

Ars Electronica 2004

- 2 **Ars Electronica 2004**
- 3 **Start your Festival**
- 6 **TIMESHIFT – Die Welt in 25 Jahren**

- 8 **Conferences**
- 8 TIMESHIFT Symposium
- 11 Prix Forum 2004
- 13 Radio-FRO-Konferenz
Launch of Creative Commons Austria
- 14 Language of Networks
- 16 Ars Electronica – Network of Media Art
TraceEncounters
- 17 Pixelspaces
Workshop by Digi-Arts, UNESCO
- 18 Itsuo Sakane Lecture
Re-inventing Radio Symposium

- 19 **Events**
- 19 An Evening in the Gardens
- 20 Vita Pulsante
- 21 Re-inventing Radio
Quarter Nightline
- 22 Apparition
- 23 O.K Night
Electronic Theatre
Matki Wandalki
Japanese Animation!
- 24 Digital Musics in Concert
Freiluft-Musik – Music Alfresco
Mulonga.net
- 25 L'Espace Temporel
- 26 Vox Vocis
The Big Showdown
Quarter Nightline – DJ Jam

- 28 **electrolobby**
- 28 Audiomobile
Radio Astronomy
Seven Mile Boots
VSSTV – Very Slow Scan Television

- 29 Creative Commons Austria
Digista
The Time Machine
electrolobby – Artists do it first
Minimundus
- 30 electrolobby Kitchen
Movieline

- 31 **Digital Avant-Garde / Prix Selection**
- 32 The Legible City
Think about the people now
Interactive Plant Growing
America's Finest
- 33 Inter Dis-Communication Machine
Landscape One
Digital Avant-Garde – Media Art Forum

- 34 **Campus: IAMAS**

- 36 **Exhibition**
- 36 Timeline ± 25
Modular Synthesizer
Gedanken bewegen – Moving Thoughts

- 37 FORE – Interaktives Golfen
Sensory Circus
- 38 Push/Pull
Ars Electronica Center Medienfassade
Di ANA LOG
Seek

- 39 **Ars Electronica Center Exhibition**
- 39 Gulliver's World
Archiquarium
- 40 I/O Brush
Commotion
Moony
Watchful Portrait
Nudemessenger
Remote Furniture

- 41 La Pâte à Son
Cheese
Eine Welt der Wahrheiten
Innovision Wall
LibroVision
Somnambules
- 42 Dog[Lab]01
Sur la table
CAVE – Karma
CAVE – Mersea Circles

- 43 Australian Media Art
R-MA/IDM_NME~XR+CP=e'MAZINEst
Johannes Deutsch

- 44 **CyberArts 2004**
- Listening Post
Augmented Fish Reality
Banlieue du Vide
- 45 Ah_Q
Topobo
DEMI-PAS
alert
- 46 Messa di Voce
Loops
We interrupt your regularly
scheduled program
3 minutes²
- 47 Turing Train Terminal
1000 Deathclock in Paris
Isadora – Future of Memory
Improvisation
Interactive generative stage and
dynamic costume for André Werner's
“Marlowe: The Jew of Malta”
- 48 u19 – freestyle computing

- 49 **next steps**

- 50 **Service**
- 50 Publications
Ars Electronica on ORF
- 51 Tickets & Information
- 52 Program overview

Ars Electronica 2004



„Ich werfe den verdammten Rückspiegel aus dem verdammten Fenster, weil ich nicht wissen will, woher ich komme, sondern wohin ich fahre“, soll der amerikanische Architekt Frank Lloyd Wright einmal in den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts gesagt und dabei tatsächlich den Rückspiegel des Autos abgebrochen und beim Fenster rausgeworfen haben – was für eine fantastische Anekdote. Aber das war noch vor dem Holocaust, vor Hiroshima, vor Vietnam, vor dem ersten Mondflug, vor Tschernobyl, vor 9/11 und dem Irakkrieg, vor der Entdeckung der DNA-Doppelhelix, vor Dolly, dem geklonten Schaf, vor der Entschlüsselung und Patentierung ganzer Genome, vor der Entwicklung des Transistors, vor dem Zeitalter der digitalen Simulationen, vor dem Aufbau des Internet und dem Siegeszug von Mobile Phones und Computergames ... ziemlich viel an Zukunft, die mittlerweile in unserem Rückspiegel liegt – was liegt vor uns?

“I’ll throw the damned rearview mirror out of the damned window because I don’t want to know where I’ve come from, but where I’m going,” Frank Lloyd Wright, the American architect, is reputed to have said once in the ‘30s of the 20th century, and indeed he did actually break off the car’s rearview mirror and throw it out of the window. A brilliant anecdote. But that was before the Holocaust, Hiroshima and Vietnam, before the first flight to the moon, before Chernobyl, before 9/11 and the Iraq War, before the discovery of the DNA double helix, Dolly the cloned sheep, and the deciphering and patenting of the entire genome, before the development of the transistor, the age of digital simulations, the development of the Internet and the triumphal advance of cell phones and computer games ... That’s quite a lot of future reflecting in our rearview mirror. But what lies ahead of us?

Gerfried Stocker
Christine Schöpf

Directors Ars Electronica

Ars Electronica 2004

Linz, Do 2. – Di 7. September



www.aec.at/timeshift

Start your Festival

Do/Thu
2. 9.

20:30
Franz-Joseph-Warte / Freinberg

An Evening in the Gardens



Eine idyllische Gartenanlage über den Dächern von Linz als Schauplatz für Live-Performances, Klanginstallationen und das einmalige Action-Cooking von Gordon W's Scharfness Institute. Ein Abend im Park – genießen Sie den „chill in evening“ der Ars Electronica 2004.

A scenic park high above the city of Linz, a tempting scenario for live performances, sound environments and superb Action Cooking by Gordon W's Scharfness Institute. An evening in the park—enjoy the "chill in evening" of Ars Electronica 2004.

With: Sam Auinger (A), Bruce Odland (USA), Rupert Huber (A), AGF (D), Fuzzy Love (CDN), DJ Record Player Laura Kikauka (CDN)

See page 19

Fr/Fri
3. 9.

21:30
Ars Electronica Quarter

Vita Pulsante



Ein Abend rund um das Ars Electronica Center – mit „FORE – Interaktives Golfen“ der Linzer Stadtwerkstatt, „Sensory Circus“ von Time's Up (A), mit der Langen Nacht der Radiokunst. Außerdem zu sehen: vier internationale Acts mit Projektionen ganz besonderer Art. Und abschließend das erste Line-up der Quarter Nightline mit DJs aus Japan und Linz – open end.

An evening round the Ars Electronica Center featuring "FORE – Interactive Golf" by Linz's Stadtwerkstatt, "Sensory Circus" by Time's Up (A) and the Long Night of Radio Art. Also on tap will be four international acts with very special kinds of projections. And the evening will culminate in the first Quarter Nightline with a lineup of DJs from Japan and Linz—open end.

See page 20

Fr/Fri
3. 9.

19:00
Brucknerhaus, Großer Saal

Ars Electronica Gala – Award Ceremony



Erstmals verschmelzen die Eröffnungsveranstaltung des Festivals und die Prix Ars Electronica Gala zu einem großen Event. Neben der festlichen Eröffnung der Ars Electronica 2004 werden die Goldenen Nicas an die Gewinner des Prix Ars Electronica vergeben. Das künstlerische Programm des Abends bietet erste Ausblicke auf wichtige Veranstaltungen der Festivalwoche.

A new format combines the Prix Ars Electronica gala and the Festival premiere into one big event. The Prix Ars Electronica prizewinners will receive their Golden Nica statuettes at the grand opening of Ars Electronica 2004. The evening's artistic program provides a preview of the Festival's highlights.

Einlass nur mit Einladung. / Admission is by invitation only.

Sa/Sat
4. 9.

21:00
Donaupark

Visualisierte Linzer Klangwolke Sense-ation Peter Wolf (A)



Es wird wieder spektakulär! Das traditionsreiche Open-Air-Event mit 100.000 Zuschauern im Donaupark verspricht Musik, Visuals, Feuerwerk, Projektionen und Magie.

The annual spectacle of spectacles! The open-air event for an audience of 100,000 in the Donaupark will feature music, visuals, fireworks, projections and magic.

Curated by Brucknerhaus Linz, ORF Oberösterreich

Ars Electronica 2004 – Opening Tour



Do/Thu
2. 9.

13:30 Opening
Lentos

Digital Avant-Garde Prix Selection



25 Jahre Ars Electronica – der geeignete Zeitpunkt für einen Blick in die Geschichte der Medienkunst. Die Ausstellung „Digital Avant-Garde / Prix Selection“ zeigt eine Auswahl an Arbeiten aus den vergangenen Jahren des Prix Ars Electronica. Die Ausstellung war zwischen Mai und Juli in New York zu sehen und wird während des Festivals in Linz präsentiert.

Ars Electronica's 25th anniversary is a suitable occasion for a retrospective of media art. "Digital Avant-Garde / Prix Selection" showcases an array of works from past Ars Electronica prize competitions. This exhibition ran in New York from May to July and will be presented in Linz during the Festival.

See page 31

Do/Thu
2. 9.

11:00 – 13:30 Opening
Lentos

Digital Avant-Garde Media Art Forum



Die KünstlerInnen der Ausstellung „Digital Avant-Garde / Prix Selection“ präsentieren ihre Projekte und diskutieren Konzepte der Arbeit mit interaktiven Medien.

The artists represented in "Digital Avant-Garde / Prix Selection" exhibition present their works and discuss concepts of working with interactive media.

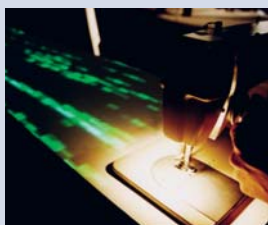
With: Benjamin Weil (F/USA), Lynn Hershman (USA), Christa Sommerer (A) & Laurent Mignonneau (F), Lev Manovich (USA), Luc Courchesne (CDN)
Moderator: Roy Ascott (UK)

See page 33

Do/Thu
2. 9.

16:00 Opening
Kunstuniversität Linz

Campus



Die japanische Hochschule IAMAS ist mit einer umfangreichen Ausstellung studentischer Arbeiten, einer Dokumentation des biennalen Medienkunstfestivals von IAMAS sowie Ergebnissen des schuleigenen Artist-in-Residence-Programms zu Gast in Linz. Bereits zum vierten Mal wird so die Kunstuniversität Linz zur Plattform für die Präsentation von

internationalen Hochschulen, die sich in innovativer Weise mit der Lehre von Medienkunst und -kultur auseinandersetzen.

IAMAS, an art college in Japan, is making a guest appearance in Linz with an extensive exhibition of student projects, a documentation of the school's biannual media art festival and the results of its artist-in-residence program. This is the fourth year that Linz's University of Art and Industrial Design is hosting a presentation by an international academy of art that takes an innovative approach to teaching media art and media culture.

See page 34

Do/Thu
2. 9.

18:30 Opening
O.K Centrum für Gegenwartskunst

CyberArts 2004



CyberArts 2004, die Ausstellung von prämierten Arbeiten aus dem Prix Ars Electronica, bietet jedes Jahr einen spannenden Einblick in aktuellste Trends der digitalen Kunst. Der Schwerpunkt liegt auf Arbeiten aus der Kategorie „Interactive Art“ – Projekte, die der Besucher durch Interaktion beeinflussen und im Prozess verändern kann. Ein direkter Kontakt mit Medienkunst und -technologie.

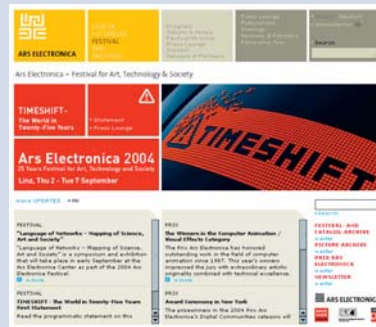
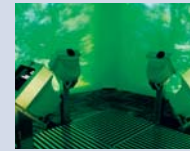
CyberArts 2004, the exhibition of Prix Ars Electronica prize-winners, will offer a fascinating look at the state-of-the-art in digital art. This year's focus will be on works in the Interactive Art category— projects that the viewer can influence via interaction and thus modify in the process. Direct contact with media art and technology.

See page 44

Start your Festival

Opening Tour

Mi/Wed	1. 9.	10:30 – 21:00	Language of Networks (see page 14) Ars Electronica Center
Mi/Wed	1. 9.	20:00	R-MA/IDM-NME~XR+CP= e'MAZINEst Opening (see page 43) KunstRaum Goethestrasse
Do/Thu	2. 9.	9:00 – 19:30	Language of Networks (see page 14) Ars Electronica Center
Do/Thu	2. 9.	11:00 – 14:00	Digital Avant-Garde / Prix Selection Forum & Opening (see page 31) Lentos
Do/Thu	2. 9.	16:00	Campus – Opening (see page 34) Kunstuniversität Linz
Do/Thu	2. 9.	17:00	Hauptplatz – Opening (see page 27)
Do/Thu	2. 9.	17:30	Johannes Deutsch – Opening (see page 43) Katholisch-Theologische Privatuniversität
Do/Thu	2. 9.	18:30	CyberArts 2004 – Opening (see page 44) O.K Centrum für Gegenwartskunst
Do/Thu	2. 9.	20:30	An Evening in the Gardens (see page 19) Franz-Joseph-Warte / Freinberg
Fr/Fri	3. 9.	19:00	Ars Electronica Gala – Award Ceremony (see page 3) Brucknerhaus
Fr/Fri	3. 9.	21:30	Vita Pulsante (see page 20)



Start your Festival at www.aec.at/timeshift

Unsere Internetseite www.aec.at/timeshift versorgt Sie im Vorfeld des Festivals mit regelmäßigen Updates zu Festivalthema, Programmdetails und News. Während des Festivals wird www.aec.at/timeshift zum Online-Showcase der Ars Electronica und liefert Live-Streams von Symposien sowie Online-Reports zum Festivalgeschehen.

In preparation for the festival, our website www.aec.at/timeshift will already provide you with regular updates on the festival theme, program details as well as news. During the festival, www.aec.at/timeshift becomes Ars Electronica's online showcase providing live streams from symposia as well as online reports about what's been happening at the festival.



25 Jahre bereits begleitet Ars Electronica die digitale Revolution. Aus kritischen wie utopischen, aber auch aus künstlerischen und wissenschaftlichen Perspektiven wurden die gesellschaftlichen und kulturellen Auswirkungen der digitalen Medien- und Kommunikationstechnologien analysiert und weitergedacht. Diese 25 Jahre sind auch ein Zeitraum, in dem die Ars Electronica zum Logbuch der Entwicklung neuer Kunstformen, neuer künstlerischer Praktiken und damit einhergehender Grenzüberschreitungen wurde. Das gewaltige Archiv, das dabei entstand, ist ein aussagekräftiges Zeugnis für die vielfältigen Strömungen und Trends, die aus dem Spannungsfeld von Kunst und Technologie hervorgegangen sind, und dokumentiert die einzigartige Bandbreite der Diskursplattform Ars Electronica – als Schauplatz von Konfrontation und Dialog, von Provokation und Brückenschlag. Der Prix Ars Electronica, das Ars Electronica Center und das Ars Electronica Futurelab sind logische weitere Elemente, mit denen der Aktionsradius kontinuierlich ausgedehnt wurde.

Mit diesem Kurs ist Ars Electronica 1979 aufgebrochen und hat die über die Welt verstreuten Communities der Cyberartists und Digerati mit an Bord genommen. Ein Expeditionsschiff, das jedes Jahr in neue, wenig erschlossene Territorien vordringt und auf seiner Reise durch die Zeit Proben und Artefakte aufammelt – Meilensteine und Wegweiser ebenso wie kurzlebige Zeiterscheinungen und Experimente ungewissen Ausgangs. Zeitzeugenschaft und authentische Erfahrung wurden so zu verlässlichen Methoden für eine Kartografie unserer Medienkultur.

Ars Electronica wurde aber auch zu einer gestaltenden Einflussgröße in dem Wandel, den die Stadt Linz kulturell wie ökonomisch vollzogen hat. Zu einem Symbol und Leitbild für eine Stadt, in der Zukunftsorientierung keine Frage der Wirtschaft und Industrie alleine ist, sondern vorrangig als kulturelle Aufgabe verstanden wird. Entstanden ist dadurch ein Beweis für die gesellschaftliche Relevanz künstlerischer Arbeit und ein prototypisches Modell für stadt- und kulturpolitische Entwicklungsoptionen jenseits von Traditionalismus und Tourismus.

„TIMESHIFT – die Welt in 25 Jahren“ lautet der Titel des Festivals, und Schlüsselbegriffe wie Zeitenwandel, Umbruch und Zukunft werden sein Programm prägen. Ausgangspunkt ist die Analyse der bereits zurückgelegten 25 Jahre, Ziel sind die zukunftsweisenden Entwicklungen für die nächsten 25 Jahre in Kunst, Technologie und Gesellschaft.

Woran werden sich die Protestpotenziale der nächsten Generation entzünden? Woraus werden die Kinder der Cybergeneration ihre Vorwärtsmobilität beziehen? Werden es Bürgerrevolten einer vernetzten Zivilgesellschaft gegen den Überwachungsstaat sein? Oder globale Communities gegen globale Wirtschaft? Klimaveränderung und Wasserstoffwirtschaft? Überalterung der Gesellschaft? Entgrenzung der Migration? Fundamentalismus und Terrorangst? Die Zentren der Informationstechnologie verlagern sich nach Indien und China. Doch eine Fülle neuer Entwicklungen wird den digitalen Sektor noch lange beleben, ökonomisch angetrieben von globalen Consumer-Märkten und natürlich auch von der Kriegs- und Sicherheitsindustrie. Blickt man auf die aktuellen Trends der Aktienmärkte, so wird schnell klar, dass die Nanotechnologie die wohl bedeutendste Querschnitts- und Schlüsseltechnologie überhaupt werden dürfte. In ihr konvergieren physikalische Gesetze mit chemischen Eigenschaften und biologischen Prinzipien; die Grenzen zwischen Mechanik, Informatik, Biologie und Chemie werden aufgehoben. TechNouveau, Reverse-Engineering der Natur: Völlig neue Materialklassen lassen eine „Neuerfindung der Natur“ erwarten, statt Silizium werden organische Moleküle das Herzstück der ultraschnellen Computer von morgen bilden. Molekularmedizin, Anti-Ageing, Tissue Culture, Genfood und Cloning sind weitere Stufen dieser Ermächtigung über die Natur ... reichliche Gründe, den Rückspiegel nicht aus den Augen zu verlieren.

In unterschiedlichen Formaten und an zahlreichen Orten wird sich dieses Themenfeld manifestieren – durch Symposien, Künstlergespräche, Diskussionsforen und Workshops, Ausstellungen, Installationen und Interventionen im Stadtraum ebenso wie durch Performances und Konzerte. Sonder- und Gastveranstaltungen werden in diesem Jahr das Festivalprogramm signifikant erweitern.

TIMESHIFT—The World in Twenty-Five Years

For 25 years now, Ars Electronica has been tracking and nurturing the digital revolution, analyzing the social and cultural effects of digital media and communications technologies from critical as well as utopian, artistic and scientific perspectives, thinking them through and inferring potential developments.

During this span of 25 years, Ars Electronica has also served as a logbook recording the development of new art forms and new artistic practices as well as the accompanying transcendence of boundaries to science and technology. The enormous archive that has taken shape as a result constitutes powerful testimony to the manifold currents and trends to which the interplay and friction between art and technology have given rise, and also documents Ars Electronica's unique breadth as a discussion forum providing a staging ground for confrontation and dialogue, for provocation and bridge-building. The Prix Ars Electronica, the Ars Electronica Center and the Ars Electronica Futurelab are the consistent extensions with which we have continually expanded the radius of our activities.

This is the course on which Ars Electronica embarked in 1979 and on which it has been joined by communities of cyberartists and digerati dispersed throughout the world. It has been like an annual expedition that blazes trails into new and barely chartered territories, gathering samples and artifacts as it continues on its journey through time, encountering milestones and signposts indubitably pointing the way as well as transient phenomena and experiments of uncertain outcome. Thus, bearing witness to contemporary developments and accumulating authentic experience have proven to be reliable methods for compiling a cartographic record of our media culture.

Ars Electronica has also become a significant source of inspiration in the process of cultural and economic change that has been underway in this city. As a result, Linz has come to epitomize the model municipality whose orientation on the future is not just a question of commerce and industry, but rather one that is envisioned primarily as a cultural undertaking. This demonstrates the social relevance of artistic work and also serves as a prototype for urban renewal and cultural policy development options that go beyond traditionalism and tourism.

"TIMESHIFT—The World in Twenty-Five Years" is the title of the 2004 festival; transformation, upheaval and the future are its programmatic concepts. The point of departure is reflection upon the past 25 years; the aim is to identify the developments that promise to be the driving forces in art, technology and society over the next quarter century.

What will ignite the next generation's potential energy for protest? What will fuel the forward mobility of the kids of the cybergeneration? Burghers of a networked civil society revolting against blanket surveillance by the state? Global communities aligned in opposition to the global economy? Climatic change and a hydrogen energy sector? An increasingly elderly society? Delimitation of migration? Fundamentalism and the fear of terrorism?

The centers of information technology are shifting to India and China, but copious new developments will continue to provide thrust for a digital sector that is driven economically by global consumer markets and, of course, by the war and security industries as well. A glance at current stock market trends quickly reveals that nanotechnology is likely to become the most important key technology of them all and one whose impact will cut across the borders of all sectors and fields, for it is here that the laws of physics converge with chemical properties and biological principles. Nanotechnology transcends the boundaries between mechanics, information science, biology and chemistry. TechNouveau means the reverse engineering of nature, and completely new classes of materials give us good reason to expect a "reinvention of nature." Not silicon but organic molecules will form the core of the ultra-fast computers of tomorrow. Molecular medicine, anti-aging, tissue culture, genetically modified foods and cloning are further stages in our assertion of power over nature—plenty of reasons to not lose sight of our rearview mirror.

The constellation of issues making up this year's theme will manifest itself in various formats and an array of venues: at symposia and talks with artists, in discussion forums and workshops, at exhibitions, installations and interventions in urban spaces, as well as at performances and concerts. Special events and guest presentations will be among the featured attractions of this year's festival program

Conferences

Zeitplan / Timetable

Language of Networks	Mi/Wed	1. 9.	10:30 – 21:00
	Do/Thu	2. 9.	9:00 – 19:30
Media Art Forum	Do/Thu	2. 9.	11:00 – 13:30
TIMESHIFT Symposium			
Panel I – PROGRESS	Fr/Fri	3. 9.	10:30 – 13:30
Panel II – DISRUPTION	Fr/Fri	3. 9.	15:00 – 18:00
Panel III – SPIRIT	Sa/Sat	4. 9.	10:30 – 13:30
Panel IV – TOPIA	Sa/Sat	4. 9.	15:00 – 18:00
Pixelspaces	Sa/Sat	4. 9.	16:30 – 19:00
Prix Forum I – Interactive Art	So/Sun	5. 9.	10:00 – 12:30
Prix Forum II – Digital Musics	So/Sun	5. 9.	13:00 – 14:30
Prix Forum III – Computer Animation / Visual Effects	So/Sun	5. 9.	15:30 – 17:00
Itsuo Sakane Lecture	So/Sun	5. 9.	17:30 – 20:00
Radio-FRO-Konferenz	So/Sun	5. 9.	10:30 – 15:00
Prix Forum IV – Net Vision	Mo/Mon	6. 9.	10:30 – 13:30
Re-inventing Radio – Symposium	Mo/Mon	6. 9.	15:00 – 18:00
Pixelspaces	Mo/Mon	6. 9.	16:30 – 19:00
Prix Forum V – Digital Communities	Di/Tue	7. 9.	10:30 – 13:30
Launch of Creative Commons Austria	Di/Tue	7. 9.	15:00 – 17:00

TIMESHIFT Symposium

Im Rahmen des diesjährigen Ars Electronica-Symposiums wird es vier Diskussionsrunden rund um „TIMESHIFT – Die Welt in 25 Jahren“ geben. In diesen Runden spannt sich der Bogen von Enthusiasmus über Kritik, Persönlichem bis hin zu Zukünftigem. Um reiche Erfahrungen und frische Blickpunkte miteinander zu kombinieren, besteht jede Runde aus vier arrivierten Pionieren – die allesamt renommierte Fachleute sind und Bedeutendes in den Bereichen Kunst, Technologie oder Gesellschaft geleistet haben – und einem jungen Kommentator. Die Kommentatoren sind junge Künstler und Forscher, die einen geschichtlichen Überblick – zusammengetragen aus den umfangreichen Manuskripten, Bildern und Videos von 25 Jahren Ars Electronica – über das jeweilige Thema geben. Anhand der facettenreichen Geschichte der Ars Electronica soll ein Dialog über die Zukunft angeregt werden.

