Advisors:

Sonja Bettel, Dennis Russell Davies,
Fadi Dorninger, Andreas Hirsch, Naut
Humon, Derrick de Kerckhove, Geetha
Narayanan, Dietmar Offenhuber,
Christa Sommerer, Mahir M. Yavuz,
Ina Zwerger

Public Relations: Ulrike Ritter

Press: Wolfgang A. Bednarzek, Robert
Bauernhansl

Marketing & Sponsoring: Ursula

Kürmayr, Barbara Egger

Web Editor: Cornelia Sulzbacher, Ulrike
Ritter

Web Design: Michael Badics, Stefan
Eibelwimmer, Günther Kolar

Ars Electronica System Administration and
Technical Maintenance: Gerold Hofstadler,
Florian Arthofer, Gerhard Grafinger,
Stefan Hackl, Rudolf Hanl, Florian Keclik,
Faruk Kujundzic, Günther Mayr, Karl
Schmidinger

Technical Expertise & Know-how:

Ars Electronica Futurelab,
www.aec.at/en/futurelab/team_team02.asp

Architecture: Scott Ritter

Ars Electronica Center: Nicoletta Blacher,
Renata Aigner, Michaela Lang

Ars Electronica Administrative Team:

Elisabeth Kapeller, Olivia Desl, Rita
Thaller, Michaela Wimplinger

Imprint

Resp. for content: Gerfried Stocker,
Christine Schöpf

Editor-in-chief: Ulrike Ritter

Graphic Design: Gerhard Kirchschräger

Printed by: Gutenberg, Linz

Photos: Ars Electronica, rubra,
Sabine Starmayr, PILO

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

Translation: Mel Greenwald, Martina
Bauer

Proof Reading: Ingrid Fischer-Schreiber,
Aileen Derieg

„Origin“ (1999) by Daniel Lee used with
kind permission of the artist.

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

Das detaillierte Festivalprogramm
erscheint Mitte August. / *The detailed
Festival Program will be published in the
middle of August.*

Program updates: www.aec.at/hybrid

Hotels



Austria Classic Hotel
Drei Mohren****

Einzel / Single € 109,-
Doppel / Double € 143,-
Zentrale Lage. / Centrally located.



Courtyard Marriott****

Einzel / Single € 93,-
Doppel / Double € 106,-
10 Minuten Gehminuten ins Zentrum. /
10 minutes' walk into the city center.



LFI Hotel

Einzel / Single € 43,-
Doppel / Double € 76,-
10 Minuten Gehminuten ins Zentrum. /
10 minutes' walk into the city center.



Youthotel Linz

Einzel / Single € 32,-
2 Bed room per person € 24,-
3 Bed room per person € 19,90
10 Minuten ins Stadtzentrum mit der
Straßenbahn. / 10 minutes into the city
center by tram.



Hotel Landgraf****

Einzel / Single € 81,-
Doppel / Double € 111,-
Zentrale Lage neben dem Ars
Electronica Center. / Centrally located
near the Ars Electronica Center.



Novotel****

Einzel / Single € 69,-
Doppel / Double € 85,-
10 Minuten ins Stadtzentrum mit der
Straßenbahn. / 10 minutes into the city
center by tram.



Hotel Kolping***

Einzel / Single € 61,-
Doppel / Double € 76,-
Zentrale Lage. / Centrally located.

Haus Don Bosco

Einzel / Single € 42,-
2 Bed room per person € 32,-
3 Bed room per person € 27,-
Zentrale Lage. Nur Barzahlung möglich. /
Centrally located. Cash only.



Jugendgästehaus Linz

Einzel / Single € 28,50
2 Bed room per person € 21,-
3-4 Bed room per person € 18,50
Stadtrandlage. / Outlying location .

