

Main Entry: **code**

www.aec.at/code

Pronunciation: 'kOd

Function: *noun*

Etymology: Middle English, from Middle French, from Latin *caudex*, *codex* trunk of a tree, & *caudex* originally a wooden tablet

Date: 14th century

1 : a systematic statement of a body of law; especially : one given statutory force

2 : a system of principles or rules

3 a : a system of symbols or signs used in communication

b : a system of symbols (as letters or numbers) used to represent

assigned and often determined meanings

4 : **genetic code** Date: 1961, the biochemical basis of heredity consisting of codons in DNA and RNA that determine the specific amino acid sequence in

proteins and appear to be uniform for all known forms of life

5 : a set of instructions for a computer

- **code**·less /-l&s/ adjective

Function: *verb*

Inflected Form(s): **cod**·ed; **cod**·ing

Date: 1815,

transitive senses : to put into the form of a code

intransitive senses : to specify the genetic code

<a gene that *codes* for a protein>

- **cod**·able /'kO-d&-b&l/ adjective,

- **cod**·er *noun*



CODE – THE LANGUAGE OF OUR TIME

CODE = LAW CODE = ART CODE = LIFE

ARS ELECTRONICA 2003

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft

Linz 6. – 11. September

Veranstalter / Organization:



Ars Electronica Center Linz



ORF Oberösterreich



Stadt Linz



Land Oberösterreich



Bundeskanzleramt/
Kunstsektion



SAP AG



Gericom AG



Telekom Austria



Bank Austria
Creditanstalt



ORF – Österreichischer Rundfunk



Quelle AG



Hewlett Packard Österreich



voestalpine



Österreichische
Braunlion



Sony DADC



FESTO

Mitveranstalter / Co-organizers:



Brucknerhaus Linz



Mitsubishi Electric



Microsoft Österreich



Siemens Österreich



Centrum für Gegenwartskunst
Oberösterreich

O.K Centrum für Gegenwartskunst

Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

Prix Ars Electronica wird unterstützt von / is supported by:

Telekom Austria
voestalpine AG
BAWAG / P.S.K. Gruppe
Stadt Linz
Land Oberösterreich

Prix Ars Electronica Additional Support:

Österreichischer Kulturservice
Pöstlingberg Schloß'l
Sony DADC

Additional support for Ars Electronica and Prix Ars Electronica by Spring, 3Com, Lexmark, Austrian Airlines, KLM, Opel Günther, PANI Projection & Lighting, NRG Gsetner

Ars Electronica 2003

- 2 Ars Electronica 2003**
3 Start Your Festival
6 CODE – The Language of Our Time
- 8 Conferences**
8 CODE Symposium
14 Pixelspaces
15 Radio-FRO-Konferenz
16 Prix Ars Electronica 2003
17 Prix Ars Electronica Forum
- 18 Concerts, Events, Performances**
18 *Messa di Voce, Tmema, J. Blonk, J. La Barbara*
19 Floating Points in the OMV Klangpark
19 Japanese Animation!
20 O.K Night
20 Electronic Theatre
21 Principles of Indeterminism
22 Digital Musics in Concert
22 MARX
23 POL, *Marcel.lí Antúñez Roca*
23 In Concert: DJ Spooky That Subliminal Kid
24 Movieline
25 Preisverleihung des >digital sparks<
25 # upload 02: Thema Musik Live
- 26 Campus**
26 Media | Art | Education
26 Teleklettergarten, *FOK*
- 28 CODE Exhibition**
28 Das universelle Datenwerk datenwerk : mensch, *Richard Kriesche*
- 28 *MicroImage, Casey Reas*
29 F00D (F-zero-zero-D), *Reactive Graphics History, John Maeda*
29 Visually Deconstructing Code, *Ben Fry*
29 Epigenetic Painting, *Roman Verostko*
30 CODEDOC II
30 bitforms gallery, *Steve Sacks*
30 Trash Mirror, *Daniel Rozin*
31 Digista, Japan
31 Crossing & The Nomadic Lines of Flight, *Shirley Shor*
31 Dictionary of Primal Behaviour, *Urtica*
31 Matarisama Dolls, *Masahiro Miwa, Noriaki Ogasawara*
32 Music Creatures, *Marc Downie*
32 24!, *Michael Aschauer, Norbert Pfaffenbichler, Lotte Schreiber*
32 Not to Scale, *Kunstraum Goethestraße*
33 co.in.cide, *Heimo Ranzenbacher & Ars Electronica Futurelab*
33 Mobile Feelings, *Christa Sommerer, Laurent Mignonneau*
- 34 electrolobby**
35 Processing, *Casey Reas, Ben Fry*
36 demo scene
36 LeCielEstBleu
36 kuda.org
36 Pure Data Connections
37 electrolobby Kitchen
- 37 Communication Grill Chang-Tei
37 Telematic Embrace
37 CodePlay @ UMe
37 bitforms gallery
37 Creative Commons
38 MagNet
38 DIVE
38 Code Arena
- 39 Cyberarts**
39 Can you see me now?, *Blast Theory / Mixed Reality Lab*
39 Tsukuba Series, *Maywa Denki*
40 nybble-engine-toolZ, *Margarete Jahrmann, Max Moswitzer*
40 Block Jam, *Henry Newton-Dunn, Hiroaki Nikano, James Gibson, Ryota Kuwakubo*
40 Deep Walls, *Scott Snibbe*
40 Pockets full of memories, *George Legrady*
41 Streetscape, *Iori Nakai*
41 Last, *Ross Cooper, Jussi Ängeslevä*
41 ACCESS, *Marie Sester*
41 Instant City, *Sybille Hauert, Daniel Reichmuth*
42 Aegis Hyposurface, *dECOi*
42 Earth core laboratory and elf-scan, *Agnes Meyer-Brandis*
42 Hyperscratch ver.12, *Haruo Ishii*
42 Cinéma Fabriqué, *Justin Manor*
43 Requiem, *Marcel.lí Antúñez Roca*
43 u19 – freestyle computing
- 44 Ars Electronica Center Exhibition**
45 Gulliver's Box, *Adrian Cheok, Hirokazu Kato, Ars Electronica Futurelab*
45 Protrude, Flow, *Sachiko Kodama, Minako Takeno*
45 Humphrey II, *Ars Electronica Futurelab*
45 Audiopad, *James Patten, Ben Recht*
46 Elevated Space
46 Flow in a Lift, *Gil K (Wiggle), Han Hoogerbrugge*
46 Networked Portrait, *John Gerrard*
46 Tissue, *Casey Reas*
47 CAVE
47 Citycluster, *Franz Fischnaller Uzume, Petra Gemeinböck, Roland Blach, Nicolaj Kirisits*
48 PuppetTool, *F. Durieu, K. Malden, J-J. Birgé*
48 Little Red MR, *MR Ground Zero*
48 Key Grip, *Justin Manor*
48 Social Mobiles, *Crispin Jones with IDEO*
49 Autostereoscopic / SeeReal, *Ars Electronica Futurelab*
49 Open Lab, *Ars Electronica Futurelab*
- Service**
50 Publications 2003
51 Tickets & Information, Imprint, Contact
52 Program Overview