This year's Ars Electronica Symposium features four panels around the theme of "TIMESHIFT – The World in 25 Years." These panels will proceed along a dramatic succession from the enthusiastic to the critical to the personal to the imaginative. In order to combine seasoned experience and fresh perspective, each panel will consist of four senior pioneers and one young commentator. The pioneers are prominent experts who have made significant contributions in fields relating to art, technology, and society. The commentators are talented young artists and researchers assigned to present a historical overview of the panel's topic, drawing from the Ars Electronica's vast 25-year archive of writings, images, and videos. The goal is to use the rich history of Ars Electronica to stimulate dialogue about the future.

Guest curated by Michael Naimark



Conferences

TIMESHIFT Symposium I – PROGRESS

Fr/Fri
3. 9.

10:30 – 13:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Die erste Gesprächsrunde, PROGRESS, befasst sich mit den Versprechungen von Wissenschaft und Technik. Dabei sollen die Träume, Hoffnungen und Wünsche angesprochen werden, die durch die Fortschritte in den Bereichen Computer- und kognitiver Wissenschaft, Digitaler Medien sowie Bio- und Nanotechnologie möglich gemacht wurden.

The first panel, PROGRESS, is about the promise of science and technology. It is intended to express the dreams, hopes, and desires made possible by advances in computer and cognitive science, digital media, and bio and nano technologies.



10:30 – 10:50 José-Carlos Mariátegui (PE)

President of Alta Tecnología Andina, non-profit organization dedicated to the research of artistic and scientific theories. Founder of the International Festival of Video and Electronic Art in Lima. Member of several committees on VR, interaction, visual computing and artificial life.

10:50 – 11:10 Roger F. Malina (F)

Space scientist and astronomer. Previous Director of the NASA EUVE Observatory at the University of California, Berkeley and of the Laboratoire d'Astrophysique de Marseille CNRS. Chairman of the Board of Leonardo/International Society for the Arts, Sciences and Technology.

11:10 – 11:30 Peter Weibel (A)

Chairman and CEO of the Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe, Germany. Cinema experiments since the late '60s, works for television and video installations, computer-based interactive installations in the '80s, net-based projects since the mid-'90s. Author and lecturer on visual media.

11:30 – 12:00 Break

12:00 – 12:20 Esther Dyson (USA/RUS)

Chairman of EDventure Holdings, which publishes the technology-industry newsletter Release 1.0. Writes a column for the New York Times and has just started the blog Release 4.0.

12:20 – 13:00 Ismail Serageldin (ET) – Video conference

Egyptian architect and planner. Director of the Library of Alexandria. Vice president of the World Bank in Washington, DC, responsible for the Department for Environmentally Sustainable Development and for programs dealing with poverty and socio-economic development.

13:00 – 13:30 Discussion

Moderator: José-Carlos Mariátegui (PE)

TIMESHIFT Symposium II – DISRUPTION

Fr/Fri
3. 9.

15:00 – 18:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Im zweiten Forum, DISRUPTION dreht sich alles um Fehler, Zu- und Unfälle und Ablehnung. Es soll zeigen, wie relativ Absichten sind und wie Gegenkräfte die Oberhand in einer nicht perfekten Welt, in der nicht immer alles nach Plan läuft, gewinnen können.

The second panel, DISRUPTION, is about error, accident, and dissent. It is intended to reveal how the value of intent is relative and how counter-force can dominate in an imperfect world where things don't always go as planned.



15:00 – 15:20 Jonah Brucker-Cohen (USA/IRL)

Research Fellow in the Human Connectedness Group at MIT Media Lab Europe, Dublin, Ireland. Co-founder of the Dublin Art and Technology Association. Won the 2001 International Browserday.

15:20 – 15:40 Joichi Ito (J)

Founder and CEO of Neoteny, venture capital firm focused on personal communications and enabling technologies. Has created numerous Internet companies including PSINet Japan, Digital Garage and Infoseek Japan. In 2001 the World Economic Forum chose him as one of the 100 "Global Leaders of Tomorrow" for 2002.

15:40 – 16:00 Krzysztof Wodiczko (USA)

Internationally renowned for large-scale slide and video projections on architectural facades and monuments. Former director of the Center for Advanced Visual Studies; currently head of the Interrogative Design Group.

16:00 – 16:30 Break

16:30 – 17:10 David Turnbull (AUS)

Renowned for his research on the Sociology of Scientific Knowledge. Author of "Masons, Tricksters and Cartographers: Comparative Studies in the Sociology of Scientific and Indigenous Knowledge" and "Maps are Territories. Science is an Atlas"

17:10 – 17:30 Bruce Sterling (USA)

Author of science fiction novels and short stories; part of the "cyberpunk" movement. Part of the Dead Media Project about "dead" types of media; founder of the Viridian Design Movement about art and design, organized through Internet mailing lists.

17:30 – 18:00 Discussion

Moderator: Jonah Brucker-Cohen (USA/IRL)

Conferences



TIMESHIFT Symposium III – SPIRIT

Sa/Sat
4. 9.

10:30 – 13:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Die dritte Runde, SPIRIT, behandelt Schönheit, Leidenschaft und inneren Antrieb. Es geht um die Rückbesinnung auf das Selbst – weg vom Globalen –, bei der Bereiche wie Wohlbefinden, Vergnügen, Familie und Sterblichkeit beleuchtet werden sollen.

The third panel, SPIRIT, is about beauty, passion, and inner drive. It is intended to refocus our attention from global to self and to explore such issues as wellness, pleasure, family, and mortality.



10:30 – 10:50 **Alena Williams (USA/D)**

Ph.D. candidate in 20th century art and theory in the Department of Art History and Archaeology at Columbia University, New York. In 2001–2003 coordinator of the Rhizome ArtBase. Currently researcher in residence at Bootlab, a non-profit media organization in Berlin.

10:50 – 11:10 **Geetha Narayanan (IND)**

Founder and director of Srishti, dedicated to establishing new models of educational institutions. Involved in a program that seeks to develop and train teachers for underserved communities.

11:10 – 11:30 **Roy Ascott (UK)**

Professor of Technoetic Arts and Director of the Planetary Collegium, University of Plymouth; Adjunct Professor in Design and Media Arts, University of California, Los Angeles; editor of Technoetic Arts: a journal of Speculative Research

11:30 – 12:00 **Break**

12:00 – 12:20 **Sherry Turkle (USA)**

Abby Rockefeller Mauzé Professor of the Social Studies of Science and Technology at MIT. Founder and director of the MIT Initiative on Technology and Self. Author of numerous articles on psychoanalysis and culture. Received a joint doctorate in sociology and personality psychology. Is a licensed clinical psychologist.

12:20 – 13:00 **Marvin Minsky (USA) – Video conference**

Mathematician, computer scientist and author. One of the pioneers of intelligence-based mechanical robotics. Built the first neural network simulator in 1951, a confocal scanning microscope in 1955 and the first head-mounted graphical display in 1963. Toshiba professor of Media Arts and Sciences at the Massachusetts Institute of Technology. Co-founder of MIT's Artificial Intelligence Laboratory.

13:00 – 13:30 **Discussion**

Moderator: **Alena Williams (USA/D)**

TIMESHIFT Symposium IV – TOPIA

Sa/Sat
4. 9.

15:00 – 18:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

In der letzten Runde, TOPIA, geht es ausschließlich um die Welt in 25 Jahren. Es sollen durchaus komplexe, schöpferische und gewagte Szenarien zu einer Vielzahl von künstlerisch, technologisch und gesellschaftlich relevanten Themen entworfen werden.

The final panel, TOPIA, is specifically about the world in 25 years. It will present scenarios around a wide variety of topics relating to art, technology, and society. It is intended to be detailed, inventive, and audacious.



15:00 – 15:20 **Nadja Maurer (D)**

studies Cultural Studies at the University of Hamburg, with special emphasis on cultural anthropology, media psychology and law. Her interests are transcultural phenomena, media structures of communication.

15:20 – 15:40 **Gerhard Dirmoser (A)**

Systems analyst specializing in geographical information systems. Studies in network form on cybernetic aesthetics, structuralism, art in context, design gestures, mapping issues etc. Study on the 25-year history of Ars Electronica.

15:40 – 16:00 **Joan Shikegawa (USA)**

Associate Director for Creativity & Culture at the Rockefeller Foundation. Founding director of the Arts Program at the Nathan Cummings Foundation in NY. Arts advisor for a broad range of projects in the visual, performing and media arts.

16:00 – 16:30 **Break**

16:30 – 17:10 **Derrick de Kerckhove (CDN)**

Director of the McLuhan Program in Culture & Technology, Professor in the Department of French at the University of Toronto. Part of the Media Watch research team and the CRTC Public Hearing Committee.

17:10 – 17:30 **Stewart Brand (USA)**

Participated in Doug Engelbart's famous demonstration of "Augmented Human Intellect" in 1969. Editor and publisher of the Whole Earth Catalog. Co-founder of The Long Now Foundation to build a 10,000-year Clock and co-founder of the All Species Inventory to document all of life on earth in 25 years.

17:30 – 18:00 **Discussion**

Moderator: **Nadja Maurer (D)**

Prix Forum 2004

Zum 18. Mal hat in diesem Jahr der Prix Ars Electronica als der weltweit wichtigste Wettbewerb für Cyberarts stattgefunden. Anlässlich des 25. Jubiläums der Ars Electronica wurde er dabei um die neue Kategorie „Digital Communities“ erweitert. Mit einem Rekordergebnis von 3341 Einreichungen aus 85 Ländern hat der Prix Ars Electronica erneut seinen Status als international bedeutende Leistungsschau für Cyberarts bewiesen. Erstmals vom Ars Electronica Center ausgerichtet, waren wieder internationale Expertenjurys dazu aufgefordert, die Gewinnerprojekte in den Wettbewerbskategorien „Computer Animation / Visual Effects“, „Digital Musics“, „Interactive Art“, „Net Vision“ und „Digital Communities“ auszuwählen. Ein wichtiger Baustein des Prix Ars Electronica ist der nationale Jugendwettbewerb „u19 – freestyle computing“ – mit insgesamt 1103 Einreichung eine lebendige Plattform für jugendliche Computerfreaks. Neu eingerichtet wurde das Kunst- und Technologiestipendium [the next idea] als Möglichkeit für junge Künstler, Projekte und Ideen realisieren und präsentieren zu können. 7 Goldene Nicas und 14 Geldpreise in der Höhe von insgesamt 130.000 Euro werden in der Preisverleihung vergeben. Für die Kategorie „Digital Communities“ fand die Übergabe der Goldenen Nicas bereits im Juni in einem großen Event in New York statt.

Preisstifter des Prix Ars Electronica sind SAP, Telekom Austria und voestalpine. Die Qualität und Vielzahl der Einreichungen hat auch 2004 wieder gezeigt: der Prix Ars Electronica ist ein Trendbarometer der Medienkunstwelt.

The Prix Ars Electronica, the world's leading competition for cyberarts, was held for the 18th time in 2004. The launch of the new Digital Communities category was the highlight of this year marking Ars Electronica's 25th anniversary. With a record-setting result of 3,341 entries from 85 countries, the Prix Ars Electronica has once again confirmed its status as the premiere international showcase of the best of cyberart. The Ars Electronica Center debuted as producer this year. As always, juries composed of international experts convened to select the prizewinning works in Computer Animation / Visual Effects, Digital Musics, Interactive Art, Net Vision and Digital Communities. Another key component of the Prix Ars Electronica is the u19–freestyle computing competition for young people in Austria. With a total of 1,103 submissions, it's become a lively platform for the younger generation of computer freaks. Another first this year is [the next idea] art and technology grant, an opportunity for up-and-coming young artists to bring ideas to fruition and to present their projects to international audiences. Seven Golden Nica statuettes and 14 cash prizes totaling 130,000 euros will be handed out at the awards ceremony. The winners in the Digital Communities category already received their Golden Nicas at a gala event held in New York in June. The Prix Ars Electronica prize benefactors are SAP, Telekom Austria and voestalpine. The quality and the quantity of the works submitted for prize consideration in 2004 constitute impressive proof that the Prix Ars Electronica is the trend barometer of the media art world.

Forum I: Interactive Art

So/Sun
5. 9.

10:00 – 12:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

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

Listening Post – Mark Hansen, Ben Rubin (USA) – Golden Nica

Ah_Q – Feng Mengbo (CN)

Augmented Fish Reality – Ken Rinaldo (USA)

Pioneer Lecture: Myron Krueger (USA)

Forum II: Digital Musics

So/Sun
5. 9.

13:00 – 14:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

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

Banlieue du Vide – Thomas Köner (D) – Golden Nica

Westernization Completed – AGF (D)

Skate – Janek Schaefer, audiOh! Room (UK)

Forum III: Computer Animation / Visual Effects

So/Sun
5. 9.

15:30 – 17:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

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

Ryan – Chris Landreth (CDN) – Golden Nica

BIRTHDAY BOY – Park Sejong (Australian Film TV and Radio School) (AUS)

Parenthèse – François Blondeau, Thibault Deloof, Jérémie Droulers, Christophe Stampe / Supinfocom (F)



Conferences



Prix Forum 2004

Commons & Communities—Social Life in the Digital Age

Die Allmende (engl.: „commons“) gehört allen, sie ist ein im Besitz der Dorfgemeinschaft befindliches Grundeigentum, auf das jeder seine Tiere zum Weiden bringen kann. Alle Gemeindemitglieder haben das gleiche Recht zur Nutzung. Mit der Wiederentdeckung des Internet als sozialer Raum rücken die „Digital Commons“, die für alle Menschen frei zugänglichen Wissensnetzwerke, ins Blickfeld. Die digitale Allmende ist ein Ort gesellschaftlicher Innovation, ein kollektives Echtzeit-Entwicklungslabor für digitale Güter und neue Formen menschlicher Gemeinschaft.

The Allmende (English: commons) is the property of all; it is a tract of land that belongs to the village community as a whole and upon which any villager's livestock may graze. Every community member has an equal right to use it. With the rediscovery of the Internet as a social space, attention has increasingly turned to information networks that are freely accessible to all: the "digital commons." This digital Allmende is a place of social innovation, a collective, realtime R&D lab for digital goods and services and new forms of human sociability.

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

Forum IV: Net Vision Realität und Vision der Digital Commons

Mo/Mon
6. 9.

10:30 – 13:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Zusammen mit Lawrence Lessig, dem Initiator des Siegerprojektes „Creative Commons“, diskutieren ExpertInnen die Grundlagen und Chancen der „Digital Commons“ – und damit die Zukunft des Internet selbst. Wem gehört das Wissen? Wie frei sind freie Inhalte, Software und Infrastrukturen?

Experts including Lawrence Lessig, the initiator of the prizewinning project "Creative Commons," discuss the fundamentals and possibilities of the "digital commons"—and thus the future of the Internet itself. To whom does knowledge belong? Just how free are free content, software and infrastructure?

With: Ed Burton, Laurence Lessig, Marcos Weskamp, MoveOn
Table Talk with: Georg Greve / Free Software Foundation, 4youreye, Peter Rantasa



Forum V: Digital Communities Communities mit Zukunft

Di/Tue
7. 9.

10:30 – 13:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

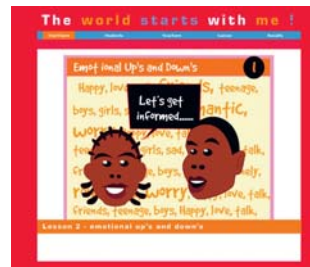
Communities-Guru Howard Rheingold, die GewinnerInnen der neuen Kategorie „Digital Communities“ – Wikipedia und TheWorldStartsWithMe – und ExpertInnen erörtern die kulturelle und gesellschaftspolitische Relevanz von „Digital Communities“. Was führt und hält digitale Gemeinschaften zusammen, was macht ihren Erfolg aus? Was sind die Voraussetzungen für kollaboratives Handeln? Welche Rolle spielen Communities und Weblogs beim Entstehen von „Digital Commons“?

Communities guru Howard Rheingold, the propagators of Wikipedia and TheWorldStartsWithMe—the prizewinners in the new Digital Communities category—and other experts discuss the cultural and sociopolitical relevance of digital communities. What brings and keeps their members together? What is the essence of their success? What are the prerequisites for collaborative action? What role are communities and weblogs playing in the emergence of the "digital commons"?

With: Howard Rheingold, Jimmy Wales, Nicole Oehlich, Dorothy Okello, Alex Okwaput

Table Talk with: Michael Eisenriegler, Joichi Ito, Armin Medosch

In collaboration with SAP, Electronic Frontier Foundation, UNESCO Digi-Arts.



Conferences

So/Sun
5. 9.

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

Radio-FRO-Konferenz

Collaborative Broadcasting – Models of technological innovation for tactical media

Eine Auseinandersetzung mit der Funktion freier Medien – sie schaffen neue Formen von Kommunikation, Interaktion und Partizipation und müssen sich daher ständig mit der Frage von Zugangsmöglichkeiten und Public Access auseinandersetzen. Dabei ist auch die Beschäftigung mit technologischen Entwicklungen relevant: das analoge Medium Radio wurde um digitale Optionen erweitert. Ein Blick auf die Entwicklung aktueller Kommunikationstools, Strategien und Perspektiven. Wie machen sich Freie Medien Technologien nutzbar?

An encounter with the function of the free media that are creating new forms of communication, interaction and participation and therefore must constantly deal with the question of public access. In going about this, coming to term with technological development is also relevant: the analog medium of radio has been enhanced with digital options. A look at the development of current communication tools, strategies and prospects. How are free media taking advantage of technologies?

Panel A

So/Sun 5. 9. 10:30 – 12:30

Models & Stories: Usage of technological tools for community media initiatives

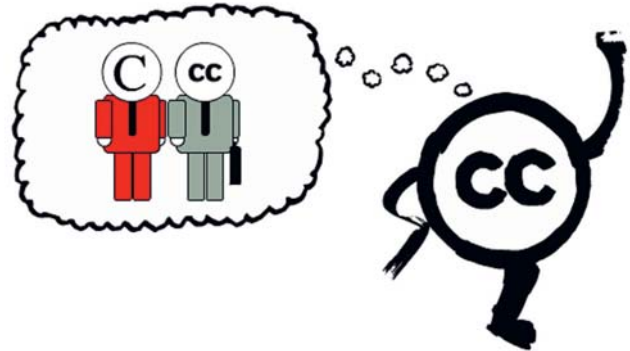
Manu Luksch (UK), Agnese Trocchi (I), Georg Wimmer (A), Ingo Leindecker (A), Michael Hüners (D), Wolfgang Temmel (A)
Moderators: Gerhard Fröhlich (A), Simone Griesmayr (A)

Panel B

So/Sun 5. 9. 12:45 – 15:00

Strategies & Perspectives: Scenarios for alternative platforms and possibilities of media convergence

Steve Buckley (UK), Robert Horvitz (CZ), Eric Kluitenberg (NL)
Moderator: Armin Medosch (D)



Di/Tues
7. 9.

15:00 – 17:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Launch of Creative Commons Austria

Creative Commons ist eine Internet-Plattform, die Kanäle zur freien Verfügbarkeit von kreativem Material – Musik, Websites, Literatur, Film – öffnet und sich dabei gleichzeitig dem Schutz von Urheberrechten widmet. 2001 von den Experten für Internetrecht und Urheberrecht James Boyle, Michael Carroll und Lawrence Lessig gemeinsam mit dem Computerwissenschaftler Hal Abelson, dem Rechtsanwalt und Cyberlaw-Experten Eric Saltzman und dem Verleger Eric Eldred gegründet, stellt Creative Commons Lizenzverträge frei zugänglich und kostenlos zur Verfügung, mit denen Werke in bestimmtem Grad zur Nutzung freigegeben werden können. Creative Commons hat beim Prix Ars Electronica 2004 die Goldene Nica in der Kategorie Net Vision gewonnen – ein wichtiges Signal für alle Open-Source-Projekte und Free-Software-Initiativen. Im Rahmen des Festivals wird nun Creative Commons Austria gestartet.

Creative Commons is an Internet platform that provides a gateway to the free availability of creative material—music, websites, literature and film—and is, at the same time, dedicated to copyright protection. Founded in 2001 by cyberlaw and intellectual property experts James Boyle, Michael Carroll and Lawrence Lessig together with computer science professor Hal Abelson, lawyer and cyberlaw expert Eric Saltzman and web publisher Eric Eldred, Creative Commons makes available-freely and free-of-charge-licensing agreements with which works can be released for public use with “some rights reserved.” Creative Commons won the Golden Nica in the 2004 Prix Ars Electronica’s Net Vision category, an important signal for all open source projects and free software initiatives. Creative Commons Austria will now be launched during the Festival.

With: Georg Pleger (A), Julia Küng (A), Joichi Ito (J), Jimmy Wales (USA), Gabriele Kotsis (A), Christiane Asschenfeld (USA)
Moderator: Armin Medosch (D)

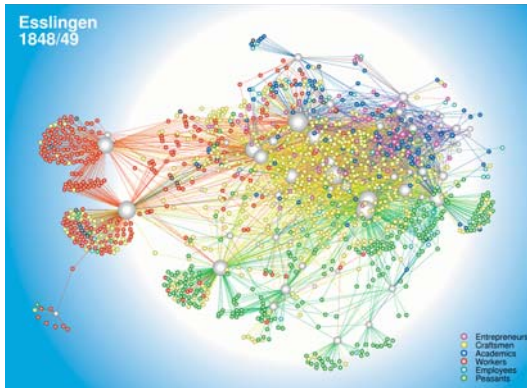
Conferences



Mi/Wed-Do/Thu
1. 9. – 2. 9.

Ars Electronica Center / Art&Tek

Language of Networks

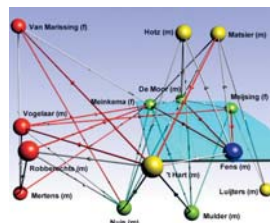


„Language of Networks“ ist eine interdisziplinäre Konferenz über Theorie und praktische Anwendungen der Analyse von Netzwerken in unterschiedlichen Wissenschaftsfeldern, Kunst und Kunsttheorie, sowie in Wirtschaft und Business. 30 VertreterInnen unterschiedlicher Wissenschaftsdisziplinen aus sieben Ländern geben einen Einblick in aktuelle Netzwerkforschungen.

“Language of Networks” is an interdisciplinary conference about the theory and practical applications of network analysis in various scientific fields, art and art theory, as well as in the economy and the business world. 30 representatives of a wide variety of scholarly disciplines from seven countries will provide insights into the latest thinking in network research.

Language of Networks is being produced jointly by FAS.research and Ars Electronica. With scientific support from the Max Planck Institute for the Study of Societies, Cologne, and the Department of Commerce, Trade and Marketing of the Johannes Kepler University, Linz.

Supported by innovatives österreich, an initiative from Austrian Federal Ministry for Education, Science and Culture; Austrian Federal Ministry for Transportation, Innovation and Technology; Austrian Federal Ministry for Economic Affairs and Labor.



Press Conference, Round Table How Innovations Happen

Mi/Wed 10:00
1. 9. Sky Media Loft

Introductory Lecture Networks: Science Art

Mi/Wed 13:00 – 13:30
1. 9. Seminarraum

With: Lothar Krempel (D)

Evening Lecture Group Dynamics at the Amundsen-Scott South Pole Station

Mi/Wed 19:30 – 20:30
1. 9. Sky Media Loft
(English-German translation)

With: Jeff Johnson (USA)

Workshop I Science Communication

Mi/Wed 17:00 – 18:30
1. 9. Sky Media Loft

With: Harald Katzmaier (A), Elke Ziegler (A)

Presentation Digital Media for Artists

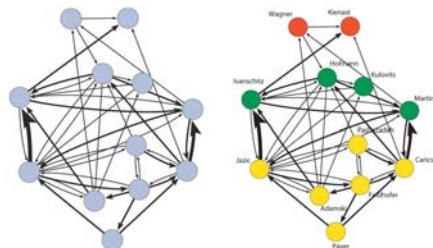
Mi/Wed 18:30 – 19:00
1. 9. Art&Tek

With: Gerhard Funk (A), Joachim Smetschka (A)

Workshop II Software for SNA: Pajek

Do/Thu 9:00 – 12:00
2. 9. Seminarraum

With: Vladimir Batagelj (SL), Andrej Mrvar (SL)



Conferences

Panel I Information Visualization

Mi/Wed 14:00 – 16:30
1. 9. Seminarraum

With: Ulrik Brandes (D), Lothar Krempel (D), Anne Nigten (NL),
Bradford Paley (USA), René Weiskircher (A)

Panel II Mapping of Research and Innovation

Mi/Wed 14:00 – 16:30
1. 9. Sky Media Loft

With: Jürgen Güdler (D), Nikolaos Kastrinos (GR),
Wolfgang Neurath (A), Stefan Thurner (A)

Panel III Networks and Art

Mi/Wed 17:00 – 19:00
1. 9. Seminarraum
(in German)

With: Gerhard Dirmoser (A), Lydia Haustein (D),
Urs Hirschberg (CH), Astrit Schmidt-Burghardt (D)

Panel IV Networks and Power

Do/Thu 14:00 – 16:30
2. 9. Sky Media Loft

With: Brian Holmes (F), Harald Katzmaier (A),
Wouter de Nooy (NL), Josh On (USA)

Panel V Sociometry

Do/Thu 17:00 – 19:30
2. 9. Seminarraum
(in German)

With: Rupert Laireiter (A), Brigitte Marschall (A),
Michael Schenk (D)

Panel VI Networks and Business

Do/Thu 17:00 – 19:30
2. 9. Sky Media Loft

With: Harald Katzmaier (A), Michael Stampfer (A),
Don Steiny (USA), Gerhard Wührer (A)

Mi/Wed – Di/Tue 10:00 – 21:00
1. 9. – 7. 9. Art&Tek

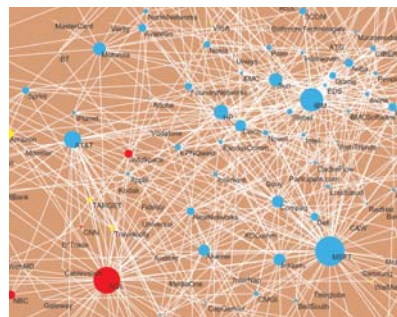
Language of Networks – Exhibition Mapping Science, Art and Technology

Die Ausstellung zur Konferenz „Language of Networks“ zeigt die faszinierende Welt der Netzwerke. Die ReferentInnen der Konferenz und weitere WissenschaftlerInnen und KünstlerInnen präsentieren unterschiedliche Darstellungsformen von Netzwerken. Beispiele aus Sport und Wissenschaft, Kunst und Wirtschaft, Biologie und Gesellschaft zeigen die universelle Anwendbarkeit der Netzwerkanalyse.