Hotel-Buchung / Hotel Booking

Sparkassen Reisebüro – Lufthansa City Center
Kontakt/Contact: Frau/Ms. Eva Tauber
Tel. +43.732.715410-12, Fax +43.732.715410-20
eva.tauber@lcc.sparkassen-reisen.at

Buchungsformulare und Stornobedingungen finden Sie auch auf unserer Service-
Site www.aec.at/festival/hotels
Weitere Informationen über Hotels erhalten Sie beim Landesverband für Tourismus:
www.oberoesterreich.at sowie auf der Website des Linz Tourismus:
www.linz.at/tourist/e_hotel_suche.asp

Information on booking and cancellation as well as a booking form are also available
at our service site www.aec.at/festival/hotels
For additional information on hotel accommodation, log on to Upper Austrian Tourist
Board website: www.oberoesterreich.at or Linz Tourism:
www.linz.at/tourist/e_hotel_suche.asp

Tickets & Information

Preise / Prices

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

Festival-Pass (valid for all festival presentations Sept. 1–6)	€ 100,00	€ 72,00
Tagespass (valid for all presentations of a single day)	€ 38,00	€ 26,00

Informationen zu Ticketpreisen von Einzelveranstaltungen sowie die Möglichkeit, Festivalpässe und Tickets zu buchen, finden Sie ab 1. Juli 2005 unter www.aec.at/festival/tickets

Alle reservierten Pässe und Tickets können ab dem 31. August 2005 an der Brucknerhaus-Kassa oder am Tag der Veranstaltung am Veranstaltungsort abgeholt werden.

Information about ticket prices and individual events as well as about the possibility of booking tickets and festival passes in advance will be available beginning July 1, 2005 at www.aec.at/festival/tickets

All reserved passes and tickets can be picked up beginning August 31, 2005 at the Brucknerhaus box office or, on the day of the event, at the event venue.

Information Hotline

ab/ from 1. 7. 2005
10:00 – 17:00
Tel. +43.732.7272-55
Fax +43.732.7272-655
tickets@aec.at

Festivalpass-Vorverkauf / advance sale:
1. 8. – 31. 8.
Ars Electronica Center, Brucknerhaus
Gruppenpreise auf Anfrage /
Group rates on request:
tickets@aec.at



- 1 Ars Electronica Center / Quarter Hauptstr. 2
- 2 Ars Electronica Futurelab Hauptstr. 16-18
- 3 Brucknerhaus Linz Untere Donaulände 7
- 4 O.K. Centrum für Gegenwartskunst Dametzstr. 30
- 5 Kunstuniversität Linz Hauptplatz 8
- 6 Lentos Kunstmuseum Linz Ernst-Koref-Promenade 1
- 7 Stadtwerkstatt Kirchengasse 4
- 8 Architekturforum Oberösterreich Prunerstraße 12
- 9 Posthof, Posthofstr. 43
- 10 ÖBB – Technische Services Wienerstraße 2c
- 11 transpublic Hahnengasse 3, Alter Markt

For information about the City of Linz, go to www.linz.at

Ars Electronica 2005 Publications



Hybrid – living in paradox
Katalog zur Ars Electronica 2005
Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit
€ 28,00
ISBN 3-7757-1659-9

Der Katalog zum Festival 2005 wird in ausgewählten Beiträgen theoretische Reflexionen beteiligter Künstler und Wissenschaftler mit Beschreibungen präsentierter Kunstprojekte verbinden und damit erneut einen aktuellen Blick auf das Spannungsfeld von Kunst, Technologie und Gesellschaft bieten.

The 2005 festival catalog will combine essays elaborating on the theoretical reflections of participating artists and scientists with descriptions of featured works of art and thus—as always—illuminate what's emerging right now in the charged field of interaction between art, technology and society.