„CODE – the Language of Our Time“ lautet das Thema, unter dem sich die Ars Electronica 2003 mit Rolle und Einfluss von digitalen Codes auf Kunst und Gesellschaft beschäftigt. Drei Themenkreise – **Code=Law, Code=Art, Code=Life** – bilden dabei den Rahmen für die zentralen Fragestellungen aus künstlerischer, politischer und wissenschaftlicher Sicht.

- Wie stark ist die gesellschaftsregulierende und -normierende Macht der von Computerprogrammen und ihren Standards implementierten Strukturen und Spielregeln? Welche Möglichkeiten gibt es, diese zu unterlaufen?
- Welche Rolle spielen Software und digitale Codes für das Wesen und die Identität von digitaler Medienkunst als einer „Kunst aus Code“, also einer generativen, aus computativen Prozessen entwickelten und entstehenden Kunst? Inwieweit kann dies über kunstimmanente Kriterien abgebildet werden?
- Welche zukunftsrelevanten Paradigmen können wir aus den künstlerischen und wissenschaftlichen Spekulationen über die anbrechende gentechnische und bioinformatische Epoche ableiten? Kann man der Rhetorik vom programmierbaren Leben entgegentreten?

In der von der Ars Electronica seit 1979 erfolgreich eingesetzten Strategie der interdisziplinären Begegnungen und Konfrontationen werden eine Serie von Symposien, mehrere Ausstellungen, zahlreiche Performances und Interventionen stattfinden – nicht um eine vermeintlich abschließende Beantwortung, sondern vielmehr um die Nachhaltigkeit der angerissenen Problemstellungen bemüht. Denn Kunst ist da, um Fragen zu stellen.

*“CODE—the Language of our Time” is the theme of Ars Electronica 2003, an encounter with the role and influence of digital code within and upon art and society. Three thematic domains—**Code=Law, Code=Art, Code=Life**—provide a framework for this artistic, political and scientific confrontation with core issues.*

- *How strong is the regulative and normative power of the structures and rules that computer programs and their standards implement and enforce? What possibilities exist to get around them?*
- *How do software and digital codes define the essence and identity of media art as “art created out of code”—that is, as a generative artform that has been derived and developed from computational processes? To what extent can this be captured and represented by means of criteria immanent to art?*
- *What paradigms relevant to our future can be derived from artistic and scientific speculations about the emerging epoch of bio-information and genetic engineering? What answer can be voiced in opposition to the rhetoric of programmable life?*

Via interdisciplinary encounter and confrontation—the strategy Ars Electronica has been utilizing productively since 1979—a series of symposia as well as numerous exhibitions, performances and interventions will be presented not in an effort to establish purportedly conclusive answers but rather to bring out the enduring nature of the issues raised thereby. After all, art ultimately exists to pose questions.

Gerfried Stocker

Christine Schöpf

Directors Ars Electronica

Start Your Festival

6. 9. Start Your Festival

- 10:30** **Cyberarts 2003 – Opening**
O.K Centrum für Gegenwartskunst
- 13:30** **Campus – Opening**
Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung
- 15:30** **Ars Electronica Center Exhibition – Opening**
Ars Electronica Center
- 18:30** **Opening Reception Ars Electronica 2003 und Linzer Klangwolke**
Brucknerhaus
- 21:00** **Visualisierte Linzer Klangwolke Europa – eine symphonische Vision**
Donaupark
- 22:00** **Animation!**
Computeranimationen am Linzer Hauptplatz
- 22:30** **login: Ars Electronica**
Peter Behrens Haus (Alte Tabakwerke)
(Einlass / Entrance 21:30)

Cyberarts 2003

Sa/sat
6. 9. **10:30 Opening**
O.K Centrum für Gegenwartskunst



Cyberarts 2003, die Ausstellung der prämierten Projekte des Prix Ars Electronica, bietet einen spannenden Einblick in die aktuellen Trends und Entwicklungen der digitalen Kunst.