The exhibition accompanying the Language of Networks Conference displays the fascinating world of networks. The conference speakers as well as other scientists and artists present different ways of depicting networks. Examples from sports and science, art and business, biology and society show the universal applicability of network analysis.

Gezeigt werden Arbeiten von / Projects by:

Lothar Krempel, Harald Katzmaier, Vladimir Batagelj, Ulrik Brandes, Alden Klodahl, touchgraph, TU Wien, Lada Adamic, McFarland, Ning Yu, Paul Mutton, Doug McCune, Josh ON, Valdis Krebs, Wouter de Noy, www.caida.org, Sergei Maslov, Kim Sneppen, Uri Alon, Ronnie Ramlogan and Gindo Tampubolon, Jason Owen-Smith, Neo D. Martinez, Jim Moody, David Krackhardt, Linton Freeman, Peter Bearman, Volker Schneider, Patrik Kenis, Volker Raab, Dorothea Wagner, Jane & David Richardson, Miguel Centeno, Chaomei Chen, Skye Bender-deMoll, Ka-Ping Yee, Jeff Johnson, Martin Wattenberg, Marcos Wescamp, Ismael Celis, Schoenerwissen, Katherine Moriawaki / Jonah Brucker-Cohen, Dennis Paul, Bradford Paley, Gerhard Dirmoser, Martin Höpner, Jürgen Pfeffer, K. Claffy, Doris Spielthemer, Thomas Pluemper, Max Ruhri, Andrej Mrvar, Brian Holmes, Christian Gulas, Jürgen Lorner, Gerhard Funk, Wolfgang Neurath, Urs Hirschberg, René Weiskircher, Joachim Smetschka, Jacob L. Moreno

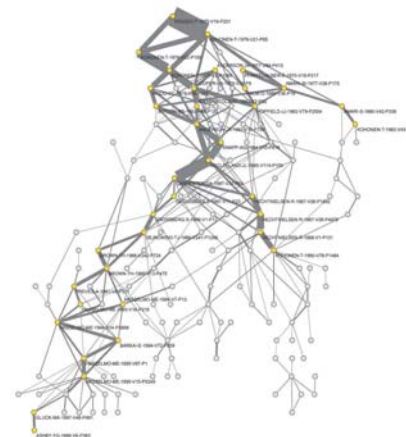
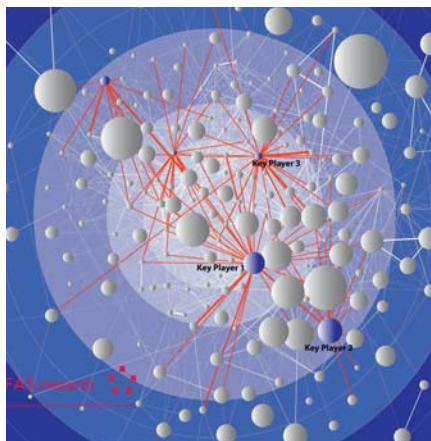
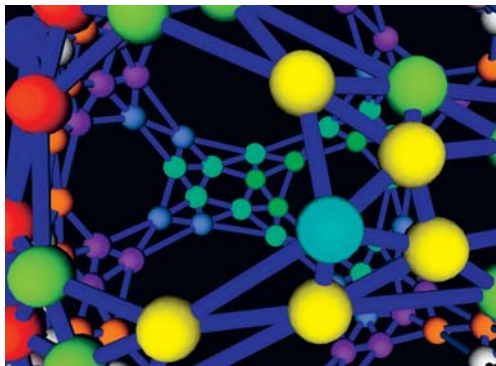


Für „Language of Networks“ ist eine gesonderte Broschüre erhältlich.
For „Language of Networks“ a special brochure is available.

Conferences



Language of Networks



Ars Electronica – Network of Media Art Gerhard Dirmoser (A)

Presentations

Fr/Fri	3. 9.	19:00 – 20:30	
Sa/Sat	4. 9.	20:30 – 22:00	
Di/Tue	7. 9.	17:00 – 18:30	transpublic
Exhibition	3. 9. – 7. 9.	10:00 – 19:00	Brucknerhaus



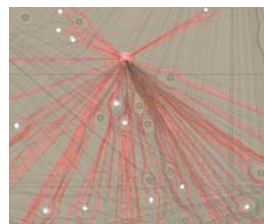
Gerhard Dirmoser hat über 25 Jahre die Ars Electronica systematisch beobachtet und analysiert und eine thematische Kartierung aller Sichtweisen, Aspekte und Personen erstellt, die für die Ars Electronica relevant erscheinen. Die großformatigen Diagramme werden im Rahmen der Timeline-Ausstellung im Brucknerhaus gezeigt. In den drei Präsentationen bei transpublic erklärt Gerhard Dirmoser seine Zugänge und Arbeitsmethoden und erläutert die Ergebnisse seiner Studien.

Gerhard Dirmoser has been systematically observing and analyzing Ars Electronica for 25 years, and has produced a thematic graphic representation of all perspectives, aspects and individuals that seem relevant to Ars Electronica. The large-format diagrams are being displayed as part of the Timeline exhibition at the Brucknerhaus. In his three presentations at transpublic, Gerhard Dirmoser will explain his approaches and methodologies and elaborate on the results of his studies.

TraceEncounters

W. Bradford Paley, Jefferson Y. Han,
with Peter K. Kennard (USA)

Fr/Fri – Di/Tues	10:00 – 19:00
3. 9. – 7. 9.	Brucknerhaus



1000 Besucher der Ars Electronica werden zum Teil einer ganz besonderen Netzwerkvisualisierung. Ein Pin, an der Kleidung getragen, speichert Anzahl, Zeit und Dauer der Kontakte mit Personen, die ebenfalls mit einem Pin ausgestattet sind. Die gesammelten Informationen werden dann als Visualisierungen dargestellt: jeder Pin wird durch einen Knoten repräsentiert, von dem unzählige Linien Verknüpfungen und Verbindungen herstellen.

A thousand visitors to Ars Electronica are going to be part of a very special network visualization. A pin worn on an individual's clothing records the number of contacts the individual has had with others outfitted with such a pin, as well as the time the contact took place and its duration. The recorded data are then depicted as visualizations: each pin is represented as a node from which countless lines indicate contacts and linkages.

Conferences



Sa/Sat 4. 9. 16:30 – 19:00
Mo/Mon 6. 9. 16:30 – 19:00
Ars Electronica Center, Seminarraum

Pixelspaces 2004 – Transfer Ars Electronica Futurelab (A)

Das Symposium des Ars Electronica Futurelab bietet auch 2004 wieder eine Plattform zur Präsentation und Reflexion von Forschungs- und Entwicklungsprojekten. MedienkünstlerInnen und VertreterInnen internationaler Kunst- und Medienlabors widmen sich diesmal der Frage, inwieweit kunstintendierte Strategien ein kreativer Impulsgeber auch für Bereiche außerhalb der Kunst sein können, wenn es um die Entwicklung neuer Interaktionskonzepte und den Einsatz von neuen Technologien geht.

Again in 2004, the Ars Electronica Futurelab's symposium provides a platform for the presentation of and reflection upon R&D projects. Media artists together with representatives of art and media labs around the world will look into the extent to which artistic strategies can be a source of creative impetus for fields beyond the purview of art when it comes to the development of new interaction concepts and the utilization of new technologies.

With: Steve Clark (UK), Horst Hörtner (A), Michael Naimark (USA), John Gerrard (IRL), Masaki Fujihata (J), Nicoletta Blacher (A), Ramia Mazé (S), Myron Krueger (USA), Michael Rakowitz (USA), Peter Higgins (UK)
Moderator: Helmut Höllerl (A)

Sa/Sat 4. 9. 14:00 – 18:00
So/Sun 5. 9. 9:00 – 13:00
Brucknerhaus, Kleiner Saal

Creation of Art, Design and Technology Master Classes in the Arab States

A Workshop by Digi-Arts UNESCO Knowledge Portal

Ein Workshop von Digi-Arts, dem Wissensportal der UNESCO, über den Auf- und Ausbau von Kunst-, Design- und Technologieausbildungen auf universitärem Niveau in den arabischen Ländern. Dabei steht die Kooperation mit Staaten des Mittelmeerraumes – und damit der internationale und interkulturelle Dialog – im Zentrum des Interesses. Welches sind die Kriterien einer modernen und innovativen Lehre von Medienkunst und -technologie? Welchen Spezifika der arabischen Länder ist Rechnung zu tragen?

At this workshop by Digi-Arts, the UNESCO knowledge portal, about the expansion of university-level education in art, design and technology in the Arab world, interest will be focused on cooperation with countries in the Mediterranean region and thus on international and intercultural dialog. What are the criteria of modern, innovative instruction in media art and media technology? What specific circumstances prevailing in Arab countries must be taken into consideration?

Participants: Omar Karim Kamel (Cairo), Samirah Al-Kasim (Cairo), Mohammed Aziz Chafchaouani (Rabat), Khalil Chamcham (Rabat), Derrick de Kerckhove (Toronto), Ahmad Nasri (Beirut), Eissa Salih Al Hor (Doha), Mosa Bin Abdalla Al Kindy (Oman), Muhammad Ayish (UAE), Ahmad Mustafa (London), Dimitrios Charitos (Athens), Roger Malina (Marseille), Teemu Leionen (Helsinki), George Awad (Beirut), Jaco du Toit (Paris).



So/Sun
5. 9.

17:30 – 20:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

On the History of Interaction between Art and Technology—Towards the Cultural Evolution of Human Beings Itsuo Sakane (J)

Prof. Itsuo Sakane, ein Zeitzeuge der Medienkunst seit ihren Anfängen, hält seinen zweiten großen Vortrag bei der Ars Electronica. Diesmal sind es die 50er und 60er Jahre, die er anhand seiner unvergleichlichen Materialsammlung dokumentieren wird. Sakane widmet sich den historischen Veränderungen im Einfluss digitaler Technologie auf die Kunst und beleuchtet dabei die Verbindungen von Kunst, Wissenschaft und Technologie seit den 50er Jahren. Anhand von dokumentarischem Audio- und Videomaterial wird er den Schritt von der analogen zur digitalen Technologie innerhalb von Kunstwerken deutlich machen. Der Vortrag wird auch das Gebiet der Kunst verlassen und zeigen, inwieweit digitale Kunst und Technologie Auswirkungen auf die kulturelle Evolution und die Integration verschiedener Lebensbereiche haben kann.

Prof. Itsuo Sakane, a contemporary eyewitness to the history of media art since its earliest days, delivers his second major address at Ars Electronica—this time documenting the '50s and '60s on the basis of his incomparable collection of material. Sakane will elaborate on historical changes in digital technology's influence upon art and shed light on the interrelationships among art, science and technology since the '50s. Audio and video material will trace the transition from analog to digital technology in works of art. This address will also go beyond the confines of art to show the extent to which digital art and technology can have an impact on cultural evolution and the integration of different areas of life.



Mo/Mon
6. 9.

15:00 – 18:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Re-inventing Radio Symposium

ExpertInnen diskutieren Geschichte und Status quo künstlerischer Kommunikationsprojekte. Vor allem die Radiokunst, bei der Ars Electronica durch viele Projekte des seit 1987 operierenden ORF-Kunstradio vertreten, gilt als wichtiges Rollenmodell. Radiokunst ist dabei weder als Ars Acustica noch als Teil der Klangkunst oder radiophonen Musik zu verstehen, sondern als eine Kunst, die sich kritisch mit dem Medium und seinen Veränderungen auseinandersetzt, insbesondere solchen, die es unter dem Druck der Digitalisierung erfahren hat. KünstlerInnen haben diese Entwicklungen sehr früh aufgegriffen, indem sie neue Formen der Produktion und Distribution entwarfen und heute vor allem im Zeichen von mobiler und digitaler Technologie dem Medium Radio eine neue Funktion in der Kommunikation zuweisen. Radiokunst als New Media Art also.

Der Titel RE-INVENTING RADIO bezieht sich auf diesen seit vielen Jahrzehnten andauernden Prozess, in dem KünstlerInnen nicht müde werden, in ihrer Gegenwart ein immer wieder anderes Radio und die ihm innewohnende Utopie eines für alle zugänglichen "Kommunikationsapparates" (Bertolt Brecht) zu entdecken.

Experts discuss the historical development and current state of artistic communications projects. It is, first and foremost, radio art—represented at Ars Electronica by the many projects produced since 1987 by the Austrian Broadcasting Company's Kunstradio—that is widely considered an important role model. In this context, though, radio art is not to be understood as Ars Acoustica, as a subset of sound art or as radiophonic music; rather, it is an artform that deals critically with the medium and the changes it has been undergoing—and particularly those that have resulted from the pressure of digitization. Artists began addressing these developments at a very early stage. They have come up with new forms of production and distribution, and, today, above all in the wake of the emergence of mobile and digital technology, are assigning a new function to the medium of radio within the realm of communication. Thus: radio art as New Media Art.

The title RE-INVENTING RADIO refers to this process that has been going on for many decades, one in which artists have been tirelessly taking up the radio that exists in the present in order to discover, over and over again, a different radio and the utopia of a "communications apparatus" (Bertolt Brecht) accessible to all that is inherent in it.

With: Heidi Grundmann, Bob Adrian, radioqualia, Inke Arns, Gene Youngblood
Moderator: Sabine Breitsameder



In Cooperation with Ö1 Kunstradio

Events

Do/Thu
2. 9.

20:30
Franz-Joseph-Warte / Freinberg

An Evening in the Gardens

Eine idyllische Gartenanlage hoch über den Dächern von Linz als Schauplatz für Live-Performances und Konzerte, Klanginstallationen und dem einmaligen Action-Cooking von Gordon W's Scharfness Institute. Der gesamte Park rund um die Franz-Joseph-Warte wird mit über 30 Lautsprechern beschallt – die Natur wird inszeniert und so zum Teil des künstlerischen Konzepts des Abends. Kerzen und Fackeln weisen den Besuchern den Weg, Hängematten zwischen den Bäumen laden dazu ein, dem Sound im Park entspannt zu folgen. O+A nutzen die spezielle Akustik der Franz-Joseph-Warte für ihre außergewöhnliche Klanginstallation „Vertical Game“. Der österreichische Musiker und Komponist Rupert Huber wird ebenso live performen wie AGF (D), die beim Prix Ars Electronica 2004 eine Auszeichnung in der Kategorie Digital Musics gewonnen hat. Die Band Fuzzy Love (CDN) wird Ihnen Live-Trash-Art erster Güte bieten. Den Ausklang bildet ein DJing mit Laura Kikauka (CDN). Nicht nur akustisch, sondern auch kulinarisch: Gordon W's Scharfness Institute verbindet Performance mit Kochen. Ein Abend im Park – Genießen Sie mit allen Sinnen den „chill in evening“ der Ars Electronica 2004.

An idyllic garden high above the rooftops of Linz serves as a setting for live performances and concerts, sound installations and the one-of-a-kind action-cooking of Gordon W's Scharfness Institute. The entire park surrounding the Franz-Joseph-Warte will be saturated with sound from more than 30 loudspeakers. Nature is staged and becomes part of the evening's artistic concept. Candles and torches show visitors the way up; hammocks strung between the trees then invite them to relax and enjoy the sound in the park. O+A take advantage of the special acoustics of the Franz-Joseph-Warte for their extraordinary sound installation "Vertical Game." Live performers will include Austrian musician/composer Rupert Huber and AGF (D), winner of an Award of Distinction in the 2004 Prix Ars Electronica's Digital Musics category. The band Fuzzy Love will be disposing of top-quality trash art. The culmination: DJing with Laura Kikauka. And to add some culinary spice to the tonal mix, Gordon W's Scharfness Institute will be blending performance with cooking. An Evening in the Park—mobilize all your sensory capacities to pleasurably partake of the 2004 Ars Electronica's "chill-in evening."



20:30 – 21:00

O+A (Sam Auinger/A and Bruce Odland/USA): Vertical Game
Rupert Huber (A) on stage

21:00 – 21:30

AGF (D) on stage

21:30 – 22:00

Fuzzy Love (CDN) on stage

22:00 – 23:00

DJ Record Player Laura Kikauka (CDN)
on stage



Unser kostenloser Shuttle-Service bringt Sie zum Freinberg:
Abfahrt am Linzer Hauptplatz in regelmäßigen Abständen ab 20:00.

*Our free shuttle service will whisk you up to Freinberg:
departure from Linz's Main Square (Hauptplatz) at regular intervals
beginning at 8 PM.*

Eintritt frei! / Admission free!



Events

Fr/Fri
3. 9.

21:30
Ars Electronica Quarter

Vita Pulsante

Nach der Ars Electronica Gala wechselt das Geschehen in das Areal um das Ars Electronica Center – mit einem dichten Programm bis weit in die Nacht: **Die neue Dimension des Golfspielens von der Linzer Stadtwerkstatt** und der „Sensory Circus“ von **Time's Up**, „Die Lange Nacht der Radiokunst“ und „Die Große Partitur“. Vier Acts mit Projektionen besonderer Art, Fassadenprojektionen, DJs – das große Geburtstagsereignis der Ars Electronica.

*Following the Ars Electronica Gala, the action shifts to the area surrounding the Ars Electronica Center, with a full lineup of events into the wee hours: **Linz's Stadtwerkstatt has a new dimension of golfing** and **Time's Up invites into the "Sensory Circus."** "The Long Night of Radio" and "The great score." Four acts featuring projections of very special sort, projections onto the façade, DJs—the big birthday party of Ars Electronica 25.*



- 1 Landing stage of the shuttle ship**
21:00 – 23:00 Shuttle-Service
Brucknerhaus – Ars Electronica Quarter
Live on Board: centrozoon (D) with Tim Bowness (UK)
- 2 Flussgasse – Tunnel**
21:30 / 23:00 MikoMikona:
Fourier-Tanzformation I+II
21:50 / 23:20 Tmema:
The Manual Input Sessions
22:10 / 23:40 Julien Maire:
DEMI-PAS
- 3 Stadtwerkstatt**
22:30 – 24:00 FORE-Competition
Moderator: Georgie Gold
24:00 Quarter Nightline
(see page 37)
- 4 Time's Up: Sensory Circus**
(see page 37)
- 5 Ars Electronica Center**
22:00 Die Große Partitur /
Sky Media Loft (see page 21)
22:00 – 6:00
Die Lange Nacht der Radiokunst /
Sky Media Loft (see page 21)
24:00 Ars Electronica is 25!
- 6 from 21:30 Pepi Öttl:**
ROOM TO MOVE.version02
- 7 Platforms for media
façade installation**
„Di ANA LOG“ (see page 38)
- 8 from 21:30 Osman Khan (USA)**
Sur la table

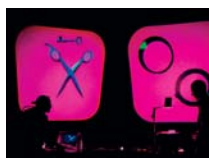
Fourier-Tanzformation I+II MikoMikona (D)



Auf Overhead-Projektoren werden durch Rasterfolien Strukturen erzeugt, die mit Videokameras gefilmt werden. Die eigentliche Bildinformation wird gefiltert und als Signal an einen Audioverstärker weitergegeben. Eine synästhetische Performance.

Slides shown on overhead projectors produce structures that are filmed with a video camera. The actual pictorial information is filtered and sent as a signal to an audio amplifier. A synesthetic performance.

The Manual Input Sessions Tmema (USA)



Die Projektionen von analogen und digitalen Projektoren überschneiden sich und lassen ein ungewöhnliches hybrides Licht entstehen. Objekte, aber auch die Handbewegungen der Performer werden durch eine interaktive Software mit Grafiken und Sounds beantwortet.

Projections from analog and digital projectors overlay one another and generate an unusual hybrid light. Interactive software responds to objects as well as the performers' hand movements with graphics and sound.

DEMI-PAS Julien Maire (D)



Ein projiziertes Theater, in dem reale Gegenstände und fotografisches Material in Bewegung versetzt werden.

A projected drama in which real objects and photographic material are set in motion.

ROOM TO MOVE.version02 Pepi Öttl (A)

Ein Projektionsspiel, in dem sich die bewegten Projektionen selbst Abbildungsmöglichkeiten ertasten und Flächen finden.

A game involving projectors in which the moving projections themselves feel their way to discover depiction possibilities and to find projection surfaces.

Eintritt frei! / Admission free!

Ars Electronica Center Exhibition and Art&Tek open until 23:00
From 21:30 Installations on the media façade (see page 38)

Supported by General Electrics and Jindrak



Events

Re-inventing Radio Die lange Nacht der Radiokunst Live: on air – on line – on site

Fr/Fri 19:30 – 6:00
3. 9.

80 Jahre Radio in Österreich – im Sky Media Loft des Ars Electronica Center performen und mixen, kuratiert von Elisabeth Schimana (A), RadiokünstlerInnen wie Sam Auinger, Seppo Gründler, radioqualia, FirstFlooRadio, Felix Kubin, Bruce Odland, pandorabox.org, Matt Smith, Alexander Vasiljevic. In den frühen Morgenstunden wird sich dazu via www noch eine akustische Pandora öffnen und mit den Live-Mixen zusammentreffen.

To mark 80 years of radio in Austria, Elisabeth Schimana (A) is curating an event at the Ars Electronica Center's Sky Media Loft. Radio artists Sam Auinger, Seppo Gründler, radioqualia, FirstFlooRadio, Felix Kubin, Bruce Odland, pandorabox.org, Matt Smith, Alexander Vasiljevic will be performing and mixing. Plus, in the wee hours of the morning, an acoustic Pandora's Box will open up via WWW and blend its contents with the live mixes.

on site:

22:00 – 6:00 Ars Electronica Center, Sky Media Loft
19:30 – 0:00 Radiokulturhaus Wien

on air:

19:30 – 6:00 live on Österreich 1

on line:

Live Streams from Wien, Linz, Baltimore, Berlin, Hamburg, London, Mexico City, Montréal, New York City, Santa Barbara, Vancouver, Weimar on <http://kunstradio.at>



Die große Partitur – The Great Score Seppo Gründler, Elisabeth Schimana (A)

Fr/Fri 22:00
3. 9. Ars Electronica Center, Sky Media Loft



Ein Konzert, dem keine Noten, sondern eine zeitliche und funktionale Struktur zu Grunde liegen. Die Partitur wird projiziert und ist gleichzeitig Beleuchtung. Wege durch die Geschichte der elektronischen Musik – vom Musizieren zum Sampling zum autonomen Rechner.

A concert based not on notes but rather upon a temporal and functional structure. The score is simultaneously a projected image and illumination. Paths through the history of electronic music—from musicianship to sampling to autonomous processors.



GYPSY

Fr/Fri – Di/Tue
3. 9. – 7. 9

23:30 – open end
Stadtwerkstatt

Quarter Nightline

Die tägliche Nightline mit Live-Musik und japanischen und lokalen DJs und VJs in der Stadtwerkstatt – „BEATS&BYTES“ der Kunstuniversität Linz vs. „PLAY!“ von IAMAS. Der Ausklang jeden Festivaltages.

End your Festival day on a high note at Nightline with japanese and local DJs and VJs every evening in the Stadtwerkstatt—“BEATS&BYTES” by Kunstuniversität Linz vs. “PLAY!” by IAMAS.



Fr/Fri 3. 9.

Kunstuniversität Linz: Stefan Siebenschlaf, Katharina Blei, Washer, Cherry Sunkist, Aka Tell, DJ Joko13, DJ Elwood, DJ Marcin Gajewski, Karo Szmit & Doris Prlic, Graben 12, a.s.a.p.

Sa/Sat 4. 9.

IAMAS: Takako Akamatsu, Yoshihisa Suzuki, Satoshi Fukushima, Apple Smoothie, Yuichi Matsumoto, Jean-Marc Pelletier, Masayuki Akamatsu

So/Sun 5. 9.