CyberArts 2005

International Compendium
Prix Ars Electronica
Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit
€ 49,90 (inkl. DVD und CD)
ISBN 3-7757-1657-2

PRIXARS

„CyberArts 2005“ dokumentiert die von einem Team internationaler Experten ausgewählten besten Arbeiten der Wettbewerbskategorien „Computer Animation / Visual Effects“, „Digital Musics“, „Interaktive Kunst“, „Net Vision“, „Digital Communities“, des nationalen Jugendwettbewerbs „u19 – freestyle computing“ und des Kunst- und Technologiestipendiums [the next idea] in Text und Bild. Das umfangreiche Buch wird von einer DVD mit Auszügen der besten Computeranimationen und Visual Effects sowie einer CD mit Ausschnitten der Kategorie „Digital Musics“ begleitet.

“CyberArts 2005“ compiles text and graphic documentation of the prizewinning works singled out for recognition by juries of international experts in the Computer Animation / Visual Effects, Digital Musics, Interactive Art, Net Vision, Digital Communities categories, the u19 – freestyle computing competition for young Austrian artists as well as the art and technology grant [the next idea]. This comprehensive volume is accompanied by a DVD with excerpts from the best works of Computer Animation / Visual Effects as well as a CD featuring selected cuts from the Digital Musics category.

Ars Electronica 2005

	Mi/Wed 31. 8.	Do/ Thu 1. 9.	Fr/ Fri 2. 9.	Sa/ Sat 3. 9.	So/ Sun 4. 9.	Mo/ Mon 5. 9.	Di/ Tue 6. 9.	
vormittags / mornings	Open House Ars Electronica Center (see page 4, 32)	Digital Archives Conference (see page 23)	Press Conference Hybrid Symposium I (see page 14)	Hybrid Symposium III (see page 15) u19-Event (see page 26)	Prix Forum I (see page 16) Radio-FRO-Konferenz (see page 22) Artist Lecture Theo Jansen (see page 29)	Prix Forum IV (see page 17)	Prix Forum V (see page 17)	vormittags / mornings
nachmittags / afternoons	Open House Ars Electronica Center (see page 4, 32)	Waveform B – Opening (see page 30) Campus – Opening (see page 36) CyberArts 2005 – Opening (see page 38)	Hybrid Symposium II (see page 14)	Hybrid Symposium IV (see page 15) Pixelspaces Conference (see page 21)	Prix Forum II (see page 16) Artist Lecture Ulf Langheinrich (see page 30) Prix Forum III (see page 16) Pixelspaces Conference (see page 21)	World Culture Forum (see page 18) Lecture Derrick de Kerckhove (see page 13)	Press Conference Design for Digital Communities (see page 18)	nachmittags / afternoons
abends / evenings	Pixelspaces Exhibition – Opening (see page 21) Hybrid Creatures and Paradox Machines – Opening (see page 24, 31)	Launch of Hotspot Linz (see page 35) Srishti i-Performance (see page 36) Emotional Traffic (see page 25) Suspended Engines (see page 25)	Ars Electronica Gala (see page 4, 25) gezgin – Mercan Dede – Secret Tribe (see page 25)	Visualisierte Linzer Klangwolke (see page 4) Electronic Theatre / O.K Night (see page 26)	Listening between the Lines (see page 26, 27)	DRIFT – live version (see page 30) Interface Culture in Concert (see page 27)	Hyprex (see page 27)	abends / evenings

taglich/daily

1. 9. – 6. 9. Ars Electronica Center Exhibition (see page 32)
Pixelspaces Exhibition (see page 21)
Brucknerhaus (see page 34, 37)
electrolobby (see page 20)
Hybrid Creatures and Paradox Machines (see page 31)
Interface Culture (see page 37)
The Use of Seifenblasen (see page 34)

1. 9. – 6. 9. CyberArts 2005 (see page 38)
Campus (see page 36)
Waveform B (see page 30)

2. 9. – 6. 9. Animation Festival (see page 6, 7)
Strandbeest (see page 28)
Quarter Nightline

Program updates: www.aec.at/hybrid

Ars Electronica Center
Hauptstraße 2
A – 4040 Linz, Austria

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

www.aec.at/hybrid