Cyberarts 2003, the exhibition of prize-winning projects at this year's Prix Ars Electronica, offers a fascinating look at the latest trends and developments in digital art.

see Page 39

Campus

Sa/sat
6. 9. **13.30 Opening**
Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung



Die Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich (HGKZ), eine der führenden europäischen Ausbildungsstätten, die mit ihrem Fachbereich Neue Medien eine Pionierrolle im Bereich der Medienkunst einnimmt, präsentiert sich mit einer großen Ausstellung auf der Ars Electronica. Im Mittelpunkt stehen Einfluss und Auswirkungen der Digitalisierung in den Künsten.

Zurich's University of Art and Design, a leading European educational institution with a Department of New Media that has played a pioneering role in the field of media art, showcases the outstanding work being done there with a large-scale exhibition at Ars Electronica that focuses on the influence and effects of digitization on the arts.

see Page 26

Ars Electronica Center Exhibition

Sa/sat
6. 9. **15:30 Opening**
Ars Electronica Center



Neue Projekte und Installationen im Ars Electronica Center und dem Ars Electronica Quarter. Face the Future!

New projects and installations in the Ars Electronica Center and the Ars Electronica Quarter. Face the Future!

see Page 44

Start Your Festival

Opening Reception Ars Electronica 2003

Sa/sat
6. 9.

18:30
Brucknerhaus



Ars Electronica, Brucknerhaus und ORF Oberösterreich laden zur Eröffnung der Ars Electronica 2003 und der Linzer Klangwolke. Der Start für die Großevents des Jahres. Das künstlerische Programm dieses Abends bietet einen Ausblick auf die Highlights des Festivals: mit Dennis Russell

Davies (USA), Maki Namekawa (J), Maywa Denki (J), mit Live-Performances, freien Bearbeitungen und Interventionen.

Auf Grund der begrenzten Platzanzahl ist eine Einladung erforderlich.

Ars Electronica, Brucknerhaus and the Austrian Broadcasting Company's Upper Austrian Regional Studio present the opening of Ars Electronica 2003 and the Linzer Klangwolke, the kickoff of the mayor events in the year. The evening's artistic program provides a preview of the Festival's highlights and features live performances, freestyle arrangements and interventions by Dennis Russell Davies (USA), Maki Namekawa (J) and Maywa Denki (J).

Due to limited seating capacity, admission is by invitation only.

Visualisierte Linzer Klangwolke

Sa/sat
6. 9.

21:00
Donaupark



Europa – eine symphonische Vision
Christian Kolonovits, Chris Laska (A)

Das traditionsreiche Open-Air-Event und Linzer Markenzeichen für spektakuläre Inszenierungen: Musik, Licht, Projektionen, Feuerwerke und viele, viele Menschen. Ein Statement für Europa, seine Geschichte und Zukunft.

This open-air event has become a Linz tradition that absolutely epitomizes spectacular staging: music, light, projections, fireworks and thousands and thousands of viewers. A statement for Europe, its history and future.

Curated and organized by: Brucknerhaus Linz, ORF Oberösterreich

Animation!

Computeranimationen am Linzer Hauptplatz

Sa/sat
6. 9.

22:00
Hauptplatz



Ein Best-of der spannendsten Computeranimationen, die in den letzten Jahren zum Prix Ars Electronica eingereicht wurden. Bestechende Technik, Charme und Humor.

The very best of the most fascinating works of computer animation submitted to the Prix Ars Electronica in recent years – captivating technique, charm and humor.

login: Ars Electronica

Sa/sat
6. 9.

22:30 (Einlass / Entrance 21:30)
Peter Behrens Haus
(Alte Tabakwerke)



Die Boot-Sequence der Ars Electronica 2003 mit den ersten Downloads und Performances der Festivalwoche. Ars Electronica als ein jährlicher Fixpunkt der Medienkunst-Community. Mit Alexei Shulgin (RUS) und seiner 386 dx megashow, Electric Indigo & Mia Zabelka (A) mit Colophony Circuit und Visuals von Glam Fatal (A), DJ Mao (A).

The boot sequence of Ars Electronica 2003, featuring the first downloads and performances of the festival week. Ars Electronica as a regular yearly get-together of the media art community. With Alexei Shulgin (RUS) and his 386 dx megashow, Electric Indigo & Mia Zabelka (A) with Colophony Circuit and visuals by Glam Fatal (A), with DJ Mao (A).

Design & Furnishing: Tanja Lattner, Betty Wimmer

In cooperation with Kunstuniversität Linz, Institut Bildende Kunst und Kulturwissenschaften, Bildhauerei und Experimentelle Visuelle Gestaltung

Ars Electronica

Seit 1979 ist die Ars Electronica eine in ihrer spezifischen Ausrichtung und langjährigen Kontinuität weltweit einmalige Plattform für digitale Kunst und Medienkultur, die von folgenden vier Säulen getragen wird:

Ars Electronica

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft

Prix Ars Electronica

Internationaler Wettbewerb für CyberArts

Ars Electronica Center

Museum der Zukunft

Ars Electronica Futurelab

Laboratory for Future Innovations

Interdisziplinarität und die offene Begegnung internationaler Experten aus Kunst und Wissenschaft mit einem breiten interessierten Publikum charakterisieren die Ars Electronica.

With its specific orientation and the long-standing continuity it has displayed since 1979, Ars Electronica is an internationally unique showcase for digital art and media culture consisting of the following four divisions:

Ars Electronica Festival

Festival for Art, Technology and Society

Prix Ars Electronica

International Competition for CyberArts

Ars Electronica Center

Museum of the Future

Ars Electronica Futurelab

Laboratory for Future Innovations

An interdisciplinary approach and the open encounter of international experts from the arts and sciences with a highly diversified audience characterize Ars Electronica.