Kunstuniversität Linz: Horace, Revolver Dogz, Joko13, Beans, Jiwon, Parov Stelar, The Bites, DJ Aka Tell feat. MC Wan, DJ Parov Stelar, Marcin Gajewski, Graben 12, Karo Szmit, a.s.a.p.

Mo/Mon 6. 9.

IAMAS: mimiZ, Resonic.kir.kit, Jon Cambeul, WacomMusic, Agama+KLOMA, Carl Stone, Eric Lyon, Meor, Monju, Masayuki Akamatsu, DSPBox Solo

Di/Tue 7. 9.

Kunstuniversität Linz and IAMAS—Big DJ Jam! (see Page 26)

In cooperation with Stadtwerkstatt, FM4

Events



Sa/Sat	4. 9.	19:30	
So/Sun	5. 9.	19:30	Posthof

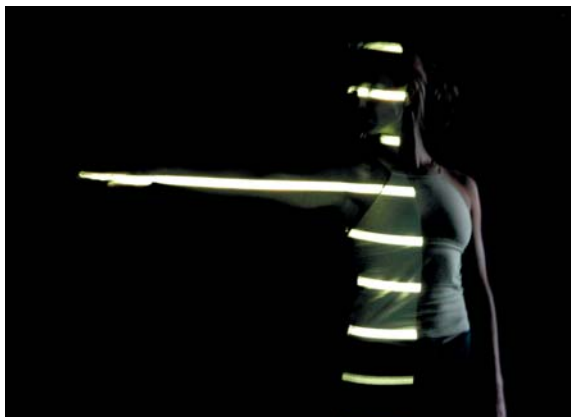
Apparition

„Apparition“ ist aus der engen Zusammenarbeit von erfahrenen Theater- und Tanztheatermachern mit führenden Entwicklern von Kreativtechnologien heraus entstanden. Diese außergewöhnliche Tanz- und Medienperformance integriert auf innovative Weise interaktive Sensor- und Tracking-Technik, die es dem Tänzer ermöglicht, mit dem Bild- und Musik-Environment zu interagieren und es zu beeinflussen. Ein neues Projekt des preisgekrönten Komponisten und Medienkünstlers Klaus Obermaier.

Based on a close collaboration between experienced theatre and dance makers with cutting edge creative technology developers, "Apparition" is a compelling dance and media performance for the stage that successfully integrates interactive sensor and tracking technology in innovative ways to give the dancer the possibility to interact with and control the image and the musical environment. A new project of the award winning composer and media artist Klaus Obermaier.



Idea, concept, direction, visuals, music: Klaus Obermaier
Concept, interactive design, technical development: Peter Brandl, Christopher Lindinger, Jing He (Ars Electronica Futurelab, A), Hirokazu Kato (Osaka University, J)
Choreographer and performer: Desirée Kongerod, Robert Tannon
Dramaturgy: Scott deLahunta



Kultur 2000



A co-production of Ars Electronica Center Linz, South Bank Centre London and Singapore Arts Festival.

Realised in the framework of DAMPF_lab, a joint project of tanz performance köln, Animax Multimedia Theater Bonn, V2_Lab Rotterdam, Ars Electronica Futurelab Linz. <http://dampf.v2.nl/>

With the support of the Culture2000 programme of the European Union.

With the friendly assistance of Posthof Linz, CCL – Choreographic Centre Linz and Landestheater Linz.

Wegen der begrenzten Sitzplatzanzahl ist es erforderlich, dass Inhaber eines Festivalpasses für diese Veranstaltungen rechtzeitig eine gratis Sitzplatzkarte lösen. Due to the venue's limited seating capacity, Festival passholders must pick up their free admission ticket to this event in a timely manner.

Events

Sa/Sat
4. 9.

22:00

O.K Centrum für Gegenwartskunst



O.K Night

Eine Nacht im O.K Centrum für Gegenwartskunst, mit dem Electronic Theatre, preisgekrönten Installationen aus dem Prix Ars Electronica 2004 und einem Live-Konzert von Felix Kubin.

A night in the O.K Center for Contemporary Art with the Electronic Theatre, Prix Ars Electronica 2004 prizewinning installations and a live concert from Felix Kubin.

Sa/Sat
4. 9.

22:00

O.K Centrum für Gegenwartskunst, Arena

Electronic Theatre

Die erste öffentliche Präsentation der prämierten Computeranimationen und Visual Effects des Prix Ars Electronica 2004.

The first public presentation of the prizewinning works in the Computer Animation / Visual Effects category of the Prix Ars Electronica 2004.



Ryan – Chris Landreth (CDN)
 Birthday Boy – Park Sejong (Australian Film TV and Radio School) (AUS)
 Parenthèse – François Blondeau, Thibault Deloof, Jérémie Droulers, Christophe Stampe (F)
 Mother – Excerpt from Lines Of Unity – Eleven Aboriginal Poems – Markus Bledowski (D)
 moo(n) – Leigh Hodgkinson; Slinky Pictures (UK)
 Finding Nemo – Andrew Stanton; Pixar Animation Studios (USA)
 Toyota RAV4 Deflate – Luc Froehlicher; la maison (F)
 New Balls Please – Richard James; Sherbet (UK)
 MICROCOSM – Joe Takayama; Kyushu University (J)
 Winning Eleven Tactics – Kishida Morio/Konami Computer Entertainment; Dai Yoshihiko; Chida Hiroshi (J)
 no limits – Heidi Wittlinger; Anja Perl, Max Stolzenberg (D)
 The Parthenon – Paul Debevec; Institute of Creative US Technology (USA)
 This Wonderful Life – Liam Kemp (UK)
 Onimusha 3 opening cinematics – Mikitaka Kurasawa; Robot Communications Inc.
 Takashi Yamazaki; Shirogumi Inc. (J)
 Pffirate – Guillaume Herent, Xavier André (F)

Sa/Sat
4. 9.

23:30

O.K Centrum für Gegenwartskunst

Matki Wandalki Felix Kubin (D)



Felix Kubin präsentiert in einem Konzert „Matki Wandalki“ – beim Prix Ars Electronica 2004 mit einer Anerkennung in der Kategorie Digital Musics ausgezeichnet.

Felix Kubin (D) presents "Matki Wandalki" which was garnered an Honorary Mention in the 2004 Prix Ars Electronica's Digital Musics category.

Fr/Fri
3. 9.

Mo/Mon
6. 9.

21:00

Hauptplatz

Japanese Animation!



Ein Screening von japanischen Animationen des ACA Media Arts Festivals in Tokyo.

A screening featuring japanese animations by the ACA Media Arts Festival in Tokyo.



Winter Days – Kawamoto Kihachiro
 GA-RA-KU-TA Mr.Stain on Junk Alley – Masuda Ryuji
 KOMANEKO – Goda Tsuneeo
 FRANK – Fuyama Taruto
 HOSHI NO KO – Osanail Kumiko
 Fushigisekai ATAGOURU – Hashimoto Katsuyo
 FANTASTIC CELL – Mizue Mirai
 Real•Time – Suzuki Yuuki
 GARA – Yokohara Hirokazu
 Magic Shadows Light and Shadow of Edo / Tokyo Exhibition
 title movie – Ito Yuichi
 TOKYO SCANNER – Oshii Mamoru, Mori Building Co., Ltd.
 Ski Jumping Pairs, Official DVD – Mashima Riichiro

Events

So/Sun
5. 9.

21:30
Brucknerhaus, Großer Saal

Digital Musics in Concert



Live-Performances der Digital Musics-Preisträger des Prix Ars Electronica 2004: „Skate“ von Janek Schaefer (UK), AGF (D) featuring Craig Armstrong und Sue Costabile, „Banlieue du Vide“ von Thomas Köner (D).

The concert featuring the prize winners in the Prix Ars Electronica's Digital Musics category: "Skate" by Janek Schaefer (UK), AGF (D) featuring Craig Armstrong und Sue Costabile, „Banlieue du Vide“ by Thomas Köner (D).



So/Sun
5. 9.

17:30
Donaupark

Freiluft-Musik – Music Alfresco



Die einmalige Soundanlage im Donaupark als Open Air-Listening-Space, in dem Naut Humon, langjähriger Prix-Juror, ausgewählte Digital Musics aus dem Prix Ars Electronica präsentiert.

A unique sound system installed in the Donaupark creates an open air listening space. Naut

Humon, Prix-jury member since many years, plays selected tracks from the Prix Ars Electronica's Digital Musics category.

Music by: Aphex Twin, Ryoji Ikeda, Maryanne Amacher, Pan sonic, Kid606, Christian Fennesz, Ami Yoshida, Sachiko M, Antye Greie, Thomas Köner, Utah Kawasaki, Maja Solveig Kjelstrup Ratkje, Mouse On Mars, Oren Ambarchi, Zeena Parkins, Ikue Mori, Trevor Wishart, Kevin Blechdom, Blevin Blectum, Tujiko Noriko, Matmos, Raz Mesinas, Marina Rosenfeld, Francis Dhomont, Carl Michael von Hausswolff, Janek Schaefer, Markus Popp – OVAL, John Duncan, Annie Gosfield, Rechenzentrum, Gert-Jan Prins, Florian Hecker, Phill Niblock, Maggi Payne, Masami Akita, Yasunao Tone, Anne Laplantine, Aeron Bergman, Alejandra Salinas - Lucky Kitchen, Natasha Barrett, Curtis Roads, Zbigniew Karkowski, Peter Rehberg, Russell Haswell, Phoenecia, Whitehouse, Francisco López, J.Lesser, Louis Dufort, Rudolf Eb.er, Kevin Drumm, Carsten Nicolai, Komet, Ilpo Vaisanen, Coh, Beytone, Senking, Thomas Brinkman, Scanner, Leafcutter John, Marcus Schmickler, Pxp, The User, Chris Watson, Chlorgeschlecht, Aaron Funk - Venetian Snares, Rachael Kozak, Alvin Curran, Richard Hawtin, Terre Thaemlitz, Stefan Betke, Horacio Vaggione, Felix Kubin, Adrian Moore, Peter Bosch, Simone Simons, Hans Tutschku, Ambrose Field, Hildegard Westerkamp, Tom Hamilton, Gordon Monahan, Jonty Harrison, Christian Calon, Åke Parmerud, Laetitia Sonami, John Young, Robert Normandeau, Gilles Gobeil, Bernard Parmigiani, Denis Smalley

So/Sun
5. 9.

20:30
Donaupark

Mulonga.net

Eine Klangbrücke zwischen Linz und Zimbabwe. Über Internetradio emap.fm werden Künstler – die einen in Österreich, die anderen in Afrika – interkontinental spielen. Das Projekt „smartXtension“ von Mulonga.net hat in der Kategorie Digital Communities des Prix Ars Electronica 2004 eine Auszeichnung gewonnen.

An audio bridge between Linz and Zimbabwe—on Internet radio emap.fm, Austrian and African artists link up via intercontinental broadcasts. The project "smartXtension" by Mulonga.net has won an Award of Distinction in the 2004 Prix Ars Electronica's Digital Communities category.

Idea and Realization: Peter Kuthan / ARGE Zimbabwe / Linz in Kooperation with Keith Goddard and Penny Yon, Kunzwana Trust / Harare, Binga / Zimbabwe and the artists of Tonga.Online, Simonga and Windhund.



Die Mulonga.net Station Linz präsentiert außerdem Installationen und Videodokumentationen rund um das prämierte Projekt "smartXtension" und die Tonga-Kultur.

The Mulonga.net Station Linz will also present installations and video documentations about the prize-winning „smartXtension“ project and the Tonga culture.

Fr/Fri 3. 9. 21:00 Opening
Sa/Sat – Di/Tue 4. 9. – 7. 9. 15:00 – 19:00
MHM Galerie Kunstereignisse

Verlängerung der Ausstellung / *Extended run:* 8. 9. – 14. 9.

Projects:

Werner Puntigam, Klaus Hollinetz: echo/S
Michael Pilz: Across the river
Thomas Schneider: Black coated
Stefan Kuthan: mulonga.net

Events

Mo/Mon
6. 9.

19:30
Brucknerhaus, Lentos, Donaupark

L'Espace Temporel Passages between Analog and Digital

Ein großer Konzertabend mit Klangräumen und Zeitfenstern zwischen Orchestermusik, digitaler Klangsynthese, Live Electronics und Remix. Im und um Brucknerhaus und Lentos werden Passagen geöffnet, die ein breites Spektrum der zeitgenössischen Musik und Soundart durchmessen und mit Visuals und digitaler Echtzeitgrafik verknüpfen.

A big concert evening featuring sound-scapes and time windows between orchestral music, digital sound synthesis, live electronics and remix. In and around the Brucknerhaus and the Lentos, passages will be opened that range clear across the spectrum of contemporary music and soundart, and intermingle with visual imagery and digital, real-time graphics.

Curated by Dennis Russell Davies, Gerfried Stocker, Naut Humon



Passage I 19:30
Lentos, Skulpturenhalle / Auditorium

Live Electronics by Rupert Huber

Philip Glass: Les Enfants Terribles

Performed by Maki Namekawa, Dennis Russell Davies
Visuals by Martin Wattenberg

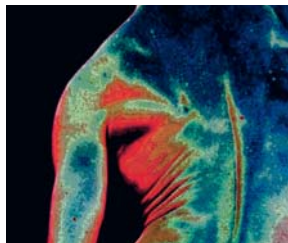
Steve Reich: Different Trains, America before the War

Performed by Bruckner Quartett
Visuals by Safy Etiel (supported by Ediro!)

Ludger Brümmer: Temps du Miroir

Performed by Ludger Brümmer, Maki Namekawa

Wegen der begrenzten Sitzplatzanzahl im Lentos ist es erforderlich, dass Inhaber eines Festivalpasses für den ersten Teil des Abends eine gratis Sitzplatzkarte lösen.
Due to the limited number of seats in the Lentos we ask you to pick up a free ticket for the first part of the event.



Passage II ca. 20:50
Brucknerhaus, Großer Saal

Péter Eötvös: Triangel

Performed by Lazlo Hudacsek, Brucknerorchester

Edward Artemiev: Taxi drive in the city

Visuals by Andrei Tarkovski: "Solaris"

György Ligeti: Lux Aeterna

Visuals by Stanley Kubrick: "A Space Odyssey"

György Ligeti: Atmosphères

Performed by Brucknerorchester
Visuals by Stanley Kubrick: "A Space Odyssey"

Passage III ca. 21:40
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Christian Fennesz: Venice

Visuals by Jon Wozencroft



Passage IV ca. 22:05
Brucknerhaus, Großer Saal

Steve Reich: Music for 18 Musicians

Performed by Brucknerorchester, Synergy Vocals
Visuals by Lotte Schreiber, Dietmar Offenhuber, Norbert Pfaffenbichler, Casey Reas

Passage V ca. 23:00
Donaupark

Krzysztof Penderecki: Threnody for the Victims of Hiroshima (Tren ofiarom Hiroszimy), String Quartet, Polymorphia

Passage VI ca. 23:15
Brucknerhaus, Großer Saal

Skoltz_Kolgen: Flüux:/Terminal

Extol / Salvo – Salutations to Ligeterecki (a composite)

Tributes, Turbulations and remix. Featuring audio interpretations by Naut Humon and Christian Fennesz. Visual images by Sue Costabile and Lillevan

Noisegate Remix by Naut Humon / Tim Digulla (audiovisuals)
Adapted from the installation NoiseGate by Granular Synthesis



Events



Di/Tue
7. 9.

19:00
Ars Electronica Center, Sky Media Loft

Vox Vocis 1.0: Hidden Gardens Concha Jerez, José Iges, Pedro López (E)



Ein Kammerkonzert in Erinnerung an die Opfer der Madrider Bombenanschläge. Vier Interpreten lassen durch den Einsatz ihrer Stimme und durch die Überlagerung mit verschiedenen sowohl live als auch aufgezeichneten Aufnahmen eine Polyphonie entstehen, die sich nicht nur auf den Sound beschränkt: Bearbeitete Videosequenzen und digitales Editing kommen zum Einsatz.

A chamber music concert commemorating the victims of the recent terrorist bombing in Madrid. Four vocalists utilize their voices overlain with both live and recorded sounds to produce a polyphony that is not limited to the acoustic realm—processed video sequences and digital editing come into play as well.



Rosario Cruz, Soprano
Concha Jerez, Video, live video processing and voice
Pedro López, Programming and live audio electronics
José Iges, Recorded materials, live audio electronics and voice

Di/Tue
7. 9.

23:30 – open end
Stadtwerkstatt

Quarter Nightline – DJ Jam Kunstuniversität Linz and IAMAS



Final Session: In neuen Formationen treten die DJs und VJs von Kunstuniversität Linz und IAMAS am letzten Abend gemeinsam an.

Final Session: the DJs and VJs from the Linz University of Art and IAMAS step out in a series of new lineups for the last evening's festivities.

(see page 21)

Di/Tue
7. 9.

21:00
Brucknerhaus, Großer Saal

The Big Showdown

Am letzten Abend wird der Konzertsaal zur Spielhölle: Game Engines als Werkzeug von KünstlerInnen. Im ersten Teil des Abends performen KünstlerInnen live ihre VR- und Game Applikationen, danach gibt es den großen Festival-Showdown: Jeweils zwei Teams aus Gamern, DJs und VJs treten gegeneinander an und duellieren sich beim medientheoretischen Battle zu Volksmusik versus Breakbeats. Die Teams werden während des Festivals rekrutiert – Anmeldung und Training in der electrolobby – Join it!

On the last evening, the concert hall becomes a gaming den featuring game engines as tools in the hands of artists. During the first part of the evening, artists will present live performances of their VR and game applications. Then comes the Great Festival Showdown: in each round, two teams composed of gamers, DJs and VJs face off in a media theory duel pitting folk music against breakbeats. The teams will be recruited during the Festival. Registration site and training area is the electrolobby. Join up!



Ecstasis: human presence in digital environments, by Metraform, Australia

produced with the assistance of RMIT university, I-Cubed and Film Victoria

Visualisierung by statistischen Sachverhalten in Computerspielen by Modul05 (Michael Zoellner, Daniel Kupczyk, Germany)

Ah_Q (Mirror of Death, the dancing pad version of Q4U), interactive performance, 2002 by **Feng Mengbo, Beijing**

Showdown – Shootdown, created by Ars Electronica Futurelab with Rune Dittmer and Friedrich Kirschner

Events

Linz schreibt Zukunft – Linz Writes its Future

LinzerInnen und BesucherInnen sind eingeladen, gemeinsam die Zukunft der Stadt bis ins Jahr 2029 zu entwerfen: spielerisch, visionär, ernsthaft, lustvoll. Der Linzer Hauptplatz wird zum Aktions- und Kommunikationsraum. Als weithin sichtbares Zeichen steht eine neun Meter hohe Tribüne als Präsentationsfläche für die unterschiedlichsten Zukunftsszenarien.

Das Zukunftsboard

Per Mail, Post, Fax oder direkt vor Ort können die Besucher ihre Ideen, in Form von Statements, Skizzen, Scribbles, Graffitis, Tonspuren einbringen. Mit Beiträgen junger LinzerInnen, die sich bereits vorab auf Spurensuche haben.

Die Tagesschwerpunkte werden durch Angebote ergänzt, die die Ideen über die Festivalzeit hinaustragen:

Linz +25 (Michael Naimark, USA): Interaktiver Kalender für Zukunftsprognosen – die besten Beiträge werden durch das Publikum gewählt.

Future Me (Matt Sly, Jay Patrikios, USA): Ein E-mail aus der Zukunft – jetzt versenden und das Empfangsdatum bestimmen.

www.aec.at/linz2029, linz2029@aec.at

Linz's inhabitants and visitors are invited to jointly design the city's future up to the year 2029: the elaborations can be playful, visionary, serious and fun. Linz's Main Square becomes the setting for action and communication. A nine-meter-tall dais serves as a highly visible site for the presentation of a wide variety of future scenarios.

The FutureBoard

Via mail, e-mail, fax or in person on-site, visitors can submit their ideas in the form of statements, sketches, scribbles, graffiti and audio sequences. Among the presentations will be contributions by Linz youngsters who conducted an advance search for traces.

The daily focal-point themes will be complemented by a number of initiatives that carry on these concepts beyond the run of the festival:

Linz +25 (Michael Naimark, USA): Interactive calendar for future prognoses—the best contributions will be selected by the audience.

Future Me (Matt Sly, Jay Patrikios, USA): The e-mail from out of the future—dispatch it now and determine the date of receipt.

In cooperation with Radio Oberösterreich, cyberjuz.at, Mobile Medienwerkstatt der Kinderfreunde, Radio Fro, Stadtteilarbeit "Leben im Franckviertel," Medea Linz



Iso-phone

James Auger, Jimmy Loizeau,
Stefan Agamanolis (UK/USA)



Ein komplettes Eintauchen in Telekommunikation. Der User schwimmt in einem Floating Tank und trägt einen Helm, der jeglichen Input von außen verhindert. Die Konzentration ist auf die stimmliche Verbindung eines Telefongesprächs gerichtet. Ideal für Gespräche über die Zukunft.

Total immersion in telecommunications. The user floats in a tank of water while wearing a helmet that prevents any sort of external sensory input. Concentration is focused on the vocal connection of a telephone conversation. Ideal for chats about the future.

Prix Ars Electronica 2004, Honorary Mention in Interactive Art
In cooperation with O.K Center for Contemporary Art

Do/Thu 2. 9.

17:00 Opening

Fr/Fri 3. 9. – Mo/Mon 6. 9.

10:00 – 22:00 Infopoint, Zukunftsbox

ab 12:00 Iso-phone (Schwimmkleidung mitnehmen)

17:00 – 18:00 Die tägliche Dosis Science Fiction (Lesung)

18:00 – ca. 20:00 Meeting Point mit Zukunftsexperten

Do/Thu 2. 9.

19:00 – 20:00 Life Chat aus dem virtuellen Jugendzentrum „cyberjuz“

Sa/Sa 4. 9.

13:00 – 19:00 ZukunftSchaun: Kartenlegen bis Astrologie

So/Sun 5. 9.

11:00 – 19:00 Linz grenzenlos und interkulturell, Aktionen

täglich/daily

21:00 – ca. 23:00 Projektionen: Das Beste vom Zukunftsboard und wechselndes Programm: **Do/Thu 2. 9.** 25 Jahre Ars Electronica, **Fr/Fri 3. 9. / Mo/Mon 6. 9.** Japanese Animation, **Sa/Sat 4. 9.** Electronic Theater, **So/Sun 5. 9.** Sound & Vision – Music Videos (J, D) – curated by Tomoe Moriyama

Fr/Fri – Di/Tue
3. 9. – 7. 9.

10:00 – 19:00
Brucknerhaus, Foyer

electrolobby – media ad hoc Installations – Discussions – Workshops

Das Foyer des Brucknerhauses als Drehscheibe des Festivals, kein Ausstellungsraum, sondern ein offenes Forum der flüchtigen und prozessorientierten Varianten der digitalen Kunst, in dem aktuelle Themen aufgegriffen und diskutiert werden.

Im Zentrum stehen künstlerische Aneignung und Einmischung in die Frequenzspektren und Regelwerke von Distributions- und Kommunikationstechnologien – ob Radio, Fernsehen, Telefon, Internet oder in letzter Zeit WiFi und location based services. Aber auch der neue Schwerpunkt im Prix Ars Electronica – digital communities & commons – findet in der electrolobby breiten Raum.

The Lobby of the Brucknerhaus as the hub of the Festival – not an exhibition space but a setting for transient, process-oriented variants of digital art and an open forum in which to address and discuss current issues.

The spotlight of attention is currently focused on artistic appropriation of and intervention into the frequency spectrums of distribution and communication technologies and the regulations governing them – e.g. radio, TV, telephone, the Internet and, most recently, WiFi and location based services. And the Prix Ars Electronica's new are of emphasis – digital communities and commons – is also sure to assume a place in the spotlight at this year's electrolobby.



Audiomobile

Matt Smith, Sandra Wintner, Christina Hofer, Ushi Reiter, Claus Harringer, Peter Kulev, Martin Grenz, Markus Decker (A)



„Audiomobile“ lädt auf einer Fahrt durch Linz zur Erkundung von „Sonic Maps“ ein. Entsprechend der GPS-Daten der geografischen Position des Fahrzeuges werden Audio-Daten abgespielt. Es entsteht für den Fahrgast der Eindruck, dass die Sounds von ganz bestimmten Stellen der städtischen Szenerie ausgehen.

„Audiomobile“ invites visitors to take a ride through Linz and explore „sonic maps.“ Along the way, audio files are played in accordance with the GPS data specifying the geographical position of the vehicle. The passenger gets the impression that the sounds are emanating from particular locations in the urban scenery.

Supported by Mercedes Benz

Radio Astronomy radioqualia (AUS)

„Radio Astronomy“ ist eine einmalige Kooperation mit Teleskop-Stationen weltweit. In Linz wird eine Radiostation aufgebaut, die Geräusche aus dem All überträgt – jeweils entsprechend des aktuellen Beobachtungsgebietes der Teleskope.

„Radio Astronomy“ is a unique collaborative undertaking involving telescope installations worldwide. A radio station set up in Linz broadcasts sounds from outer space in accordance with the telescopes' respective current observation area.