CODE – The Language of Our Time

Wird die Sprache der Computer zur Lingua Franca der globalen Informationsgesellschaft?

Software ist allgegenwärtig, digitale Codes sind die *Materia Prima* unserer modernen, globalen Informationsgesellschaft. Erst durch die freie Programmierbarkeit wird die Maschine Computer zu jenem einzigartigen Medium, das mit großem Erfolg und großer Macht in alle Bereiche unseres Lebens vorgedrungen ist und gleichzeitig Kriegsgerät, ökonomisches Arbeitsmittel und künstlerisches Instrument sein kann.

CODE = LAW

Software setzt die Standards und Normen und bestimmt über die Spielregeln, nach denen wir in der vernetzten Welt kommunizieren, Geschäfte abwickeln, Informationen erhalten und weitergeben. Das globale digitale Netz basiert bei genauerer Betrachtung nicht so sehr auf Computern und Datenleitungen, sondern vor allem auf gemeinsamen offenen Übertragungsprotokollen. Der Cyberspace als sozialer Raum, als neue Öffentlichkeit gewinnt seine Eigenart nicht durch die Daten, die in ihm gespeichert sind oder ausgetauscht werden, sondern durch die spezifischen Möglichkeiten und Un-Möglichkeiten der Programmcodes des TCP/IP, der Browser und Chat-Rooms, der Verschlüsselungsprogramme. Das Internet ist kein gesetzloses, chaotisches, ungeordnetes Niemandsland mehr. Längst steht es im Zentrum von handfesten Versuchen, es einer lückenlosen Regulierung und Kontrolle zu unterwerfen. Waren es bis vor kurzem vor allem die Interessen der Marktwirtschaft, die nur unter kontrollierten Bedingungen funktionieren kann, so sind es seit dem 11. 9. 2001 vor allem die Interessen der Homeland-Security, die dabei den Ton angeben. Copyright und Privacy sind zentrale Schlagworte im Kampf um eine demokratische Wissensgesellschaft.

Wie stark ist also die gesellschaftsregulierende und -normierende Macht der Software-Monopole tatsächlich? Wenn Code an die Stelle des Gesetzes tritt, vor welchem Gericht können wir ihn anfechten? Wo können wir unser Recht einfordern? Wer schreibt den Kodex des Cyberspace? Welche Möglichkeiten gibt es, diesen zu unterlaufen?

CODE = ART

Für die künstlerische Arbeit ist Software ein fantastisches Instrument. In der digitalen Simulation sind Fantasie und Schöpfungsdrang keine Grenzen gesetzt. Doch weit darüber hinaus hat sich im Sog des Computers und seiner programmierbaren Modellwelten nicht nur die künstlerische Arbeit verändert, sondern eine ganz neue Form der Kunst herausgebildet. Digitale Medienkunst oder „Cyberart“ – ein hybrider Begriff, der schon zu einer festen sprachlichen Wendung geworden ist – hat sich als eigenes Genre etabliert und in ein breites Spektrum sehr unterschiedlicher künstlerischer Praktiken diversifiziert. Die Idee von Kunst als einem fortlaufenden, dynamischen Prozess hat mit den digitalen Technologien endlich die optimale Voraussetzung für ihre Umsetzung gefunden. Begünstigt durch die öffentliche Aufmerksamkeit, die der so genannten digitalen Revolution zuteil wurde, hat die Medienkunst inzwischen einen festen Platz in der Kunstwelt eingenommen. Parallel zu diesem Erfolg ist jedoch der zentrale Diskurs über die Prozesshaftigkeit der Medienkunst und die damit einhergehende

Verlagerung der Wertigkeiten vom Objekt zum dynamischen System in den Hintergrund getreten. Derzeit dominiert ein Datenbegriff, der eine klare Analogie zu den Objekten des realen Raums aufnimmt. Daten sind zwar virtuell und fluktuieren in telematischen Netzwerken, sie sind beliebig kopierbar und (um-)formbar, aber sie sind letztlich jederzeit etikettierbare und handelbare Entitäten.

Ein dynamisches System hingegen, wie es von einem interaktiven Prozess gebildet wird, reagiert autonom auf die Teilnehmer und deren Umgebung und wird dadurch nicht bloß veröffentlicht, sondern öffentlich zugänglich. Es wird von jedem Teilnehmer in seinen eigenen individuellen Zeit- und Erlebnisfenstern genutzt und gestaltet. Eine solche offene, dynamische Struktur lässt sich nicht mehr im Sinne eines Werkes erschaffen, sondern kann nur als Framework gecodet werden. Die enorme Geschwindigkeit, mit der sich Medienkunst in den letzten zehn Jahren entwickelt und verbreitet hat, macht die Wiederaufnahme und Ausweitung dieser grundlegenden Diskurse über eine zeitgemäße Medien-Kunst-Theorie dringend notwendig.

Was also sind die wesensbestimmenden Merkmale einer digitalen Medienkunst?

Ist es die Formbarkeit der digitalen Daten, in der sich die Kriterien der traditionellen Künste fortschreiben lassen, oder sind es eher die Dynamik und Offenheit der interaktiven, kybernetischen Prozesse und der generativen Algorithmen, die eine weitgehende Zäsur mit gängigen Erwartungshaltungen über die Produktion wie Rezeption von Kunst nahe legen? Wie könnte sich eine zeitgenössische digitale Medienkunst definieren, die sich auf diese neuen Praktiken konzentriert, aber ihre konzeptiven Vorläufer nicht verdrängt?

Ist Kunst programmierbar? Kann Software selbst Kunst sein und nach welchen ästhetischen Kriterien ist dies zu beurteilen?

CODE = LIFE

Code steht im Sprachgebrauch des Computerzeitalters für Kontrolle und Programmierbarkeit. Bioinformatik und Digital Biology nennen sich die „heißen Bereiche“, die nach Artificial Intelligence und Neuro-bionik für die neuen Schlüsseltechnologien des 21. Jahrhunderts sorgen sollen. Mit diesem Vokabular gehen wir an die Bearbeitung der genetischen Grundlagen des Lebens und reden ein Verständnis herbei, das uns glauben lässt, das Leben sei beherrsch- und programmierbar wie der digitale Code des Computers.

Werden wir mit dem genetischen Alphabet das Buch des Lebens neu schreiben oder ein biologisches Babylon heraufbeschwören?

Medienkunst, konsequent gedacht, wird nie auf die künstlerische Nutzung technischer Medien beschränkt sein. Sie ist immer auch ästhetische Recherche, kritische Analyse und gesellschaftliche Kritik an unserem wissenschaftlich-technisch indizierten Weltbild. Medienkunst ist nicht trennbar von den technologischen Entwicklungen unserer Zeit – und das macht sie zu einem Labor für die Zukunft. Als Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft versteht sich die *Ars Electronica* als Plattform für die Auseinandersetzung mit dieser Kunst unserer Zeit.

Gerfried Stocker

CODE—The Language of our Time

Is the language of the computers becoming the lingua franca of the global Information Society?

Software is omnipresent; digital codes are the *materia prima* of our modern, global Information Society. And it is precisely its unlimited capacity to be programmed that turns the computing machine into the unique medium that has so successfully and so mightily pervaded all aspects of our life—one that can simultaneously function as an implement of war, economic tool and artistic instrument.

CODE = LAW

Software sets the standards and norms, and determines the rules by which we communicate in a networked world, do business, and gather and disseminate information. Upon closer examination, the global digital network consists not so much of computers and data transmission lines as of mutually compatible communication protocols. Cyberspace as a social sphere and a new type of public domain derives its uniqueness not as a result of the data that are stored or exchanged within it but rather from the specific possibilities and impossibilities of the program codes of TCP/IP, of the browsers and chat rooms, of the encryption programs. The Internet is no longer a lawless, chaotic, disorganized no-man's-land. It has long since become the target of substantial, systematic efforts aimed at rigorous regulation and control. Not so very long ago, it was above all the interests of the market economy that could function only under controlled conditions; since September 11, 2001, though, it is first and foremost the interests of homeland security that have set the tone.

Copyright and privacy are leading slogans in the fight to achieve a knowledge-driven society.

How strong is the socially regulative and normative power of the software monopoly actually?

If code assumes the status of law, which court offers us a forum in which to challenge it? To whom do we go to demand our rights?

Who authors the Codex of Cyberspace?

What possibilities exist to evade it?

CODE = ART

For artistic work, software is a fantastic instrument. In digital simulation, there are no constraints placed upon the imagination and the creative urge. Nevertheless, it is not only the way in which artists work that has changed in the wake of computerization and the programmable model worlds to which it gives rise; far beyond these considerations, the result has been the emergence of a totally new form of art. Digital media art or cyberart—a hybrid term that has already taken root as a linguistic construction—has established itself as a distinct genre and diversified into a broad spectrum of highly varied artistic practices. Thus, digital technologies have finally instituted optimal preconditions for the implementation of the idea of art as an ongoing, dynamic process. Fostered by the public attention that has been focused on the so-called Digital Revolution, media art has assumed a fixed place in the art world. Parallel to this triumph, though, an essential discourse dealing with the processuality of media art and the accompanying valence shift from object to dynamic system

has retreated into the background. At present, the dominant concept of data is one that registers a clear analogy to the objects of real space. Data are indeed virtual: they fluctuate in telematic networks, and they can be copied and (re)modeled at will; nevertheless, they ultimately remain entities that can be labeled and dealt with.

On the other hand, a dynamic system as engendered by an interactive process reacts autonomously to the participants and their environment, whereby it is not merely made public but made publicly accessible. It is used and formed by all participants in their own individual temporal and experiential windows. Such an open dynamic structure can no longer be created in the sense of a work of art; instead, it can only be encoded as a framework.

The enormous speed with which media art has developed and spread over the last ten years makes it a matter of utmost urgency to take up again and expand this fundamental discourse aimed at producing a media art theory that is in keeping with these times.

What, then, are the characteristics that define the essence of digital media art?

Is it digital data's formability that carries on an updated version of the criteria of traditional arts, or is it instead the dynamics and openness of interactive, cybernetic processes and generative algorithms that suggest an extensive break with conventional attitudes and expectations with respect to the production and reception of art?

How can we go about defining a contemporary digital media art that concentrates on these new practices but does not set aside its conceptual forerunners?

Is art programmable? Can software itself be art, and according to which aesthetic criteria are we to assess this issue?

CODE = LIFE

In the parlance of the Computer Age, code stands for control and programmability. Bioinformatics and digital biology are the names of the "hot new fields" that, in the wake of Artificial Intelligence and neurobionics, are the expected sources of the key technologies of the 21st century.

With this vocabulary, mankind is going about the task of working out the genetic foundations of life and propagating a mode of understanding that would have us believe that life is controllable and programmable like the digital code of the computer.

Will we use this genetic alphabet to rewrite the Book of Life or to summon forth a biological Babylon?

A media art that is coherently and consistently conceived will never be limited to the artistic use of technical media. Beyond this, it is always aesthetic research, critical analysis and social critique of our scientifically, technically conditioned view of the world. Media art is inseparable from the technological developments of the age, and that makes it into a laboratory for the future. As a festival for art, technology and society, *Ars Electronica* sees its mission as providing a platform for an encounter with the art of our time.