A cooperation between radioqualia, the Windward Community College Radio Observatory in Hawaii, USA, NASA's Radio Jove network, the Ventspils International Radio Astronomy Centre in Latvia and the cultural center RIXC from Riga, Latvia. The research phase of Radio Astronomy is supported by the Daniel Langlois Foundation.

Seven Mile Boots Laura Beloff (N), Erich Berger (A), Martin Pichlmair (A)



Mit Siebenmeilenstiefeln durch das Internet: bewegt man sich mit diesen wireless LAN-Stiefeln in der physischen Welt, kann es sein, dass man auf Menschen trifft, die sich gerade in einem Chat aufhalten. Deren virtuelle Gespräche werden als gesprochener Text, der aus den Stiefeln kommt, hörbar.

With seven-league boots through the Internet – when you take a stroll through the physical world in this wireless LAN footwear, you just might meet people who happen to be spending some time in a chatroom. Their virtual conversations are made audible as spoken text coming out of the boots.

VSSTV – Very Slow Scan Television Gebhard Sengmüller, in collaboration with Jakob Edlbacher, Johannes Obermayr, Ludwig Ertl, Andreas Konecky (A)

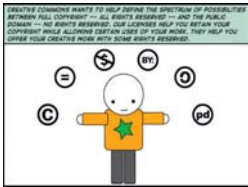


Mit einer Plotter-ähnlichen Vorrichtung wird eine Luftpolsterfolie mit Farbstoff in den drei Grundfarben gefüllt und so jedes einzelne Luftbläschen in Bildpunkte verwandelt, die sich innerhalb von ca. zehn Stunden zu einem extrem großformatigen Fernsehbild zusammensetzen.

A plotter-like device fills a sheet of bubble wrap with pigment in the three primary colors. The individual bubbles are thus transformed into pixels that, within about 10 hours, constitute an extremely large-format television picture.

Supported by Ulmer GmbH Profil- und Fördertechnik, Bundeskanzleramt Kunstsektion, Kulturabteilung Land Salzburg, Kulturamt Stadt Wien

Creative Commons Austria



Creative Commons ist ein internationales Open-Content-Lizenzierungssystem. Die OCG, das Tiroler Bildungsservice, die Fachhochschule Vorarlberg und PUBLIC VOICE haben die Umsetzung der Creative-Commons-Lizenzen für das österreichische Recht initiiert. Sie werden bei der Ars Electronica erstmals vorgestellt.

Creative Commons is an international open content licensing system. The OCG, the Tiroler Bildungsservice, the Fachhochschule Vorarlberg and PUBLIC VOICE have launched an initiative to make Creative Commons licenses valid under Austrian law. These licenses will now be presented for the first time in Austria.

With: Georg Pleger, Roland Alton-Scheidl, Michael Breidenbrücker (A)
<http://www.creativecommons.at>

DIGISTA, Japan www.nhk.or.jp/digista



digital stadium des japanischen Fernsehsenders NHK stellt digitale Kunstprojekte vor – eine Plattform mit größter Öffentlichkeitswirkung.

digital stadium by the Japanese TV channel NHK has a tremendous public impact as a platform presenting digital art projects.

The Time Machine Alexandar Vasiljevic (FRY)

Live aufgenommene Ausstellungsgeräusche werden in einen satellitenverbundenen Streaming-Server eingespeist, danach durch eine Software umgewandelt und in den Ausstellungsraum zurückgeschickt. Die Besucher erhalten so ein Echo ihrer eigenen Aktivitäten, dessen Größe von der zeitlichen Verzögerung der Satellitenverbindung abhängt.

Sounds recorded live at an exhibition are fed to a satellite-linked streaming server, transformed by software, and then sent back to the exhibition space. Visitors are thus confronted by an echo of their own activities, one whose magnitude depends upon the time delay attributable to the satellite linkup.

electrolobby – Artists do it first

Die History-Lounge für die Archive der Ars Electronica. – Ob Slowscan und Tele-Faksimile bei der „Welt in 24 Stunden“, Reality-TV bei „Hotel Pompino“ und im „Stadtwerkstatt TV“, global datastreams und telecollaboration bei „realtime“, „horizontal radio“ oder in den media fictions von TNC-Network. – Viele heute selbstverständliche Medienformate und -nutzungen wurden von KünstlerInnen erstmals erprobt, gestaltet, definiert.



This is the Ars Electronica history-lounge. Slow-scan and tele-facsimile in "Welt in 24 Stunden"; reality-TV in "Hotel Pompino" and "Stadtwerkstatt TV"; global data streams and tele-collaboration in "real-time," "horizontal radio" and the media fictions of TNC Network—many of the media formats and modes of usage that are taken completely for granted today were first tested, designed and defined by artists.

Minimundus – Milestones of 20th century media art Seppo Gründler (A)



Vier wichtige Werke der Medienkunst des 20. Jahrhunderts werden als voll funktionstüchtige Miniaturen präsentiert: Nam June Paik: „TV Buddha“ (1974), Steve Reich: „Pendulum Music“ (1969), John Cage: „Il Treno di John Cage“ (1978), Max Neuhaus: „Drive in Music“ (1967).

Four important works of 20th century media art are presented as fully functional miniatures: Nam June Paik: „TV Buddha“ (1974), Steve Reich: „Pendulum Music“ (1969), John Cage: „Il Treno di John Cage“ (1978), Max Neuhaus: „Drive in Music“ (1967).

electrolobby 2004 in collaboration with Ö1-Kunstradio



Der ORF-Sender berichtet täglich live aus seinem mobilen Studio in der electrolobby.

Austrian Radio FM4 will provide daily updates live from its electrolobby studio.

electrolobby – Kitchen

Die Diskursschiene dieses „Festival im Festival“: KünstlerInnen präsentieren ihre Positionen und Arbeiten und stellen sich der Diskussion. Aber auch das Festivalgeschehen wird in der „Kitchen“ kritisch analysiert.

The discourse domain of this “festival within a festival”: here, artists present their positions and works, and put them up for discussion. But the Kitchen is also a setting for critical analysis of what’s been going on at the Festival.

Die Themen und Schedules der Kitchen formen sich täglich nach Bedarf; einige Fixpunkte stehen fest.
The Kitchen’s themes and schedules will be arranged on a daily basis as need be, though a few fixed points have already been established.



Egoboo.bits

Ein Digital-Publishing-Projekt, das sich mit der Entwicklung von Free Software, elektronischer Musik und Medientheorie beschäftigt. Kern von Egoboo.bits ist das sogenannte „Copyleft“ – alle geistigen Produkte, die unter Copyleft veröffentlicht sind, sind allgemein nutzbar.

A digital publishing project dealing with the development of free software, electronic music and media theory. The centerpiece of Egoboo.bits is the so-called “copyleft”—all intellectual property published under copyleft is available for general use.

Wit: Tomislav Domes, Tomislav Medak



TESTER project/book

José-Carlos Mariátegui, Natxo Rodriguez, Arturo (Fito) Rodriguez
<http://www.e-tester.net>

“R-MA/IDM-NME~XR+CP=e’MAZINest”

Karel Dudsek, Jim Wood and students of the Ravensbourne College of Design and Communication, London (see page 43)

Hungarian Competition for youth under the age of 19

< 19 Freestyle Computing—organized by the C3 Foundation presented by Marton Fernezelyi—<http://verseny.c3.hu/2004/>

electrolobby Kitchen is hosted by Andreas Hirsch (A)

Sa/Sat – Di/Tue
4. 9. – 7. 9.

20:00 / 22:00
Movimento

Movieline

Die japanische Hochschule IAMAS präsentiert drei Filmprogramme mit studentischen Arbeiten.

Japanese art college IAMAS presents three film programs featuring works by students.



IAMAS short films / selected works

Mo/Mon	6. 9.	22:00
Di/Tue	7. 9.	20:00

Hiroto Yamashita: goldentime
Satoshi Uemine: in-
Ken Morita: SLIMDOWN
Hirofumi Ohashi: CUBE
Katsumi Iwata, Yasunori Ikeda: Karaena
Tadasu Takamine: inertia
Kanako Imao: The ATMAN
Masakazu Saito, Rintaro Teshima: R
Yoshiyuki Sakuragi: KO-KOTSU #2
Ma Chao: MY OLD HOME, 2001
Taishi Yamamoto: KITSUNE-MAI – sacred dance
Tadashi Okabe: frame
Keiko Matsunaga: Life Line
Tateki Futagami: Section chief and Mr. Tanaka
Naoki Nishiwaki: AnaGuRaHaJiMaRi
Takahiro Hayakawa: kashikokimono

IAMAS short films / selected animations

So/Sun	5. 9.	22:00
Mo/Mon	6. 9.	20:00

Arisa Wakami: air
Mayumi Tsuboi: The Story of Floating Dogs
Keiko Hino: refrraction
Aiko Inada: The boy understood well
Ai Hasegawa: An example 01
Chisato Satou: tapir
Aya Fukuda: no title
Kayoko Kuwayama: shi-ra

IAMAS films / method & image

Sa/Sat	4. 9.	22:00
So/Sun	5. 9.	20:00
Di/Tue	7. 9.	22:00

Masakazu Saito: A Piece of Sunsession #02
Akio Okamoto: Snarl-Up!!!
Noriyuki Kimura: V
Shinjiro Maeda: On02
Shinjiro Maeda: On03
Yasunori Ikeda: 7x7



Digital Avant-Garde / Prix Selection

2. 9.
Do/Thu
13:30 – 22:00
Lentos

3. 9. – 7. 9.
Fr/Fri – Di/Tue
10:00 – 19:00

Verlängerung der Ausstellung / *Extended run:*

8. 9. – 4. 10.
daily **10:00 – 18:00**
Thursdays **10:00 – 22:00**
closed on Tuesdays



„Digital Avant-Garde / Prix Selection“ bietet eine Auswahl von Arbeiten internationaler Künstler, die seit 1990 – dem Jahr, in dem Ars Electronica und der ORF „Interaktive Kunst“ als neue Kategorie des jährlich stattfindenden Wettbewerbs einführen – einen Preis im Rahmen des Prix Ars Electronica erhalten haben. Mit der zunehmenden Präsenz digitaler Kunst in Ausstellungen und Museen weltweit bietet „Digital Avant-Garde / Prix Selection“ die Möglichkeit, Werke zu sehen, die die verschiedenen Perspektiven und Definitionen „interaktiver Kunst“ beleuchten, die sich im Lauf der Zeit als eigenes Genre entwickelt hat. Die Ausstellung zeigt eine beschränkte Auswahl an in ihrer ursprünglichen Form reinszenierten Installationen. Für einige dieser Projekte wurden die Originalhardware und Software rekonstruiert. Diese Arbeiten sind ein Spiegelbild der Veränderungen unserer Kultur, die ständigen Upgrades unterworfen ist. Die Arbeiten wurden – ohne Prozess und Inhalt zu schaden – neu aufgesetzt und programmiert.

“Digital Avant-Garde / Prix Selection” features a selection of work from international artists who received awards at the Prix Ars Electronica from 1990 onwards, the year in which Ars Electronica and ORF introduced “Interactive Art” as a new category in their annual competition. As digital art is increasingly introduced into exhibitions and museums around the world, “Digital Avant-Garde / Prix Selection” functions as an opportunity to view works that shed light on the variant perspectives and definitions of “interactive art” as it has developed as a genre over time. This exhibition presents a limited selection of installations, which are restaged in their original form. The original hardware and software has been reconstructed for several of these projects. These works will accommodate and reflect the shifts that have occurred in our ever upgrading culture. The work is evolved and recoded without compromising the process and content.

*In collaboration with Eyebeam, American Museum of the Moving Image, Austrian Cultural Forum
Curated by Benjamin Weil and Gerfried Stocker*

Projects:

The Legible City (1988–1991) – Jeffrey Shaw (AUS)

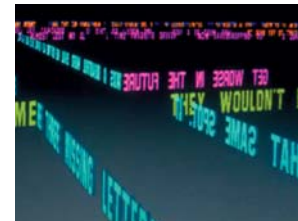
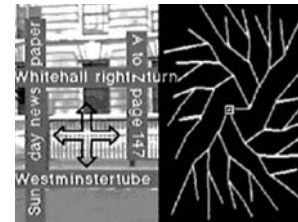
Think about the people now (1991) – Paul Sermon (UK)

Interactive Plant Growing (1992) –
Christa Sommerer (A), Laurent Mignonneau (F)

America’s Finest (1989–1993) – Lynn Hershman (USA)

Inter Dis-Communication Machine (1993) – Kazuhiko Hachiya (J)

Landscape One (1997) – Luc Courchesne (CDN)



The Digital Avant-Garde Exhibition was developed in partnership with SAP, the world’s leading provider of business software solutions. Since 2002, Ars Electronica and SAP have completed several projects that promote the interaction of media art and business.



The Legible City (1988-1991)

Jeffrey Shaw (AUS)



Der User fährt auf einem stationären Fahrrad durch eine simulierte Repräsentation einer Stadt, die aus computergenerierten Buchstaben besteht. Die reale Architektur wird durch eine Architektur aus Text ersetzt; die Reise durch die Stadt wird zu einer Lese-Reise. Die Texte wurden als getrennte Geschichten konzipiert, von denen jede ihren geografischen Ort in der

Stadt hat. So ist diese virtuelle Stadt ein dreidimensionales Buch, das in jede Richtung gelesen werden kann und in dem jeder Betrachter seine eigenen Bedeutungen konstruiert.

The user can ride a stationary bicycle through a simulated representation of an urban setting consisting of computer-generated letters. The real architecture is replaced by one consisting of text, and the journey through this urban space becomes a literary excursion. The texts have been conceived as discrete narratives, each of which has its own specific geographic setting within the urban sphere. Accordingly, the virtual city is a three-dimensional book that can be read in any sequence and in which each person encountering it construes his/her own meaning.

Collection of the ZKM Media Museum, Karlsruhe (D)

Think about the people now (1991)

Paul Sermon (UK)



Zum Remembrance Day 1990 übergießt sich in Whitehall, London, ein Mann aus Protest mit Benzin und zündet sich mit den Worten „Think about the people now“ an. Auf diesem realen Ereignis beruht Paul Sermons interaktive Arbeit. Informationen sind in einem Hyper-Media-Environment dargestellt und miteinander vernetzt. Der Besucher

kann durch ein Computersystem blättern und sich mittels eines Joysticks durch Computerbilder rund um Whitehall bewegen.

On Remembrance Day 1990 in Whitehall, London, a protestor drenched himself with gasoline and set himself ablaze. His final words: "Think about the people now." Paul Sermon's interactive work is based upon this actual occurrence. Information is represented in a hyper-media environment and interlinked. The user can browse through a computer system and utilizes a joystick to navigate through animated video images about Whitehall.

Interactive Plant Growing (1992)

Christa Sommerer (A), Laurent Mignonneau (F)



Eine Installation über die Wachstumsprinzipien künstlicher Pflanzen und deren Veränderungen im virtuellen Raum einer 3D-Grafik. Diese künstlichen Pflanzen werden in ihrem Wachstum durch die Berührung des Benutzers an echten lebenden Pflanzen gesteuert: Die Annäherung der Hand an die Pflanzen wird in

Datenwerte umgewandelt, die direkt an das Wachstumsprogramm weitergegeben werden.

This is an installation about the principles of growth of artificial plants and their changes in the virtual space of a 3-D graphic. The growth of these artificial plants is controlled by the user touching actual living plants—the movement of the user's hand approaching the plants is transformed into numeric data that are transmitted directly to the growth program.

Collection of the ZKM Media Museum, Karlsruhe (D)

America's Finest (1989-1993)

Lynn Hershman (USA)



In dieser Installation zielt der User auf eine Stelle oder einen Gegenstand im Raum. In dem speziell vorbereiteten Gewehr sieht er nicht nur das, worauf er zielt, sondern auch sich selbst. Kriege, Waffen und Medien, die unser Leben berührt und belastet haben, verschmelzen in diesem Projekt zu einer Einheit. In „America's Finest“

werden verschiedene Geräusche, Misch- und Greiftechniken und ein Targa Board, eine eigens entwickelte, in C programmierte Software, verwendet. Das Gewehr kann sich um 360° drehen; durch eingebaute Sensoren wird erkannt, wann es ein User aufnimmt und auf einen Gegenstand zielt.

The user aims at a specific spot or an object within the installation's space. With the specially prepared rifle, the user sees not only what he/she is aiming at but also himself/herself. In this project, the wars, weapons and media that have touched and burdened our lives blend into a unified whole. "America's Finest" makes use of different sounds and mixing/selection techniques as well as a Targa Board, specially developed software programmed in C. The rifle can pivot a full 360°, whereby built-in sensors recognize when a user picks it up and aims at a target.

Collection of the ZKM Media Museum, Karlsruhe (D)

Digital Avant-Garde / Prix Selection

Inter Dis-Communication Machine (1993)

Kazuhiko Hachiya (J)

Presentations

2. 9. – 7. 9. daily 10:00 – 11:30, 13:30 – 15:00, 17:00 – 18:30
9. 9., 16. 9., 23. 9., 30. 9. 19:00–20:30



In „Inter Dis-Communication Machine“ tauschen zwei Besucher ihre Perspektive und sind so gezwungen, die Dinge aus der Sicht des anderen zu sehen. Ein Projekt, das sich mit der Tatsache beschäftigt, dass die vermeintlich reale Welt lediglich eine Konstruktion aus subjektiven Wahrnehmungsmechanismen

ist und tatsächlich in verbindlicher Form nicht existiert.

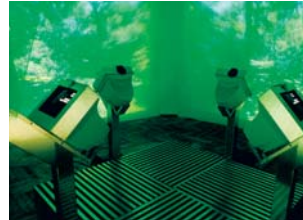
Jede Maschine ist mit einem HMD (Head Mounted Display) und einem Rucksack ausgestattet. Im HMD sieht man ausschließlich die Sicht des anderen Mitwirkenden – es findet ein Tausch von Perspektiven und Wahrnehmungen statt.

Through the device of the "Inter Dis-Communication Machine," two participants exchange their visual perspectives, which forces them to see things the other person's way. This project deals with the fact that the purportedly real world is merely a construction out of subjective perception mechanisms and actually does not exist in a binding form.

Each machine is equipped with a head-mounted display (HMD) and a backpack. But the wearer of a HMD sees only the perspective of the other participant; thus, an exchange of perspectives and perceptions takes place.

Landscape One – Interactive Video Panorama (1997)

Luc Courchesne (CDN)



Eine interaktive Rauminstallation, in der die Besucher von einem fotorealistisch projizierten Park umgeben sind. Virtuelle Parkbesucher bewegen sich frei in der Landschaft. Über Touchscreen und Spracherkennung kann der Betrachter in Kommunikation mit ihnen treten, zum Parkbesucher werden und sich mit den virtuellen

Figuren im Park bewegen. Die realen Besucher benötigen virtuelle Charaktere, um den Raum zu erkunden – so entsteht eine Überschneidung von Physis und Virtualität.

This is an interactive installation in which visitors are surrounded by a photo-realistic projection of a park. Virtual visitors to the park freely move about the landscape. Via touchscreen and speech recognition software, the observer can engage in communication with them; observers can also become park visitors and move about together with the virtual figures. The real visitors need the virtual characters in order to explore the space, and this gives rise to the overlapping of the physical and the virtual.

Commissioned by NTT InterCommunication Center, Tokyo, 1997.

Digital Avant-Garde – Media Art Forum

Do/Thu
2. 9.

11:00 – 13:30
Lentos

Die KünstlerInnen der Ausstellung „Digital Avant-Garde / Prix Selection“ präsentieren ihre Projekte und diskutieren Konzepte der Arbeit mit interaktiven Medien.

The artists represented in the "Digital Avant-Garde / Prix Selection" exhibition present their works and discuss concepts of working with interactive media.

With: Benjamin Weil (F/USA), Lynn Hershman (USA), Christa Sommerer (A) & Laurent Mignonneau (F), Lev Manovich (USA), Luc Courchesne (CDN)
Moderator: Roy Ascott (UK)





IAMAS

Progressive Media Art Education from Japan

IAMAS (J)

2. 9.

Do/Thu

16:00 – 19:00

Kunstuniversität Linz

3. 9. – 7. 9.

Fr/Fri – Di/Tue

10:00 – 19:00

Zum vierten Mal wird in diesem Jahr die Kunstuniversität Linz zum Raum für Ausstellungen von internationalen Hochschulen, die sich in innovativer Weise mit der Lehre von Medienkunst und -kultur auseinandersetzen. 2004 ist IAMAS zu Gast – eine renommierte japanische Ausbildungsstätte in Ogaki, Gifu, die sich aus der International Academy of Media Arts and Sciences und dem Institute of Advanced Media Arts and Sciences zusammensetzt. IAMAS verfolgt ein interdisziplinäres Ausbildungskonzept – von Netzwerk-Design, computergeneriertem Design, Animation, Informations- und Interface-Design über interaktive Medienkunst bis hin zu Medienästhetik.

In der Kunstuniversität Linz werden nun eine umfangreiche Ausstellung von studentischen Projekten und eine Dokumentation des biennalen Medienkunstfestivals von IAMAS sowie Ergebnisse des schuleigenen Artist-in-Residence-Programms präsentiert. IAMAS zeigt ein umfangreiches Filmprogramm im Rahmen der Movieline (siehe Seite 30).

For the fourth year, the premises of Linz's University of Art become an exhibition venue for an international art college that takes an innovative approach to teaching media art and culture. The 2004 guest is IAMAS, a renowned educational institution in Ogaki, Gifu, Japan. IAMAS—comprising the International Academy of Media Arts and Sciences and the Institute of Advanced Media Arts and Sciences—pursues an interdisciplinary educational concept that ranges from network design, computer-generated design, animation, information and interface design, and interactive media art to media aesthetics.

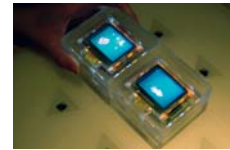
A wide-ranging exhibit of student projects and a documentation of IAMAS's biennial media art festival as well as some results of the school's own artist-in-residence program will be presented at Linz's University of Art.

IAMAS will present an extensive film program in conjunction with Movieline (see Page 30).

In cooperation with IAMAS and Hochschule für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz.

Coordination: Tadashi Yokoyama, Christa Sommerer, Hiroshi Yoshioka, Keiko Kobayashi, Miki Fukuda, CMC Center for Media Culture, Rainer Zendron, André Zogholy

NOW!



KARAKURI BLOCK (Mechanical block)
Natsu Kawakita + Nobuya Suzuki



title: bounce street
Mika Miyabara + Tatsuo Sugimoto



Photographs by Tadahisa Sakurata

An Experiment for New Hiragana
Masaki Yamabe



TEXTRON
Yosuke Kawamura



8 viewpoints
Tomohiko Saito + Tomoyuki Shigeta



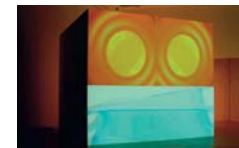
Ototenji (sound-braille)
Mika Fukumori



Heaven's Eye
Nobuhisa Ishizuka



Bug???
Etsuko Maesaki



ikisyon 11 (11thRU society – ikisyon)
ressentiment

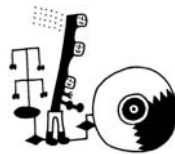
Campus



Irodori
Tomoyuki Shigeta + Takanori Endo +
Takuya Sakuragi



Kemuri-mai
Jean-Marc Pelletier



Micro-Plantation
Akinori Oishi

PLAY!



Opening Event
Ogaki Jaiken Drumming by Masahiro
Miwa(2004, music performance)



Opening Event
Celebration March by Taro Yasuno



Yoi-no Mujina Goushi
Hiroko Tochigi



FloatingMemories
Tomohiro Sato



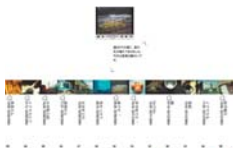
low
Hiroaki Goto



DSP Night I – Compositions



DSP Night II – Improvisations



Diary
Chiharu Nishiyama + Kouki Yamada

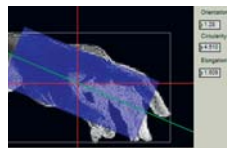


aggregation
Kohei Kawasaki



Letter Picture Book:
Shiroi hon (White book)
Mika Fukumori

STUDIO!



DSP Workshop



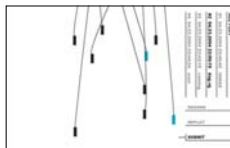
Info.Scape Project
Info.Scape Research Team



colors
Aiko Utsumi



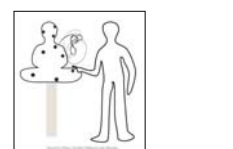
far beside
Kayo Kurita + Takahiro Kobayashi



domino
Jun Watanabe



Archive of "Manner Arts" Project



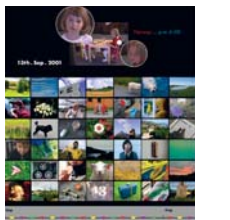
Interactive Chaos
Atsuhito Sekiguchi + Isato Kataoka



polyphony™@ver1.0
Toshiyuki Nagashima



Nagashima book
(The other Nagashima)
Yasuyuki Nagashima



Life in Norway
Producer: Aske Dam (Telenor),
Cooperation: IAMAS
Web Director: Atsuko UDA
Web Designer: Aya Fukuda



Time Machine!
Masayuki Akamatsu

FOOD!



michikake (phases of the moon)
Rina Okazawa



Tasting Music
Michihito Mizutani



visible! link cafe
Hisako K. Yamakawa + Yuko Abe

Timeline ± 25



Als Umsetzung des diesjährigen Ars Electronica-Themas „Timeshift – Die Welt in 25 Jahren“ wird eine zweiteilige Zeitachse für die Lobby des Brucknerhauses geschaffen. Einerseits die „t-25“-Timeline, die die Geschichte der Ars Electronica von ihren Anfängen 1979 bis heute darstellt. Dabei werden u.a. die sich entwickelnde Vielfalt der Ausstellungen, Performances und Symposien wie auch die Prix-Kategorien und Gewinner präsentiert. Bilder und Videos dazu lieferte das Ars Electronica Archiv. Eine allgemeine Rückschau relevanter Ereignisse, die eher repräsentativ als umfassend sein soll, wurde ebenfalls zusammengestellt.

Und andererseits die „t+25“-Zeitachse als frei zugängliche Website, auf der die Teilnehmer Vorhersagen für jedes der nächsten 25 Jahre treffen oder über bereits gepostete Vorhersagen abstimmen können. Jeder darf schreiben. Jeder darf abstimmen. Die Site geht am 8. August 2004 online und wird als Installation während des Festivals ausgestellt. Mit dem Ende des Festivals am 7. September 2004 wird auch „t+25“ geschlossen und damit zum Archiv eines Kulturexperiments. Die „t-25“-Timeline ist statisch – Geschichte eben. „t+25“ hingegen ist dynamisch – die Zukunft. Gemeinsam vermitteln sie die Lektionen und Möglichkeiten bahnbrechender Kunst(formen) und ihre Bedeutung für die Gesellschaft.

In keeping with the 2004 Ars Electronica theme of „TIMESHIFT – the World in 25 Years,“ a unique two-part timeline is produced for the Brucknerhaus lobby. The first is the „t-25“ timeline, depicting the history of Ars Electronica from its beginnings in 1979 to the present time. It includes the evolving variety of exhibitions, performances, and symposia as well as the Prix categories and winners. Images and videos have been selected from the Ars Electronica Archive. A general timeline of relevant events, intended to be representative more than comprehensive, has been compiled as well.

The second is the „t+25“ timeline, based on a public website, inviting participants to make predictions for the next 25 years, year by year, and to vote on predictions already posted. Anyone can write. Anyone can vote. It goes online on 8 August 2004 and will exhibit as an installation through the duration of the Festival. When the Festival ends on 7 September 2004, „t+25“ closes down and becomes an archive of a cultural experiment. The „t-25“ timeline is fixed: it is history. The „t+25“ is variable: it is the future. Together they convey the lessons, and the possibilities, of cutting edge art and its role in society.

Gerhard Dirmoser (A): „Ars Electronica – Network of Media Art“
W. Bradford Paley, Jefferson Y. Han, with Peter K. Kennard (USA):
„TraceEncounters“ – see page 16

Fr/Fri – Di/Tue
3. 9. – 7. 9.

10:00 – 19:00
Brucknerhaus

Modular Synthesizer

Joe Paradiso (USA)



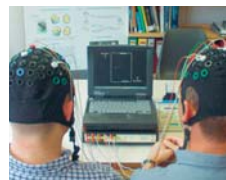
Ein riesiger Audio-Synthesizer, zwischen 1974 und 1988 gebaut – eine Hommage an analoge Klangeffekte und die Pioniere der elektronischen Musik. Aber auch ein Paradebeispiel für ein hoch komplexes Interface, dem nur mit umfangreichem Expertenwissen Töne und Klänge entlockt werden können. Um eine klangliche Vor-

stellung umzusetzen, müssen eine Vielzahl von Steckverbindungen (Patches), Schalter und Regler richtig bedient werden. Joe Paradiso wird mehrmals am Tag neue Patches konfigurieren und auch interessierte Besucher in die Funktionsweise der analog-elektronischen Klangsintese einführen.

A giant audio synthesizer built between 1974 and 1988—an homage to analog sound effects and the pioneers of electronic music, but also an outstanding example of a highly complex interface that demands extensive expertise in order for sounds and music to be teased out of it. To stage a recital of its tonal capabilities, a whole series of patches, switches and regulators have to be operated properly. In several sessions each day, Joe Paradiso will be configuring new patches and demonstrating to interested visitors how analog electronic sound synthesis works.

Gedanken bewegen – Moving Thoughts

Institute for Human-Computer Interfaces, Graz University of Technology; Institute for Electronic Music and Acoustics, University of Music and dramatic Arts, Graz



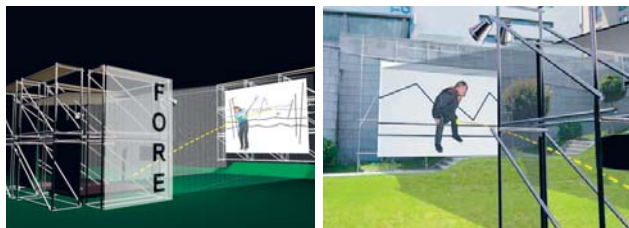
Im Gegensatz zum historischen Klangsintthesizer bietet sich hier ein Ausblick in die Zukunft des Human Computer Interface: das Brain-Computer-Interface – Hirnströme, die einen Computer direkt steuern. Das gewünschte Resultat muss im Kopf vorgestellt und mit bestimmten Gedankenmustern verbunden werden. Schon nach kurzem Training sind erste Erfolge möglich.

In stark contrast to the historical sound synthesizer, what's offered here is a glimpse into the future of the human-computer interface: the brain-computer interface—brain waves that directly control a computer. The desired result must be imagined mentally and be connected with certain thought patterns. Even after a brief training session, initial successes are possible.

Exhibition

Fr/Fri – Di/Tue 10:00 – 24:00
3. 9. – 7. 9. Ars Electronica Quater

FORE – Interaktives Golfen Stadtwerkstatt Linz (A)



GolfspielerInnen schießen in der Ars Electronica Driving Range der Stadtwerkstatt auf ihr Alter Ego im virtuellen Raum. Die Leinwand ist die Schnittstelle. Aus der Abschlaggeschwindigkeit und Richtung des Balles werden die Basisdaten für den Weiterflug des Balles im virtuellen Raum errechnet. Gespielt wird in einfachen 3D-Räumen mit unterschiedlichsten Oberflächen. Über ein Blueboxsystem stehen die SpielerInnen ihrem Spiegelbild gegenüber, das durch einfache Handzeichen in der virtuellen Landschaft plaziert werden kann. Durch diese Verdoppelung sind sie nicht nur Abschläger und quasi Joystick, sondern auch Zielpunkt.

At the Stadtwerkstatt's Ars Electronica Driving Range, players shoot for their alter egos in virtual space. The large-format screen is the interface. The ball's velocity and trajectory as it leaves the clubface provide the data to compute its subsequent flight in virtual space. The round is played in simple 3-D spaces with a variety of user interfaces. The output of a bluebox system confronts the player with his/her exact likeness, which can be positioned in the virtual landscape by means of simple hand motions. Through this process of duplication, the player becomes not only a driver and quasi-joystick but a target as well.

Betrieb der Anlage / Hours of Play:

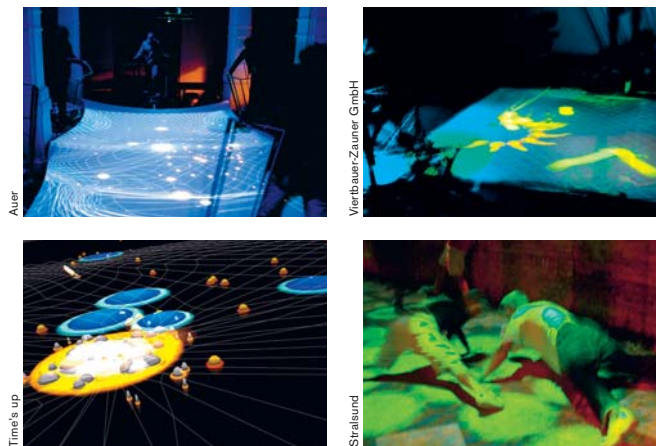
10:00 – 24:00 (mit eingeschobenen Pausenzeiten / with occasional breaks)

Tagesbetrieb Übungsmodus / Daylight Play: Practice Mode 10:00 – 20:00

Betreutes Abschlagen zum Üben für die „Platzreife“. Man qualifiziert sich durch Erreichen einer bestimmten Punkteanzahl für die abendlichen Turniere.

Pro-supervised practice to hone skills for tournament participation. To qualify for the evening competition, players need to amass a certain number of points.

Abendbetrieb Turniermodus / Evening Play: Tournament Mode ca. 21:00 – 24:00



Fr/Fri – Di/Tue 10:00 – 24:00
3. 9. – 7. 9. Ars Electronica Quater

Sensory Circus Time's Up (A)

Die Dramaturgie der Installation „Sensory Circus“ orientiert sich an der Schaffung einer Raumsituation, die durch aktiven Körpereinsatz des Publikums umgestaltet werden kann. Über eigens konstruierte Schnittstellen kann durch jeden einzelnen Besucher eine audiovisuelle Umgebung geschaffen und manipuliert werden – die Installation reagiert in Echtzeit auf die Aktionen des Publikums. Der Betrachter wird durch seinen Körpereinsatz zum Akteur. Eingriffe in computeranimierte Spielwelten werden dabei genauso unterstützt wie die Umformung der akustischen und visuellen Landschaften, Verschiebungen von Licht- und Temperaturverhältnissen und Abweichungen in den Funktionsweisen von Schnittstellen oder Spielregeln.

The dramaturgy of the “Sensory Circus” installation is oriented to the creation of a spatial situation that can be reconfigured through active physical involvement on the part of the audience. Custom-designed interfaces enable any visitor to create and manipulate an audiovisual environment, whereby the installation reacts in real time to audience activity. Through their corporeal participation, viewers become protagonists. Support is also provided for interventions in computer-animated worlds of play, reconfigurations of acoustic and visual landscapes, shifts in lighting and temperature conditions, and deviations from norms with respect to interface function or the rules of play.

Supported by the City of Linz, Province of Upper Austria, BKA .Kunst, Festo, Baumann/Glas/1886 GmbH, Silverserver, Cycling74, Vierbauer-Zauner GmbH, servus.at, Kunstuniversität Linz, Sommertheater Schwanenstadt, Culture2000 programme of the European Union.



Do/Thu	Fr/Fri – Di/Tue	
2. 9.	3. 9. – 7. 9.	
13:30 – 22:00	10:00 – 19:00	Lentos
Presentations		
2. 9. – 7. 9.	10:00 – 11:30, 13:30 – 15:00, 17:00 – 18:30	

Push/Pull

Edwin van der Heide, Marnix de Nijs (NL)

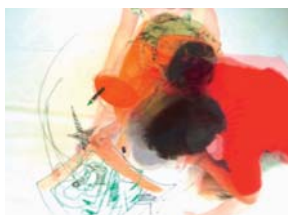


Zwei runde Luftkissen-Objekte – räumlich voneinander getrennt – können von den Usern bewegt werden. Die Objekte reagieren dabei nicht nur selbst auf die Bewegungsimpulse, die von den Usern kommen, sondern übertragen diese Bewegungen auch untereinander. So können sie aufeinander reagieren und gegenseitig ihre Bewegungen wiederholen.

Two objects—round, inflatable cushions—at separate physical locations can be moved by the visitors. In going about this, the two objects not only react to external motion stimuli imparted by their users; they also react to and repeat one another's movements.

Di ANA LOG

Barbara Larndorfer, Björn Wilfinger (A)



Über zwei Plattformen im öffentlichen Raum können die Besucher die Fassade des Ars Electronica Center zu ihrer Leinwand machen. Die Aktionen auf den Bühnen werden von oben aufgezeichnet und direkt auf die Fassade projiziert. So entsteht eine Aktion zwischen analog und digital, realem und virtuellem Raum, zweiter und dritter Dimension.

Die Plattformen zum Malen und Spielen werden vor dem Neuen Rathaus und der Stadtwerkstatt aufgebaut.

Visitors themselves can create paintings onto the media façade of the Ars Electronica Center. Two podiums will be installed on public squares. The activities on these stages are recorded from above and directly projected onto the façade. The result will be an action set between analog and digital realms, real and virtual space, and second and third dimensions. The platforms for generating the painting will be set up in front of the Neues Rathaus and the Stadtwerkstatt.

Ars Electronica Center Medienfassade

Die Medienfassade sowie die Innen- und Außenlifte des Ars Electronica Center werden zu Kunsträumen und Experimentierfeldern künstlerischer Arbeiten von Fachhochschulen und Universitäten aus dem deutschsprachigen Raum.

The Ars Electronica Center's media façade as well as the facility's exterior and interior elevators become spaces for artistic production and experimentation by students from technical colleges throughout German-speaking Europe.

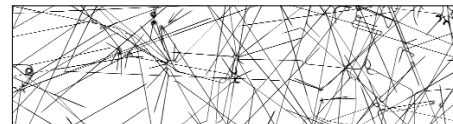
Participating institutions: Fachhochschule St. Pölten, Technische Universität Wien, Universität für Angewandte Kunst Wien, Fachhochschule Düsseldorf, Ars Electronica Futurelab. Initiated and realized in collaboration with Ars Electronica Futurelab / Theodor Watson, Erwin Reitböck, Christopher Lindinger

Projects on the façade:

Lukas Litzinger, Adam Kogler, Ingrid Kail, Bernhard Nekham, Andreas Stocker, Michael Leitner, Rita Mantler, Gabriele Kugler, Christian Lakatos, Kerstin Kopsche, Alexander Kastner: **Beam me^{up!}**
 Julia Schmörlzer, Klaus Picher, Irene Bittner: **sphinx**
 Elisabeth Steinegger, Matthias Würfel: **hauskleid**
 Florian Gruber, Clemens Hausch: **bönk**
 Asli Serbest: **tic.txt**
 Ruth Brozek: **r-slides**
 Winni & Klaus Ransmayr: **Growing City**

Projects for the exterior and interior elevator:

Christian Glauerdt, Ina-Marie Kapitola, Marion Woerle:
Generatives Teilchen Continuum
 Gerald Schöllhammer, Mario Reitbauer, Markus Prinz, Richard Hastik, Christoph Schöfer: **Incredible Elevator**
 Project directors: Thomas Lorenz, Christine Hohenbüchler, Petra Gemeinböck, Nicolaj Kirisits, Thomas Zöchbauer, Thomas Bredenfeld, Tania Kullack



Seek

Lia (A), Miguel Carvalhais (P)

Eine Auftragsarbeit für die Fassade des Ars Electronica Center. Ein Online-Projekt, in dem die Internet-User grafische Elemente manipulieren und interaktiv beeinflussen können, bestimmt die Projektionen auf der Fassade des Ars Electronica Center.

An installation on the façade of the Ars Electronica Center. An online project in which internet users can manipulate and interactively influence graphic elements becomes the basis of images projected onto the façade.

Ars Electronica Media Façade is sponsored by SAP and Mitsubishi.

Ars Electronica Center Exhibition



Fr/Fri – Di/Tue
2. 9. – 7. 9. 10:00 – 21:00
Ars Electronica Center

Gulliver's World Ars Electronica Futurelab (A)

Die beliebte Installation „Gulliver's Box“ wird ausgebaut und thematisiert auf noch reizvollere Art und Weise das Verhältnis von virtueller und materieller Realität. Die komplett überarbeitete Mixed-Reality-Installation ist als experimentelle Plattform konzipiert, auf der neue Interfaces und Interaktionsansätze erprobt werden können. Eine der zahlreichen Neuerungen liegt darin, dass die Besucher nun nicht mehr mit vorgegebenen Umgebungen und Charakteren agieren, sondern Gullivers Welt und deren Bestandteile selbst gestalten können. Zu diesem Zweck wurden intuitive Editoren entwickelt, mit denen das Environment individuell und immer wieder neu ausgebildet wird.

The popular "Gulliver's Box" installation has been enhanced and expanded to provide an even more amazing experience at the nexus of virtual and material reality. The completely revamped mixed reality installation has been conceived as an experimental platform upon which new interfaces and approaches to interaction can be tested. One of the many new features is that users are no longer limited to prefab environments and set characters; instead, they can design Gulliver's World and all of its components themselves. To make this possible, intuitive editors have been developed to enable users to customize and continually redesign the environment.

Concept: Christopher Lindinger, Roland Haring, Peter Freudling, Andreas Jalsovec, Horst Hörtnner, Dietmar Offenhuber, Hirokazu Kato
Project director: Christopher Lindinger
Technical director: Roland Haring
Realization: Christopher Lindinger, Peter Freudling, Andreas Jalsovec, Christian Naghofer, Stefan Feldler, Christine Pils, Christine Gruber, Thomas Grabner, Daniel Leithinger, Robert Prieuwasser, Rudolf Hanl, Martin Sturm, Theodore Watson (UK/USA), Hirokazu Kato (J)



Archiquarium Ars Electronica Futurelab (A)



Ausgangspunkt der Archivinstallation ist die Studie „25 Jahre Ars Electronica – ein Überblick als Gedächtnistheater“ von Gerhard Dirmoser. Der Linzer Theoretiker erstellte eine thematische Kartierung aller Aspekte, die für die Ars Electronica relevant erscheinen. Das so generierte Wanddiagramm bildet gleichzeitig das Portal zu einem weiteren Informationsraum: dem digitalen Projektarchiv der Ars Electronica. Darin sind alle seit 1996 im Zusammenhang mit dem Ars Electronica Center realisierten Projekte gespeichert. Über die analoge Informationsoberfläche des Wanddiagramms hat der Besucher Zugang zu den dahinter verborgenen digitalen Daten. Mit modifizierten PDAs kann die virtuelle Information durch die Annäherung an die gedruckten Textelemente abgefragt werden – das physische Wanddiagramm wird zur durchlässigen Oberfläche und zum Interface eines Datenraumes.

The point of departure of the archive installation is the study "25 Years of Ars Electronica—An Overview as Memory Theater" by Gerhard Dirmoser, a Linz theoretician who has produced a thematic graphic representation of all aspects that seem relevant to Ars Electronica. The wall chart generated in this way simultaneously constitutes the portal to an additional informational level: Ars Electronica's digital project archive that maintains records of all projects that have been realized in connection with the Ars Electronica Center since 1996. The analog information interface of the wall chart provides the user with access to the realm of digital data hidden behind it. By physically approaching the printed text elements with a modified PDA, the virtual information can be called up. Thus, the physical wall chart is revealed to a porous surface and the interface with the data sphere.

Hardware Development: Stefan Feldler
Graphic design, software: Philipp Seifried, Birgit Beireder
Content Research: Nina Wenhart
Concept: Helmut Höllerl
Concept, software: Dietmar Offenhuber
Diagram for the Memory Theater: Gerhard Dirmoser

Ars Electronica Center Exhibition



I/O Brush

Kimiko Ryokai, Stefan Marti, Hiroshi Ishii (USA)



Ein Pinsel, der mit einer kleinen Videokamera und Lichtsensoren ausgestattet ist. Farben, Texturen und Helligkeiten der Umgebung werden über die Kamera so aufgenommen, dass diese beim Malen mit dem Pinsel wiedergegeben werden und die Farbigkeit des Gemalten ergeben.

A paintbrush is outfitted with a tiny video camera and light sensors. Colors, textures and the brightness of the surroundings are recorded by the camera in such a way that they are reproduced when the brush is used to paint and re-emerge in the hues of what is painted.

Commotion

Bram Dauw, Alexandre Arman (CH)



Rennautos, gesteuert durch die Stimme der User. Die Teilnehmer tragen einen Helm, der zu vibrieren beginnt, wenn das Auto fährt oder zum Beispiel von der Rennstrecke abkommt.

Participants wear helmets that vibrate when the car is moving, even stronger when the car careens off the racetrack.

Produced at the ecal MID (<http://ecal-mid.kaywa.com/c4.html>), Programming help from FUR (<http://www.fursr.com>) and Jérôme Rigaud (<http://www.anti-chambre.net>). Developed on Director MX.

Moony

Takehisa Mashimo, Satoshi Shibata, Akio Kamisato (J)



Animierte Schmetterlinge werden auf Wasserdampf projiziert und reagieren auf die Handbewegungen der User.

Animated butterflies are projected out of water vapor and react to users' hand movements.

Winning project [the next idea]
Art and Technology Grant 2004

[the next idea] Art and Technology Grant is made possible by voestalpine. Realized in the Ars Electronica Futurelab.

Watchful Portrait (Caroline)

John Gerrard (IRL)



Zwei 3D-Porträts einer jungen Frau, von denen eines bei Tag die Bewegungen der Sonne, das andere nachts die des Mondes verfolgt. Durch eine Drehung der Screens ist es dem Betrachter möglich, das Porträt von allen Seiten zu betrachten, ohne dass dieses dabei in seinen Aktivitäten unterbrochen wird.

Two 3-D portraits of a young woman—one of them follows the movement of the sun by day and the other the path of the moon by night. Swiveling the screen enables the viewer to observe the portrait from all sides without thereby interrupting the tracking activity.

Concept: John Gerrard; Interaction design: Erwin Reitböck (A), 3D portrait development: Werner Pözelberger (A), John Gerrard
Realized with the support of the Siemens Artist in Residence Project at Ars Electronica.

Nudemessenger

Francis Lam (HK)



Eine Software zur Erstellung von E-cards – und eine humorvolle Antwort auf Internet-Pornografie. Für eine Anzahl animierter nackter Männer können Haltungen und Bewegungen ausgewählt und Szenarien bestimmt werden. Die entstandenen E-cards können verschickt oder in einer Galerie gespeichert werden.

Software to create e-cards, and a humorous response to Internet porn. The program enables users to assign poses and movements to a huge selection of animated male nudes and to set up scenarios. The resulting e-cards can then be mailed off or saved to a picture gallery.

Remote Furniture

Noriyuki Fujimura (J)



Zwei Schaukelstühle sind mit jeweils einem Sensor und einem Motor ausgestattet. Die Bewegungen der Stühle werden übertragen – der Benutzer spürt so das Schaukeln seines Gegenübers.

Two rocking chairs are each equipped with a sensor and a motor. The movements of the chairs are transmitted so that the user feels the rocking of the person opposite him.

Collaborator of the exhibitions "Public Communication Sculpture" 1999–2000: Nodoka Uf
Collection of Deutsche Bank Art

Ars Electronica Center Exhibition

La Pâte à Son

Frédéric Durieu (B/F), Kristine Malden (USA/F),
Jean-Jacques Birgé (F), Thierry Laval (F)



Ein Klangspiel – durch das Zusammensetzen von verschieden geformten Rohren und Ventilen entsteht ein System, durch das der Klang fließt. Durch Drehen und Verschieben entstehen immer neue Soundmuster.

A sound toy—assembling differently shaped pipes and vents gives rise to a system through which sound flows. Shifting or turning generates a continually changing sequence of new sound patterns.

Cheese

Christian Möller (USA/D)



Sechs junge amerikanische Schauspielerinnen waren aufgefordert zu lächeln – bis zu einer Spanne von über einer Stunde. Ein Computer beobachtet sie dabei. Jedes Mal, wenn hinter dem Lächeln keine echte Emotion steht oder die Schauspielerinnen abgelenkt sind, ertönt ein Alarmsignal.

Six young American actresses were asked to smile—some for over an hour. A computer observed them going about it. Whenever there's no genuine emotion behind the smile or the actresses are distracted, an alarm goes off.

Programming: Sean Crowe (USA)

Models: Melissa Berger, Laura Clumeck, Natasha Desai, Kyra Locke, Susan Marshall, Cameo Cara Martine.

Others include Pierre Moreels (F), Pietro Perona (I), Javier Movellan (E), Marni Bartlett (USA), CALTECH, California Institute of Technology, Center for Neuromorphic Systems Engineering, Pasadena and the Machine Perception Laboratory at the University of California San Diego's Institute for Neural Computation.

Eine Welt der Wahrheiten

Stephan Huber (D)



Eine Diskursmaschine, mit der kontroverse Meinungen und Inhalte in einer interaktiv navigierbaren 3D-Projektion dargestellt werden. Aus den Beiträgen entsteht ein Diskussions-Knäuel, dessen einzelne Fäden sowohl textlich als auch durch Links weiterverfolgt werden können.

A discourse machine with which controversial opinions and content are depicted in an interactive, navigable 3-D projection. The statements give rise to a tangled conversational thicket whose individual threads can be followed both textually as well as by means of links.

Thanks to Stefan Lieb, Claudia Strobl, Thomas Huber

Innovision Wall

Ars Electronica Futurelab (A)



Das schwarze Brett des Informationszeitalters. Über Touchscreens von Tablet-PCs können handschriftliche Notizen und Piktogramme hinterlassen und zuvor aufgenommenen Fotos um Scribbles ergänzt werden – das Ergebnis ist eine bunte Info-Collage, die sich durch die Beiträge der Benutzer ständig verändert und erweitert.