Gerfried Stocker

Conferences

The Meaning of Code

So/sun 10:30 – 13:30
7. 9. Brucknerhaus / Mittlerer Saal

The Art of Code

So/sun 15:00 – 18:00
7. 9. Brucknerhaus / Mittlerer Saal

Social Code

Mo/mon 10:30 – 13:30
8. 9. Brucknerhaus / Mittlerer Saal

Collective Creativity

Mo/mon 15:00 – 18:00
8. 9. Brucknerhaus / Mittlerer Saal

Tangible Code

Di/tues 10:30 – 13:30
9. 9. Brucknerhaus / Mittlerer Saal

Software and Art I

Mi/wed 10:30 – 13:30
10. 9. Brucknerhaus / Mittlerer Saal

Software and Art II

Do/thurs 10:30 – 13:30
11. 9. Brucknerhaus / Mittlerer Saal

Pixelspaces–DAMPF

Mo/mon 18:00 – 20:30
8. 9. Ars Electronica Center / Seminarraum

Di/tues 18:00 – 20:30
9. 9. Ars Electronica Center / Seminarraum

Radio-FRO-Konferenz

Di/tues 14:00 – 18:00
9. 9. Ars Electronica Center / Sky Media loft

Prix Ars Electronica Forum

Di/tues 14:30 – 16:00
9. 9. ORF Oberösterreich

Di/tues 16:30 – 17:30
9. 9. ORF Oberösterreich
Itsuo Sakane (J): Changes in Media Art

Mi/wed 14:30 – 18:00
10. 9. ORF Oberösterreich

Do/thurs 14:30 – 18:00
11. 9. ORF Oberösterreich



Symposium

Eine Serie von Vorträgen, Diskussionen und Künstlergesprächen in unterschiedlichen Formaten bestimmt die Auseinandersetzung mit dem Festivalthema. Während die ersten beiden Tage eher den theoretischen Reflexionen gewidmet sind, wird ab Dienstag der Präsentation von künstlerischen Ideen und Projekten breiter Raum gegeben. ProtagonistInnen einer prozess- und softwarebasierten Kunstpraxis präsentieren ihre Arbeiten und diskutieren ihren Umgang mit Software.

Die Rolle von Industriestandards, das Entstehen künstlerischer Trends als Folge von Programm-Features, die Anstrengungen um künstlerische Autonomie und die Ästhetik der Codes kommen dabei zur Sprache. Wer besitzt die Codes, wer bestimmt sie? Wer definiert die Spielregeln und wer verletzt sie?

A series of lectures, discussions and conversations (in a variety of different formats) with participating artists highlights this encounter with the Festival's theme. The first two days are dedicated to rather theoretical considerations; beginning on Tuesday, the presentation of artistic ideas and projects moves to the top of the agenda. Protagonists of a process-based and software-based mode of artistic practice present their work and discuss how they utilize and deal with software. Key topics will include the role of industry standards, the emergence of artistic trends as a consequence of program features, efforts to achieve artistic autonomy, and the aesthetics of codes. Who possesses the codes; who determines them? Who makes the rules of the game and who violates them?

Mit Simultanübersetzung Deutsch/Englisch, Englisch/Deutsch
With simultaneous German-English / English-German translation



Conferences

The Meaning of Code

Vom Buch zum Computer, vom Kodex zu Regulationsbestrebungen moderner Regierungen, von klassischen Script-basierten Computerprogrammen zu evolutionären Algorithmen. Der Versuch einer Definition des Begriffes „Code“, eine grundlegende Auseinandersetzung mit Problemstellungen und Begrifflichkeiten des diesjährigen Festivals.

From the book to the computer, from the codex to the regulatory efforts of modern governments, and from classic, script-based computer programs to evolutionary algorithms. An attempt at defining the term CODE, an elemental confrontation with terminological problems and issues raised by this year's Festival.

The Art of Code

Welche Auswirkungen hat Digitalität auf die Kunst? Welchen speziellen Charakter weisen Code-basierte künstlerische Arbeiten auf? Und wie zeigt und manifestiert sich dieser „Eigensinn“ digitaler Kunst? In welche Richtung transformiert das Arbeiten mit neuen Instrumenten wie Algorithmen oder dynamischen Systemen den künstlerischen Schaffensprozess?

What effects is digitization having on art? What special characteristics are displayed by code-based art? And how does this inherent, uniquely self-determined expressive vocabulary of digital art manifest itself? In which direction is artists' work with new instruments like algorithms and dynamic systems transforming the process of artistic creativity?

Social Code

Soziales Handeln ist geprägt durch Codes. Wenn die neuen, für die Verständigung von technischen Interfaces gedachten Codes unser soziales und kollektives Handeln verändern oder sogar zur Entwicklung neuer Arten sozialer Interaktion beitragen, wie verläuft dieser Prozess? Inwiefern spielt in diesem Zusammenhang das Design elektronischer Geräte eine Rolle? Werden Vernetzung und Mobilität kollektives Handeln ermöglichen?

Social activity is characterized by codes. If the new codes that have been designed and developed for interaction with technical interfaces change our social and collective actions or even contribute to the development of new types of social intercourse, then how will this process be played out? To what extent does the design of electronic devices play a role in this connection? Are network linkages and mobility enhancing collective action?

Collective Creativity

Wie bestimmt Software unsere kollektive Kreativität? Wie beeinflussen neue Kommunikationsmöglichkeiten den Austausch von Ideen in und zwischen Gesellschaften? Wie werden sich die Ansätze *Open Source* und *Open Standards* auf die Weiterentwicklung und den Fortschritt der kollektiven Kreativität auswirken?