The blackboard of the Information Age. Touchscreens of tablet PCs make it possible to leave behind hand-written notes and doodles, and previously-taken photos can be enhanced with scribbles—the result is a colorful info-collage that is constantly changing and growing through user contributions.

Concept: Horst Hörtnner; Realization: Christian Naglhofer, Roland Haring, Erwin Reitböck, Christopher Lindinger

LibroVision – Gesture Controlled Virtual Book

Ars Electronica Futurelab (A) – Christian Naglhofer,
Robert Praxmarer, Horst Hörtnner

Die Seiten des virtuellen Buches werden durch Handbewegungen umgeblättert, ohne mit dem Computer oder dem Bildschirm in Berührung zu kommen. Die Seiten sind interaktiv – Details können vergrößert oder die Präsentationsfläche verschoben werden.

The user can leaf through the pages of a virtual book by making certain hand motions and thus without physically touching the computer or the screen. The pages are interactive—details can be enlarged or the presentation surface shifted by means of particular gestures.

Somnambules

Nicolas Clauss, Jean-Jacques Birgé, Didier Silhol (F)



Gefilmte Tanzbewegungen werden in ein Ambiente aus gezeichneten Elementen eingebettet, in denen der User nicht nur das Erscheinungsbild verändern kann, sondern auch Einfluss auf den Musikscore hat.

Filmed dance movements are embedded in an ambience of hand-drawn

elements in which the user can not only change the appearance of the visual setting but also influence the musical score.

With: Anne-Catherine Nicoladzé (dance), Elsa Birgé (hands), Didier Petit (cello), Bernard Vitet (trumpet)

Coproduction of A.P.R.E. / Thécif – Région Ile de France / Atelier de Paris – Carolyn Carlson. With the help of the Culture and Communication Ministry.

Ars Electronica Center Exhibition



Dog[Lab]01

France Cadet (F)



Fünf Roboter in der Form von Hunden, die so reprogrammiert wurden, dass sie ein hybrides Verhalten verschiedener Tiere annehmen und mehrere äußere Merkmale kombinieren – „Copycat“ zum Beispiel ist 50% Hund, 50% Katze, „Dolly“ verbindet Aussehen und Eigenschaften aus 50% Hund, 30% Ziege, 15% Kuh und 5% Schaf. Eine ironische Demonstration möglicher Folgen von Klonen und Tierexperimenten.

Five dog-shaped robots have been programmed in such a way that they exhibit hybrid behavior of various different animals and combine a variety of external physical features. "Copycat," for example, is 50% dog, 50% cat; "Dolly" is an amalgam of external and internal characteristics: 50% dog, 30% goat, 15% cow and 5% sheep. An ironic demonstration of the potential consequences of cloning and animal experimentation.

Sur la table

Osman Khan (USA)



Alltägliche Vorgänge auf einer Tischoberfläche – das Hinstellen oder Wegnehmen von Gegenständen oder Handbewegungen – werden zur Basis für Interaktivität. Kamera-Aufnahmen werden auf den Tisch zurückprojiziert und ergeben einen kontinuierlichen Fluss von Bildern, der direkt durch den Besucher beeinflusst werden kann.

Everyday actions that take place on a tabletop—arranging objects or hand motions—become the basis for interactivity. Pictures recorded on camera are projected back onto the table and produce an continuous flow of images.

CAVE

Der CAVE™ des Ars Electronica Center, betrieben von der Ars-Box, einem im Ars Electronica Futurelab entwickelten Linux-Cluster, ist eines der wenigen High-End-VR-Environments, die Künstlern zur Verfügung stehen. Für „Timeshift“ wurden zwei Künstler eingeladen, eine neue CAVE-Welt zu entwickeln.

The Ars Electronica Center's CAVE™—run by the Ars-Box, a Linux cluster developed at the Ars Electronica Futurelab—is one of the few high-end VR environments that are made available to artists. For "Timeshift," two artists were invited to create a new CAVE world.

Karma

Kurt Hentschlager (A/USA)



Karma ist der Name eines Moduls in der „Unreal Tournament Game Engine“, das Phänomene wie die Schwerkraft in der Spielumgebung simuliert und damit die virtuelle Realität überzeugender gestaltet. Im Projekt „Karma“ kann sich der Zuseher im Spiel bewegen, die Szenen beobachten oder eingreifen, indem er die Charaktere festhält oder wegstößt.

Karma is the name of a module in the "Unreal Tournament" game engine that simulates phenomena like gravity in the game environment and thus makes virtual reality that much more realistic. In the "Karma" project, the visitor can move about in the game environment, observe scenes or intervene in them by taking hold of characters or shoving them aside.

Mersea Circles

Masaki Fujihata, Takeshi Kawashima (J)



120 Menschen waren mit Kamera und GPS unterwegs, um ihre Aktivitäten aufzuzeichnen. Jede Videosequenz wird nun anhand der GPS-Daten entsprechend des geografischen Ortes der Aufnahme als CAVE-Visualisierung dargestellt. Digitale Technologie als Möglichkeit, im Cyberspace bewegte Bilder als kollektives Gedächtnis zu speichern.

120 people, each equipped with a video camera and GPS device, were dispatched to record their activities. On the basis of GPS data corresponding to the geographic location of the recording, each video sequence is now displayed as a CAVE visualization. Digital technology as a possibility of archiving motion pictures as collective memory in cyberspace.

Coast Digital is the first phase of the Coast project. Commissioned and produced by Future Physical / shinkansen and firstsite for COAST, an Essex County Council Initiative.

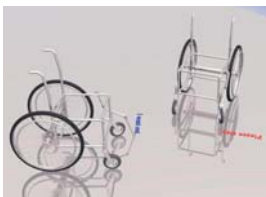
Exhibition

Do/Thu – Di/Tue 10:00 – 19:00
2. 9. – 7. 9. Architekturforum Oberösterreich

Australian Media Art

Fish-Bird

Mari Velonaki, David Rye, Steve Scheduling,
Stefan Williams, Australian Centre for Field Robotics,
The University of Sydney (AUS)



Durch Gesten, Bewegungen und geschriebenen Text wird eine Kommunikation zwischen auto-kinetischen Objekten und dem Publikum hergestellt. Ein Projekt, in dem wissenschaftliche Forschung aus dem Gebiet der Robotik eingesetzt wird, um neue ästhetische Formen interaktiver Kunst zu finden.

Gestures, movements and written texts bring about communication between autokinetic objects and the audience. A project in which scientific research is applied to discover new aesthetic forms of interactive art.

Produced with the assistance of the Australian Research Council, Linkage Grant. Industry Partners: Australian Council for the Arts; Artspace; Australian Network for Art and Technology; Museum of Contemporary Art; Patrick Systems and Technology; Australian Centre for Field Robotics, the University of Sydney. Presented at Ars Electronica by Novamedia.

Life Signs

Troy Innocent (AUS)



Ein interaktives Environment, mit dem digitale Sprachen entwickelt werden können. Icons können manipuliert und bewegt werden und erhalten ihre Bedeutung durch die Interaktion mit anderen Icons und durch ein codiertes Sprachsystem.

An interactive environment with which digital languages can be developed. Icons can be manipulated and shifted about, and are endowed with meaning through their interaction with other icons and a coded linguistic system.

Produced in association with Film Victoria. Presented at Ars Electronica by Novamedia.



Supported by Architekturforum Oberösterreich

Do/Thu – Di/Tue 12:00 – 18:00
2. 9. – 7. 9. KunstRaum Goethestrasse
Mi/Wed 1. 9. 20:00 Opening

R-MA/IDM_NME~XR+CP= e'MAZINEst Ravensbourne College of Design and Communication (UK)



Das Ravensbourne College of Design and Communication, London, präsentiert Experimente in interaktiven Arbeiten und digitalen Netzwerkprojekten. Die Bestandteile des Ausstellungstitels stehen für Abteilungen und Sektionen des Colleges: IDM – Interactive Digital Media Lab, NME – Networked Media Environments Lab, XR – Experimental Resource Lab.

The Ravensbourne College of Design and Communication, London, presents experiments in interactivity and digital network projects. The abbreviations in the exhibition's title stand for the college's departments and facilities: IDM—Interactive Digital Media Lab, NME—Networked Media Environments Lab, XR—Experimental Resource Lab.

Curated by Karel Dudesek and Jim Wood

Katholisch-Theologische Privatuniversität Linz

Do/Thu 2. 9. Opening 17:30
Fr/Fri – Di/Tue 3. 9. – 7. 9. 9:00 – 13:00
Verlängerung der Ausstellung / Extended Run: 8. 9. – 31. 1. 2005

Johannes Deutsch



Aktuelle Computerarbeiten von Johannes Deutsch, die sich mit den Übergängen zwischen Öffentlichem und Privatem beschäftigen.

Recent computer works by Johannes Deutsch that deal with the transition between public and private spheres.

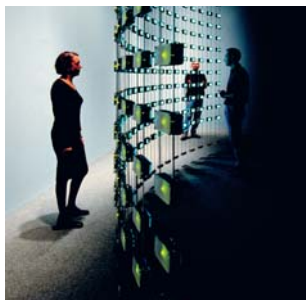
Do/Thu 2. 9. 18:30 Opening
Fr/Fri – Di/Tue 3. 9. – 7. 9. 10:00 – 24:00
O.K Centrum für Gegenwartskunst
Verlängerung der Ausstellung / Extended Run:
8. 9. – 19. 9.

Cyberarts 2004

Die Ausstellung von prämierten Projekten des Prix Ars Electronica.
The exhibition of prize winning projects of the Prix Ars Electronica.

Listening Post

Mark Hansen, Ben Rubin (USA)



Durch die Möglichkeit zur Online-Kommunikation ist eine Unzahl von Diskursräumen – Chats, Message Boards, Foren – entstanden. Diese Räume sind zwar öffentlich, der User kann die Kommunikation aber nicht sinnlich erleben. Diese Lücke füllt „Listening Post“. Jede Nachricht, die in dieser Installation auftaucht, wurde nur Sekunden vorher irgendwo im Web geschrieben. 231 Text-Displays

und ein Sound-System reflektieren sicht- und hörbar in verschiedenen Filtermechanismen diese globale Kommunikation. Das unregelmäßige Staccato der Nachrichten formt den optischen und akustischen Rhythmus der Installation.

A tremendous number of discussion domains—chats, message boards, forums—have spun off from the possibilities afforded by online communication. These spaces are indeed public, but the user cannot experience the communication sensorially. “Listening Post” now fills this gap. Every message that appears in this installation was written somewhere in the Web just seconds before. After passing through a variety of filtering mechanisms, visible and audible reflections of this global communication appear on 231 text displays and a sound system. The irregular staccato of the messages forms the installation’s optical and acoustic rhythm.

Prix Ars Electronica 2004, Golden Nica Interactive Art

Augmented Fish Reality

Ken Rinaldo (USA)



Eine interaktive Installation – durch Fische und deren Schwimmbewegungen gesteuert. Siamesische Kampffische sind bekannt für ihren ausgeprägten Sehsinn; sie sind in der Lage, auch über größere Distanzen untereinander visuellen Kontakt aufzunehmen. Indem sie dann aufeinander zuschwimmen, lösen sie eine Bewegung ihrer mit Infrarot-Sensoren und motorisierten Rädern ausgestatteten Aquarien im Raum aus. Eine ungewöhnliche Verdeutlichung von Kommunikationswegen.

An interactive installation controlled by fish and their swimming movements. Siamese fighting fish are famous for their outstanding vision. They are capable of establishing visual contact with one another even over considerable distances. When they swim towards one another in this installation, they trigger movement by their aquarium, which is equipped with infrared sensors and motorized wheels. An unusual exposition of communication pathways.

Prix Ars Electronica 2004, Award of Distinction Interactive Art

Banlieue du Vide

Thomas Köner (D)



3000 Bilder aus Überwachungskameras, die schneebedeckte leere Straßen zeigen. Dazu ein Soundtrack aus Verkehrsgerauschen und grauem Lärm; die einzige Bewegung ist die Veränderung des Schnees – Auftauchen und Verschwinden in einem gleichsam zeitlosen Vorgang.

3000 images from surveillance cameras showing empty, snow-covered streets and accompanied by a soundtrack of traffic sounds and colorless ambient noise. The only movement is of the changing accumulations of snow—emergence and disappearance in, as it were, timeless fashion.

Prix Ars Electronica 2004, Golden Nica Digital Music

Ah_Q

Feng Mengbo (CN)



Ein Spiel – bereits Feng Mengbos dritte Modifikation des beliebten Computerspiels „Quake III Arena“ – , bei dem der Teilnehmer eine dem Künstler nachgebildete Figur durch die Bewegung auf einem „Dancing Board“ – einer berührungsempfindlichen Bodenplatte – durch das Spiel steuert.

In this game—already Feng Mengbo's third modification of the popular computer game "Quake III Arena"—the player moves an avatar modeled on the artist himself by the player's own movements on a "dancing board," a playing surface consisting of touch-sensitive floorboards.

Prix Ars Electronica 2004, Award of Distinction Interactive Art

Topobo

Amanda Parkes, Hayes Raffle (USA)



Ein 3D-Baukasten, der Bewegungen speichern und wiederholen kann. Der User kann Figuren zusammenstellen und durch das Bewegen der einzelnen Bausteine Bewegungen vorgeben, die die Figuren dann wiederholen. Nicht nur ein Spielzeug, sondern auch eine Möglichkeit, kinetische Ideen einfach umzusetzen und die Zusammenhänge zwischen Form und Bewegung zu erforschen. „Topobo“ wird von den Künstlern auch im erzieherischen Bereich eingesetzt:

Medientechnologie bietet hier ein spielerisches Erproben von Bewegungsspielräumen und -möglichkeiten und -Schwerkraft.

A set of 3-D building blocks whose movements can be stored to memory and recalled. The user can assemble figures and, by moving the individual blocks, prescribe movements that the figures then repeat. "Topobo" is not just a toy; it's also an easy and convenient way to implement kinetic ideas and to investigate the interplay of form and movement. "Topobo" is also used by the artists for pedagogical and childrearing purposes. Here, media technology offers a playful way to experiment with latitude of movement, motion possibilities and gravity.

Prix Ars Electronica 2004, Honorary Mention Interactive Art

DEMI-PAS

Julien Maire (D)



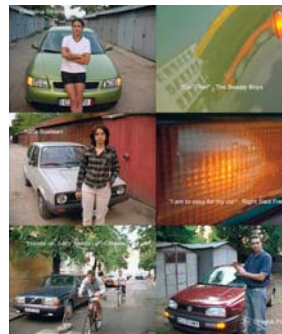
Ein Kurzfilm über den Tagesablauf eines Mannes, der mit dem System einer „umgekehrten Kamera“ projiziert wird. Mechanismen im Inneren eines umgebauten Projektors lassen animierte Bilder entstehen. In diesem „projizierten Theater“ werden reale Gegenstände und fotografisches Material in Bewegung versetzt.

This short film about a day in a man's life is projected with a "reversed camera" system. Mechanisms built into a customized projector give rise to animated images. Real objects and photographic material are set in motion in this "projected theater."

Prix Ars Electronica 2004, Honorary Mention Interactive Art

alert

Barbara Musil (A)



Eine typisch städtische Geräuschkulisse wird verändert: An zehn, von den Besitzern auch weiterhin normal genutzten, Fahrzeugen in der rumänischen Stadt Cluj wurden die Geräusche der Alarmanlagen durch Songs und Texte – von Hits der 70er Jahre bis hin zu Bibelzitaten – ausgetauscht. Eine neue akustische Prägung der Stadt, bei der die sonst standardisierten Alarmsignale um Bedeutungsebenen erweitert werden – auch die Alarmanlage hat nun einen individuellen Charakter.

The transformation of a typical element of the urban soundscape. In the Romanian city of Cluj, the sounds made by the car alarm systems of ten vehicles—which continued to be used normally by their drivers—were replaced by songs and texts ranging from '70s hits to passages from the Bible. The results are new urban acoustic highlights and the endowment of otherwise standardized alarm signals with an expanded level of meaning. Now, even alarm systems can have their own individual character.

Prix Ars Electronica 2004, Honorary Mention Interactive Art

Messa di Voce

Golan Levin, Zachary Lieberman,
Joan La Barbara (USA), Jaap Blonk (NL)



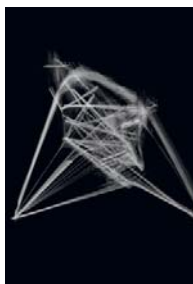
Eine eigens entwickelte interaktive Software verwandelt Sprache, Gesang und stimmliche Geräusche in ausdrucksstarke Echtzeit-Grafiken. Jede vokale Nuance ergibt eine komplexe Visualisierung. Diese visuellen Elemente können wiederum manipuliert werden und bewirken eine erneute Veränderung des Sounds. Ein Interaktionskreis aus Sound und virtuellen 3D-Objekten.

Custom-developed interactive software transforms language, song and vocalized sounds into highly expressive real-time graphics. Every vocal nuance is matched up with a correspondingly complex visualization. These visual elements, in turn, can be manipulated and, conversely, bring about even further modification of the sound. A cycle of interaction consisting of sounds and virtual 3-D objects.

Prix Ars Electronica 2004, Honorary Mention Interactive Art

Loops

Marc Downie, Paul Kaiser, Shelley Eshkar (USA)



Ein Porträt des amerikanischen Choreografen Merce Cunningham: durch Motion Capture entstandene Bewegungsaufnahmen seiner Hände – Detailaufnahmen aus einer Aufführung seiner Choreografie „Loops“ – werden neu kombiniert. Cunninghams Stimme wird als Basis für einen Musikscore eingesetzt: „Music Intelligences“ analysieren seine Stimme und steuern über inhaltliche und akustische Konstanten eine Klaviermusik von John Cage. Eine reizvolle Verbindung von Bühnenkunst und Medientechnologie.

A portrait of American choreographer Merce Cunningham. Images of his hand movements taken by Motion Capture—close-ups recorded during a performance of his choreographed piece “Loops”—are recombined. Cunningham’s voice is used as the basis of a musical score. Music Intelligences analyzes his voice and, in accordance with constants in the sounds of his words and what he says, control a piece of piano music by John Cage. A delightful blend of on-stage artistry and media technology.

Prix Ars Electronica 2004, Honorary Mention Interactive Art

We interrupt your regularly scheduled program

Daniel Sauter, Osman Khan (USA)



Die Einzelbilder des Fernsehprogramms werden auf Pixelgröße komprimiert und ergeben ein fließendes Farbmuster, dessen Struktur von Bildinformation und Bildschnitt des TV-Programms bestimmt wird. Nachrichten ergeben horizontale Farbverläufe, Schnitte werden als vertikale Linien, Zooms als Kurven

projiziert, Werbung wird zu vibrierenden Farbmustern. Durch Umschalten kann der User die Verbindungen zwischen Programm, Sound und entsprechender Projektion erforschen.

Each single frame of a TV program is compressed down to the size of one pixel, resulting in flowing patterns of color that get their structure from the content of the images and the rhythm of the editing of the TV program. News produces horizontal colorations; cuts are projected as vertical lines, zooms as curves; commercials turn into vibrating color patterns. By changing channels, the user can experiment with the relationship between program and sound and the corresponding projection.

Prix Ars Electronica 2004, Honorary Mention Interactive Art

3 minutes²

Electronic Shadow (Naziha Mestaoui, Yacine Aït) (F)



In dieser Installation überschneiden sich physischer und projizierter Raum. Durch die Projektion entsteht eine hybride Umgebung, in der der Bewohner durch eine Silhouette repräsentiert wird. Indem der Raum auf die Aktionen der Personen reagiert, werden diese komplett in den virtuellen Raum eingebettet.

Physical and projected spaces overlap in this installation. The projection engenders a hybrid environment, the inhabitant of which is represented by a silhouette. The environment reacts to the installation visitors’ actions, which are thereby completely embedded into the virtual space.

Prix Ars Electronica 2004, Honorary Mention Interactive Art

Turing Train Terminal

Severin Hofman, David Moises (A)



1936 entwickelte der Brite Alan M. Turing eine Rechenmaschine, die sogenannte Turing-Maschine. Diese ist nun in eine Modelleisenbahn umgesetzt: Die Lok fährt auf einem Arbeitsband eine Programmroutine ab und stellt Schreib-Lese-Köpfe ein; verschiedene Arten von Weichen lösen Rechen-

schritte aus. Anschließend liest die Lok das Arbeitsband aus und zeigt ein Ergebnis an. Ein Zug, der rechnen kann.

In 1936, Englishman Alan M. Turing developed a computer, the so-called Turing machine. This concept is now translated into a model railway. The locomotive runs through a program routine on a scratch tape and turns on read-write heads. Different types of switches trigger computational steps. Then the locomotive performs a readout of the scratch tape and displays a result. A train that can calculate.

Prix Ars Electronica 2004, Honorary Mention Interactive Art

1000 Deathclock in Paris

Tatsuo Miyajima, Hajime Tachibana (J)



Bis zu welchem Tag wollen Sie leben? Wenn der User auf einer Website diese Frage beantwortet, werden bisher gelebte Zeit und verbleibende Zeit in Zehntelsekunden errechnet und gemeinsam mit den Daten anderer Besucher angezeigt. In der Ausstellung entsteht ein weiteres Netzwerk: der Besucher kann über einen RFID-Tag eine Verbindung zu den Daten im Web herstellen.

Until which day do you wish to live? When the user answers this question on a website, time lived to-date and time remaining are shown in tenths of a second and displayed together with the data of other visitors. A network originates in the exhibition: via RFID tag, the visitor can set up a link to the data online.

Prix Ars Electronica 2004, Honorary Mention Interactive Art

Video Presentation

Isadora – Future of Memory Improvisation

Mark Coniglio, Dawn Stopiello (USA)



Eine Tanzperformance als Interaktion zwischen Tänzer und Software. Bewegungen werden aufgezeichnet und mittels der Software Isadora manipuliert und projiziert – ein direktes Spiel zwischen der tatsächlichen und der projizierten Tänzerfigur entsteht. Der Tänzer trägt den sogenannten MidiDancer, ein Kostüm, das mit Sensoren

ausgestattet ist: Die Form und Geschwindigkeit der Gelenkbewegungen steuert einen Musik-Score.

A dance performance as interaction between dancer and software. Movements are captured, manipulated using Isadora software, and projected. This results in direct interplay between the actual dancing figure and the projected one. The dancer wears a so-called MidiDancer, a costume outfitted with sensors, which allows the musical score to be controlled by the form and speed of motion of the dancer's limbs.

Prix Ars Electronica 2004, Honorary Mention Interactive Art

Video Presentation

Interactive generative stage and dynamic costume for André Werner's "Marlowe: The Jew of Malta"

ESG - Extended Stage Group (D)



Bühne und Kostüm von André Werners Oper „Marlowe: Der Jude von Malta“ entstehen ausschließlich durch interaktive Projektionen – es kommt zur Überschneidung von Räumen und zu Perspektivenwechseln, die das Bild der Aufführung wesentlich prägen.

The stage setting and costumes of André Werner's opera "Marlowe: The Jew of Malta" are created exclusively by interactive projections. The upshot is the overlapping of spaces and shifts of perspective that are the essence of the opera's mis-en-scène.

Prix Ars Electronica 2004, Honorary Mention Interactive Art

u19 – freestyle computing

Die Ausstellung der ausgezeichneten Arbeiten der Kategorie „u19 – freestyle computing“. Kinder und Jugendliche zeigen ihre kreative Sicht auf Computertechnologien.

Young people display their creative approach to computer technologies in this exhibition of the prizewinning works in the "u19—freestyle computing" category.



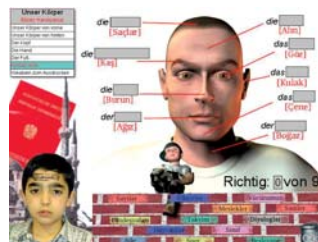
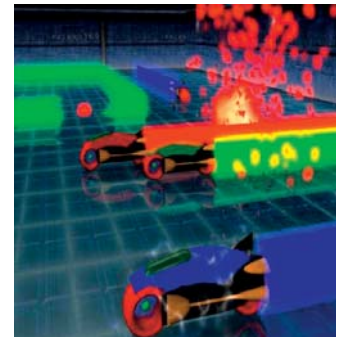
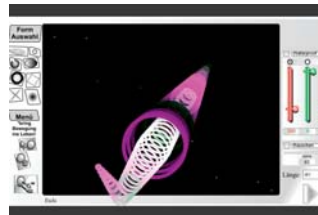
- GPS::Tron – *Thomas Winkler (Golden Nica)*
- radio2stream – *Gottfried Haider (Award of Distinction)*
- MINDistortion.tk – *sanity is not statistical – Manuel Fallmann (Award of Distinction)*
- Es war einmal ein Mann ... – *David Haslinger*
- Hos Geldiniz Avusturya – *Multimedia-Team Europahauptschule Hall*
- FANTASY X – *dark dreams – Manuel Eder*
- [phonetcard] – *Vom Wort zum Bild – Projektgruppe 2A, 3A, 3B / HBLA für künstlerische Gestaltung Linz*
- Onan Casting + Onan TV – *Onan (Sebastian Schreiner, Franz Gruber, Tobias Schererbauer)*
- Junky Hugs – *Patrick Derieg Hüttnannberger*
- Sulaa – *Gerald Gradwohl*
- EyeBoard – *Michaela Meindl / Michael Mayrhofer-Reinhartshuber*
- Kisum – *Kitam-Rofni / BG/BRG Waidhofen/Thaya*
- Revo Race – *Mathias Kunter*
- complement – *Franz Haider*
- Dual Mouse – *Christoph Wiesner*

u19 – Award Ceremony

Sa/Sat **11:00**
4. 9. **O.K Centrum für Gegenwartskunst**

Die Preisverleihung an die Gewinner der Jugendkategorie u19 – freestyle computing des Prix Ars Electronica 2004.