How does software determine our collective creativity? How do the new possibilities of communication influence the exchange of ideas within and among societies? What effects will the new Open Source and Open Standards approaches have on the further development and progress of collective creativity?

Tangible Code

Das Grundverständnis von Programmierung könnte künftig mehr sein als ein linearer und von vornherein determinierter Ansatz – es könnte sich dabei eher um einen interaktiven Echtzeit-Prozess handeln. Wird ein solches neues Verständnis einen umsetzbaren und gleichzeitig für Manipulationen und Rekonfigurationen zugänglichen Code schaffen?

The essence of programming could be more than a linear, predetermined approach; it could well become more of an interactive, real-time process. Will such a new conceptualization create a code that is both realizable and at the same time accessible for the purpose of manipulation and reconfiguration?

Software & Art I

Was bewegt Künstler dazu, mit Software zu arbeiten, wann und zu welchem Zweck nutzen sie Computerprogramme in ihrer Arbeit? Was zeichnet Software als Instrument künstlerischen Schaffens aus; was macht diese Materie einzigartig und in welcher Beziehung ähnlich oder gleich in seiner Beschaffenheit gegenüber anderen Materialien. Welche Perspektiven ergeben sich aus heutiger Sicht für den künstlerischen Einsatz von Codes?

What motivates artists to work with software; when and for what purposes do they utilize computer programs in their work? What outstanding characteristics are displayed by software as an instrument of artistic creativity; what makes this material unique and in what respect is its makeup similar or identical to that of other materials? What are the prospects for the artistic use of code in the future?

Software & Art II

Kann Software Kunst sein? Wo ist die Linie zu ziehen zwischen Software als Kunst und Software als rein kommerzielles Produkt? Wie sieht eine Ästhetik der Softwarekunst aus – und kann diese mit traditionellen kunstimmanenten Kriterien beschrieben werden?

Can any software be considered art? Where do we draw the line between software as art and software as a mere commercial product? What are the aesthetics of software art and how can they be assessed by traditional art-immanent criteria?



Conferences

The Meaning of Code

So/sun	10:30 – 13:30
7. 9.	Brucknerhaus / Mittlerer Saal

10:30 – 10:50	Gerfried Stocker (A)
10:50 – 11:20	Friedrich Kittler (D)
11:20 – 11:50	Cindy Cohn (USA)
11:50 – 12:10	Discussion & Break
12:10 – 12:40	Erkki Huhtamo (USA)
12:40 – 13:10	Peter J. Bentley (UK)
13:10 – 13:30	Panel and discussion

Moderation: Gerfried Stocker (A)

Gerfried Stocker (A): Media artist and engineer; since 1995 artistic director of the Ars Electronica Center; together with Christine Schöpf artistic co-director of Ars Electronica since 1996

Friedrich Kittler (D): One of the leading German media theoreticians; Professor of Media History and Aesthetics in the Department of Aesthetics at Humboldt University, Berlin

Cindy Cohn (USA): Legal director of the Electronic Frontier Foundation; specialist in the field of civil law in the Internet and copyright law

Erkki Huhtamo (USA): Researcher, curator, author; Associate Professor of Media History and Theory at UCLA, Los Angeles

Peter J. Bentley (UK): Honorary Research Fellow at the Department of Computer Sciences, University College, London; work on evolutionary computation and digital biology

The Art of Code

So/sun	15:00 – 18:00
7. 9.	Brucknerhaus / Mittlerer Saal

15:00 – 15:30	Giaco Schiesser (CH)
15:30 – 16:00	Richard Kriesche (A)
16:00 – 16:15	Discussion
16:15 – 16:30	Break
16:30 – 17:00	Roman Verostko (USA)
17:00 – 17:30	Casey Reas (USA)
17:30 – 18:00	Panel and discussion

Moderation: Roy Ascott (USA)

Giaco Schiesser (CH): Professor of Media Theory and History at the University of Art, Media and Design, Zurich; research on media culture, ideology, subject theory and other fields

Richard Kriesche (A): Media artist, painter, graphic artist, international exhibitions and numerous teaching posts; has served as expert on various European commissions

Roman Verostko (USA): Artist, historian, professor emeritus; in the '80s, he developed algorithmic artwork using his own custom-made software and printed out with a pin plotter

Casey Reas (USA): Associate professor at the Interaction Design Institute, Ivrea (I); lectures and exhibitions in Europe, Asia and the US; currently developing "Processing" as a platform for learning computer programming

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



Conferences

Social Code

Mo/mon 8. 9.	10:30 – 13:30 Brucknerhaus / Mittlerer Saal
-------------------------------	--

10:30 – 11:00	Howard Rheingold (USA)
11:00 – 11:30	Leo Findeisen (D / A)
11:30 – 12:00	Florian Cramer (D)
12:00 – 12:15	Discussion
12:15 – 12:25	Break
12:25 – 12:50	Fiona Raby (UK)
12:50 – 13:15	Hans Peter Schwarz (CH)
13:15 – 13:30	Panel and discussion

Moderation: Mark Federman (CDN)

Howard Rheingold (USA): Expert in the field of cybersociology, virtual communities and new tech; latest publication: "Smart Mobs"

Leo Findeisen (D / A): Author, philosopher, teacher, musician; assistant on the staff of Prof. Peter Sloterdijk; instructor at the Department of Cultural Philosophy and the Theory of Perception at Vienna's Academy of Fine Arts

Florian Cramer (D): Member of the scientific staff of the FU Berlin's Department of General and Comparative Literature; works on computers, free software, code poetry and software art