Presentation of prizes to the winners of the 2004 Prix Ars Electronica's category for young people, u19—freestyle computing.

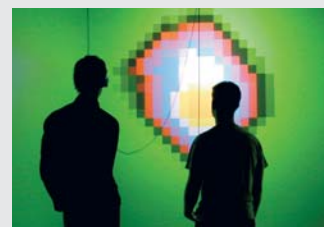


DIGITAL AVANT-GARDE CELEBRATING 25 YEARS OF ARS ELECTRONICA IN TAIWAN, March 26 – May 31, 2005

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 publication will be issued in Chinese and English. The exhibition is scheduled to open on March 26, 2005 and to run for two months until May 31, 2005. Related events are scheduled throughout the country until yearend.



26. 9., 28. 9. Internationales Brucknerfest



Eine interaktive computergesteuerte Visualisierung der Musik Wagners auf einer 850m² großen Panoramaleinwand. Die Musik wird unmittelbar in vielfältigste visuelle Effekte umgesetzt; das Publikum taucht ein in eine Metamorphose von Farben und Formen und folgt auf eine ganz neuartige Weise den Orten der Oper. Für die Visualisierung der Oper „Das Rheingold“ kommt eine

vom Ars Electronica Futurelab unter Linux entwickelte Software zum Einsatz, die es ermöglicht, die verschiedenen Blickwinkel aller Projektionen zu berechnen und damit eine über fünf Leinwände synchronisierte stereoskopische Darstellung zu gewährleisten.

Richard Wagner: Das Rheingold

Johannes Deutsch, Ars Electronica Futurelab (A)

In this interactive, computer-controlled visualization of Wagner's music on an 850m² panorama screen, the music is directly translated into an incredible variety of visual effects that immerse the audience into a metamorphosis of colors and forms. Viewers follow the settings of the opera's scenes in a totally innovative way. The visualization of the opera "Das Rheingold" is performed by Linux-based software developed at the Ars Electronica Futurelab. This makes it possible to compute all the projections from various different angles and to present synchronized stereoscopic images on five large-format screens.

Eine Veranstaltung im Rahmen des Brucknerfestes

Realized by Johannes Deutsch, Ars Electronica Futurelab, Dennis Russell Davies, Brucknerhaus Linz, Brucknerorchester Linz

Supported by AMI Agrolinz Melamine International GmbH.

Ars Electronica 2004 Publications



TIMESHIFT – Die Welt in 25 Jahren
 Katalog zur Ars Electronica 2004
 Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit
€ 28,00
 ISBN 3-7757-1492-8

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

The 2004 festival catalog combines essays elaborating on the theoretical reflections of participating artists and scientists with descriptions of featured works of art and thus—as always—illuminates what's emerging right now in the field of tension and fruitful interplay where art, technology and society meet.



Ars Electronica 1979 – 2004
 25 Jahre Netzwerk für Kunst,
 Technologie und Gesellschaft
 Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit
€ 20,00
 ISBN 3-7757-1525-8

Mit zahlreichen Texten, einem umfassenden Projekt-Register und Seitenblicken bietet der vorliegende Jubiläumsband einen bilderreichen Rückblick auf die Entwicklung der Ars Electronica – und damit auf die Geschichte und die komplexen Beziehungen von Kunst, Technologie und Gesellschaft in den letzten 25 Jahren.



CyberArts 2004
 International Compendium Prix Ars Electronica
 Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit
€ 49,90 (inkl. DVD und CD)
 ISBN 3-7757-1493-6

CyberArts 2004 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 2004 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.

With a rich compilation of texts, comprehensive project register and many fascinating sidelights, this anniversary volume offers a lavishly illustrated look back at the development of Ars Electronica—and thus at the history of art, technology and society over the last 25 years and the complex interrelationships among them.

Ars Electronica on ORF

TV	Ars Electronica 2004:	Re-inventing Radio	Zeit-Ton: Ars Electronica 2004
Ars Electronica Gala 2004	Timeshift – Die Welt in 25 Jahren	Lange Nacht der Radiokunst	Ein Rückblick auf Preissträger und Highlights (Teil 1)
So/Sun 23:05	Di/Tue 21:00	Fr/Fri 19:30–6:00	Mi/Wed 23:05
5. 9. ORF2	14. 9. Bayern Alpha	3. 9. Ö1	15. 9. Ö1
Mo/Mon 23:10	Radio	Visualisierte Linzer Klangwolke	Zeit-Ton: Ars Electronica 2004
4. 10. 3sat	Ö1 Matrix: Ars Electronica Inside	Sa/Sat 19:04	Ein Rückblick auf Preissträger und Highlights (Teil 2)
Timeshift – Die Welt in 25 Jahren	So/Sun 22:30	4. 9. Radio ÖÖ	Do/Thu 23:05
Mo/Mon 00:20	29. 8. Ö1	Ö1 Matrix: TIMESHIFT	16. 9. Ö1
27. 9. ORF2	Ö1 Radiokolleg:	Die Welt in 25 Jahren	
Mi/Wed 18:00	Die digitale Gemeinschaft	So/Sun 22:30	
29. 9. 3sat	Mo/Mon–Do/Thu 9:30	12. 9. Ö1	
	30. 8. – 2. 9. Ö1		

Tickets & Information

Organization

AEC Ars Electronica Center Linz
Museumsgesellschaft mbH

Managing Directors

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

Mitveranstalter / Co-organizers:

ORF Oberösterreich

General Director: Helmut Obermayr

LIVA –

Veranstaltungsgesellschaft mbH

CEO: Wolfgang Winkler,
Wolfgang Lehner

O.K Centrum für Gegenwartskunst

Managing Director: Martin Sturm

Directors Ars Electronica:

Gerfried Stocker,
Ars Electronica Center
Christine Schöpf,
ORF Oberösterreich

Coordination & Production:

Katrin Emler – Festival
Iris Mayr – Prix

Production Team:

Nicoletta Blacher, Ellen Fethke, Ingrid Fischer-Schreiber, Magnus Hofmüller, Verena Kain, Florian Keckl, Carmen Lauss, Barbara Leopoldseider, Dieter Mackinger, Sonja Panholzer, Manuela Pfaffenberger, Clara Picot, Gerlinde Pöschko, Susanne Posegga, Klemens Schuster, André Zogholy

Curatorial Advisors:

Sonja Bettel, Dennis Russell Davies, Karel Dudesek, Fadi Dorninger, Heidi Grundmann, Andreas Hirsch, Naut Humon, Monika Leisch-Kiesl, Michael Naimark, Christa Sommerer, Tadashi Yokoyama, Benjamin Weil, Elisabeth Zimmermann, Ina Zwerger

Public Relations: Ulrike Ritter

Press: Wolfgang A. Bednarzek

Marketing & Sponsoring:

Ursula Kürmayr, Doris Peinbauer,
Barbara Egger

Web Editor + Design: Stefan Eibelwimmer,

Volker Haider, Günther Kolar,
Ulrike Ritter, Cornelia Sulzbacher

Web Design: Volker Haider,

Günther Kolar, Stefan Eibelwimmer

Ars Electronica Center System

Administration & Technical

Maintenance: Gerold Hofstadler, Karl Schmidinger, Rudolf Handl, Thomas Steindl, Alexander Kneidinger, Gerhard Grafinger

Ars Electronica Futurelab: Florian

Berger, Reinhold Bidner, Peter Brandl,
Helmut Höllerl, Horst Hörtnner, Martin Honzik, Andreas Jalsovec, Christopher Lindinger, Stefan Mittlböck, Dietmar Offenhuber, Nina Wenhart

Architecture: Scott Ritter

Ars Electronica Center Info- and

Visitor Service: Herbert Gattringer,
Renata Aigner, Michaela Lang

Ars Electronica Administrative Team:

Elisabeth Kapeller, Rita Thaller,
Michaela Wimplinger, Birgit Wasmeyer,
René Aichinger, Thomas Mauhart

Imprint

Resp. for content:

Christine Schöpf, Gerfried Stocker

Editor-in-chief: Ulrike Ritter

Graphic Design:

Gerhard Kirchschräger

Printed by: Gutenberg, Linz

Photos: Ars Electronica,
Sabine Starmayr, Pilo
Die Rechte der Werkfotos liegen
bei den Künstlern. / *Photographs
of their works are copyright of
the artists*

Translation: Mel Greenwald,

Michael Kaufmann

Proof Reading: Ingrid Fischer-

Schreiber, Aileen Derieg

The Timeshift Logo is based on
a design by Stefan Eibelwimmer.

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

Preise / Prices

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

Festival-Pass (valid for all festival presentations Sept. 1–7)	€ 100,00	€ 72,00
Tagespass (valid for all presentations of a single day)	€ 38,00	€ 26,00
Language of Networks-Pass	€ 72,00	€ 51,00
(valid for all conference presentations Sept. 1–2)		
Language of Networks – per panel or lecture	€ 9,00	€ 7,00
Language of Networks – per workshop	€ 19,00	€ 15,00
TIMESHIFT Symposium – per panel	€ 9,00	€ 7,00
Prix Ars Electronica Forum – per panel or lecture	€ 9,00	€ 7,00
Launch of Creative Commons Austria	€ 9,00	€ 7,00
Apparition	€ 14,00	€ 11,00
Digital Musics in Concert	€ 14,00	€ 11,00
L'Espace Temporel	€ 19,00	€ 15,00
Game Night deluxe	€ 9,00	€ 7,00
Vox vocis	€ 6,00	€ 3,00
Movieline	€ 6,50	€ 4,50
Ars Electronica Center	€ 6,00	€ 3,00
O.K Centrum für Gegenwartskunst	€ 4,00	€ 2,20
Lentos	€ 6,50	€ 4,50

Anmeldung für Workshops / *Registration for workshops:* tickets@aec.at
Gruppenpreise auf Anfrage / *Group rates on request:* tickets@aec.at

Information Hotline

Mo/Mon – Fr/Fri

10:00 – 17:00

Tel. +43.732-7272-79

Festival-Pass

**Vorverkauf /
advance sale:**

2. 8. – 1. 9.

10:00 – 13:00

Ars Electronica Center,
Brucknerhaus

Tickets können Sie online unter <http://www.aec.at/de/festival/service/tickets.asp> buchen oder per email oder Fax ein Buchungsformular anfordern. Alle reservierten Pässe und Tickets können ab dem 1. 9. 2004 an der Brucknerhaus-Kassa oder am Tag der Veranstaltung an der Abendkassa abgeholt werden. Die Pässe und Tickets für die Konferenz „Language of Networks“ werden ab dem 1. 9. ausschließlich im Ars Electronica Center ausgegeben.

You can order tickets online at <http://www.aec.at/en/festival/service/tickets.asp> or you can request a ticket order form by e-mail or fax. Reserved passes and tickets can be picked up beginning September 1, 2004 at the Brucknerhaus box office or on the day of the event at the venue box office. Passes and tickets for the “Language of Networks” conference will be available for pick-up at the Ars Electronica Center only beginning September 1, 2004. Fax +43.732.7272-679, tickets@aec.at



- 1 Ars Electronica Center / Quarter, Hauptstr. 2
- 2 Brucknerhaus Linz
- 3 Untere Donaulände 7
- 4 O.K Centrum für Gegenwartskunst, Moviemento, Darnitzstr. 30
- 5 Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Hauptplatz 8
- 6 Lentos Kunstmuseum Linz Ernst-Koref-Promenade 1
- 7 Stadtwerkstatt, Kirchengasse 4
- 8 Posthof, Posthofstr. 43
- 9 KunstRaum Goethestrasse Goethestr. 22
- 10 Katholisch-Theologische Privatuniversität, Bethlehemstr. 20
- 11 Franz-Joseph-Warte / Freinberg transpublic
- 12 Hahnengasse 3, Alter Markt
- 13 HMH Galerie Kunstereignisse, Ottensheimerstr. 25
- 14 Architekturforum Oberösterreich, Prunerstr. 12

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

Ars Electronica 2004



Mi / Wed 1. 9.	10:30 – 21:00	Language of Networks (see page 14)	<i>Ars Electronica Center</i>
	20:00	R-MA/IDM_NME-XR+CP= e'MAZINEst – Opening (see page 43)	<i>KunstRaum Goethestrasse</i>
Do / Thu 2. 9.	9:00 – 19:30	Language of Networks (see page 14)	<i>Ars Electronica Center</i>
	11:00 – 13:30	Digital Avant-Garde – Media Art Forum (see page 4)	<i>Lentos, Auditorium</i>
	13:30	Digital Avant-Garde / Prix Selection – Opening (see page 4)	<i>Lentos</i>
	16:00	Campus – Opening (see page 4)	<i>Kunstuniversität Linz</i>
	17:00	Linz schreibt Zukunft – Linz writes Future – Opening (see page 27)	<i>Hauptplatz</i>
	17:30	Johannes Deutsch – Opening (see page 43)	<i>Katholisch-Theologische Privatuniversität</i>
	18:30	CyberArts 2004 – Opening (see page 4)	<i>O.K Centrum für Gegenwartskunst</i>
	20:30	An Evening in the Gardens (see page 19)	<i>Franz-Joseph-Warte, Freinberg</i>
Fr / Fri 3. 9.	10:30 – 13:30	TIMESHIFT Symposium I – PROGRESS (see page 9)	<i>Brucknerhaus, Mittlerer Saal</i>
	15:00 – 18:00	TIMESHIFT Symposium II – DISRUPTION (see page 9)	<i>Brucknerhaus, Mittlerer Saal</i>
	19:00	Ars Electronica Gala – Award Ceremony (see page 3)	<i>Brucknerhaus, Großer Saal</i>
	19:00 – 20:30	Ars Electronica – Network of Media Art (see page 16)	<i>transpublic</i>
	22:00 – 6.00	Re-inventing Radio – Die Lange Nacht der Radiokunst (see page 21)	<i>Ars Electronica Center, Sky Media Loft</i>
	21:00	Japanese Animation! (see page 23)	<i>Hauptplatz</i>
	21:00	Mulonga.net Station Linz – Opening (see page 24)	<i>HMH Galerie Kunstereignisse</i>
	21:30	Vita Pulsante (see page 20)	<i>Ars Electronica Quarter</i>
22:00	Die Große Partitur (see page 21)	<i>Ars Electronica Center, Sky Media Loft</i>	
Sa / Sat 4. 9.	10:30 – 13:30	TIMESHIFT Symposium III – SPIRIT (see page 10)	<i>Brucknerhaus, Mittlerer Saal</i>
	11:00	u19 – Award Ceremony (see page 48)	<i>O.K Centrum für Gegenwartskunst</i>
	14:00 – 18:00	Creation of Art, Design and Technology Master Classes (see page 17)	<i>Brucknerhaus, Kleiner Saal</i>
	15:00 – 18:00	TIMESHIFT Symposium IV – TOPIA (see page 10)	<i>Brucknerhaus, Mittlerer Saal</i>
	16:30 – 19:00	Pixelspaces (see page 17)	<i>Ars Electronica Center, Seminarraum</i>
	19:30	Apparition (see page 22)	<i>Posthof</i>
	20:30 – 22:00	Ars Electronica – Network of Media Art (see page 16)	<i>transpublic</i>
	21:00	Visualisierte Linzer Klangwolke: Sens-ation (see page 3)	<i>Donaupark</i>
	22:00	O.K Night – Electronic Theatre (see page 23)	<i>O.K Centrum für Gegenwartskunst, Arena</i>
	23:30	O.K Night – Matki Wandalki (see page 23)	<i>O.K Centrum für Gegenwartskunst, Mediendeck</i>

Ars Electronica 2004

So / Sun 5. 9.	9:00 – 13:00	Creation of Art, Design and Technology Master Classes (see page 17)	Brucknerhaus, Kleiner Saal
	10:00 – 12:30	Prix Forum I – Interactive Art (see page 11)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	10:30 – 15:00	Radio-FRO-Konferenz – Collaborative Broadcasting (see page 13)	Ars Electronica Center, Sky Media Loft
	13:00 – 14:30	Prix Forum II – Digital Musics (see page 11)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	15:30 – 17:00	Prix Forum III – Computer Animation / Visual Effects (see page 11)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	17:30 – 20:00	On the History of Interaction between Art and Technology (see page 18)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	17:30	Freiluft-Musik – Music Alfresco (see page 24)	Donaupark
	19:30	Apparition (see page 22)	Posthof
	20:30	Mulonga.net (see page 24)	Donaupark
21:30	Digital Musics in Concert (see page 24)	Brucknerhaus, Großer Saal	
Mo / Mon 6. 9.	10:30 – 13:30	Prix Forum IV – Net Vision (see page 12)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	15:00 – 18:00	Re-inventing Radio – Symposium (see page 18)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	16:30 – 19:00	Pixelspaces (see page 17)	Ars Electronica Center, Seminarraum
	19:30	L'Espace Temporel (see page 25)	Lentos, Brucknerhaus, Donaupark
	21:00	Japanese Animation! (see page 23)	Hauptplatz
Di / Tue 7. 9.	10:30 – 13:30	Prix Forum V – Digital Communities (see page 12)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	15:00 – 17:00	Launch of Creative Commons Austria (see page 13)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	17:00 – 18:30	Ars Electronica – Network of Media Art (see page 16)	transpublic
	19:00	Vox vocis (see page 26)	Ars Electronica Center, Sky Media Loft
	21:00	The Big Showdown (see page 26)	Brucknerhaus, Großer Saal

Täglich/Daily

1. 9. – 7. 9. 10:00 – 21:00
Language of Networks – Exhibition
(see page 15) Art&Tek

2. 9. – 7. 9. 10:00 – 21:00
Ars Electronica Center Exhibition
(see page 39) Ars Electronica Center

2. 9. – 7. 9. 12:00 – 18:00
R-MA/IDM_NME-XR+CP= e'MAZINEst
(see page 43) KunstRaum Goethestrasse

2. 9. – 7. 9. 10:00 – 19:00
Australian Media Art (see page 43)
Architekturforum Oberösterreich

3. 9. – 7. 9. 10:00 – 19:00
Digital Avant-Garde / Prix Selection
(see page 31) Lentos

3. 9. – 7. 9. 10:00 – 19:00
TIMESHIFT Exhibition (see page 36)
Brucknerhaus

3. 9. – 7. 9. 10:00 – 19:00
electrolobby (see page 28)
Brucknerhaus, Foyer

3. 9. – 7. 9. 10:00-24:00
CyberArts 2004 (see page 44)
O.K Centrum für Gegenwartskunst

3. 9. – 7. 9. 10:00 – 19:00
Campus (see page 34)
Kunstiniversität Linz

3. 9. – 7. 9. 10:00 – 24:00
Sensory Circus (see page 37)
Ars Electronica Quarter

3. 9. – 7. 9. 10:00 – 19:00
Push/Pull (see page 38)
Lentos

3. 9. – 7. 9. 10:00 – 24:00
FORE – Interaktives Golfen
(see page 37) Ars Electronica Quarter

3. 9. – 7. 9. 9:00 – 13:00
Johannes Deutsch (see page 43)
Katholisch-Theologische Privatuniversität

3. 9. – 7. 9. 23:30
Quarter Nightline (see page 21)
Stadtwerkstatt

4. 9. – 7. 9. 20:00 / 22:00
Movieline (see page 30)
Movimento

4. 9. – 7. 9. 15:00 – 19:00
Mulonga.net Station Linz
(see page 24) HMH Galerie Kunstereignisse

Ars Electronica 2004



Veranstalter / Organization:



Centrum für Gegenwartskunst
Oberösterreich

Kooperationspartner:

Kunstuniversität Linz
Lentos Kunstmuseum Linz
Posthof Linz



Stadt Linz



SAP AG



Land Oberösterreich



Telekom Austria



Bundeskunsteramt / Kunstsektion



voestalpine



Gericom AG



Mitsubishi Electric



Siemens Österreich



FESTO



O1



Microsoft Österreich



Mercedes Benz



Sony DADC



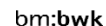
Casinos Austria



Innovatives-Österreich



BMW



BMWBK

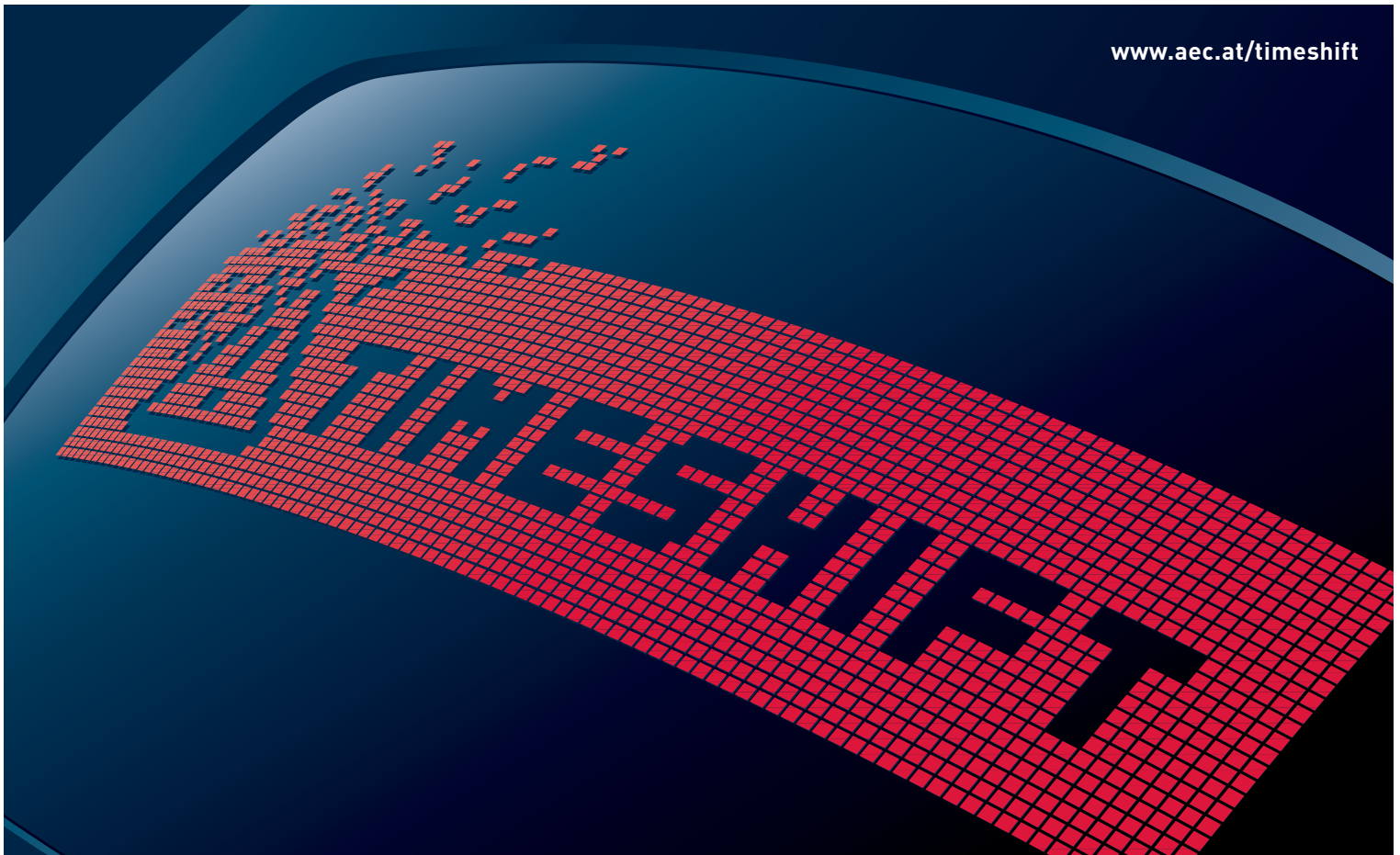
Additional Support: 3com, Lenz Moser, Brau AG, Frank & Partner, Lexmark, Pöstlingbergschlößli, VS Fickenscher, Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie, M-AUDIO, Jindrak, Kulturkontakt Austria, Spring, KLM, NRG Gestetner, Nikon, FAS.research

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/timeshift





TIMESHIFT – Die Welt in 25 Jahren

..... 1979 2004 2029

Ars Electronica 2004

25 Jahre Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft

Linz, Do 2. – Di 7. September