Fiona Raby (UK): Founding member of the Computer Related Design Research Studios; teaching activities in the fields of architecture and interaction design

Hans Peter Schwarz (CH): Principal of the University of Art and Design Zurich

Mark Federman (CDN): Chief Strategist and head of McLuhan Management Studies at the McLuhan Program in Culture and Technology, University of Toronto; Principal of Merrill Consulting

Collective Creativity

Mo/mon 8. 9.	15:00 – 18:00 Brucknerhaus / Mittlerer Saal
-------------------------------	--

15:00 – 15:30	Pierre Lévy (F / CDN)
15:30 – 16:00	John Warnock (USA)
16:00 – 16:15	Discussion
16:15 – 16:30	Break
16:30 – 17:00	Marc Canter (USA)
17:00 – 17:30	James McCartney (USA)
17:30 – 18:00	Panel and discussion

Moderation: Mark Federman (CDN)

Pierre Lévy (F / CDN): One of the most influential theoreticians of cyberculture; best-known publication: "Collective Intelligence. An Anthropology of Cyberspace"

John Warnock (USA): Co-founder of Adobe Systems; one of the most influential innovators in the field of computer software

Mark Canter (USA): Founder of Macromedia and inventor of the software "Director"

James McCartney (USA): Composer and author of the object oriented synthesis language *SuperCollider*

Mark Federman (CDN): Chief Strategist and head of McLuhan Management Studies at the McLuhan Program in Culture and Technology, University of Toronto; Principal of Merrill Consulting



Conferences

Tangible Code

Di/tues
9. 9. 10:30 – 13:30
Brucknerhaus / Mittlerer Saal

10:30 – 11:00 Hiroshi Ishii (USA)
11:00 – 11:30 Oliver Fritz (CH)
11:30 – 11:45 Discussion
11:45 – 11:55 Break
11:55 – 12:20 Joachim Sauter (D)
12:20 – 12:45 Scott deLahunta (UK / NL)
12:45 – 13:10 Jonathan Norton (USA)
13:10 – 13:30 Panel and discussion

Moderation: Hiroshi Ishii (USA)

Hiroshi Ishii (USA): Associate Professor of Media Arts and Sciences at the MIT Media Lab; founder of the Tangible Media Group focusing on Human Computer Interaction (HCI); since 2002 co-director of the Things That Think Consortium at the MIT Media Lab

Oliver Fritz (CH): Architect, numerous works entered in architectural competitions; member of the scientific staff of the ETH Zurich; has done work on programmable architecture

Joachim Sauter (D): Co-founder and Chairman of ART+COM e.V., Professor for digital media at the Academy of Fine Arts, Berlin.

Scott deLahunta (UK / NL): Author and researcher at the nexus of performance practice and technology

Jonathan Norton (USA): works in computer-based music theory at the Center for Computer Research in Music and Acoustics at Stanford University; works for dance, acoustic instruments, tape, soundtracks

Software & Art I

Mi/wed
10. 9. 10:30 – 13:30
Brucknerhaus / Mittlerer Saal

10:30 – 10:50 Golan Levin, Zachary Lieberman (USA)
10:50 – 11:10 Sebastian Oschatz (D)
11:10 – 11:30 Alex Galloway (USA)
11:30 – 11:50 Ben Fry (USA)
11:50 – 12:10 Break
12:10 – 12:30 James McCartney (USA)
12:30 – 12:50 Lia (A)
12:50 – 13:10 Christa Sommerer (A), Laurent Mignonneau (F)
13:10 – 13:30 Panel and discussion

Moderation: Casey Reas (USA)

Golan Levin (USA): artist, composer and designer interested in new modes of computational expression: "Dialtones Telesymphony" (2001), "RE:MARK" and "Hidden Worlds" (2002)

Zachary Lieberman (USA): artist-engineer; concerned with themes of interactive imaging and sound synthesis; 2003 Artist-in-Residence at Arizona State University

Sebastian Oschatz (D): Teacher for interaction design and new media; record releases and video works with group Oval; development of the real time video synthesis toolkit vvvv at meso.

Alex Galloway (USA): Member of Rhizome.org; lectures on issues of electronic art and technological culture; one of the founders of RSG (Radical Software Group)

Ben Fry (USA): Member of the Aesthetics and Computation Group at the MIT Media Laboratory; specialist in the visualization of data from dynamic information sources

James McCartney (USA): Composer and author of the object oriented synthesis language *Supercollider*

Lia (A): Graphic programmer; first project, "re:move" (1999), was honored with the Josef Binder Award; since 2000, performances with visuals generated live and accompanied by music

Christa Sommerer (A): Media artist working in the field of interactive computer installation. With **Laurent Mignonneau (F)** artistic director at the Media Integration and Communications Research Lab in Kyoto, Japan and Associate Professor at the International Academy of Media Arts and Sciences in Gifu, Japan

Casey Reas (USA): Associate professor at the Interaction Design Institute, Ivrea (I); lectures and exhibitions in Europe, Asia and the US; currently developing "Processing" as a platform for learning computer programming



Software & Art II

Do/thurs
11. 9. 10:30 – 13:30
Brucknerhaus / Mittlerer Saal

10:30 – 11:00	Christiane Paul (USA)
11:00 – 11:30	Alexei Shulgin, Olga Goriunova (RUS)
11:30 – 12:00	Alex McLean (UK), Amy Alexander (USA)
12:00 – 12:20	Break
12:20 – 12:50	Christian Hübler (A)
12:50 – 13:20	Andreas Broeckmann (D)
13:20 – 13:30	Discussion

Moderation: Christiane Paul (USA)

Christiane Paul (USA): Curator of new media arts at the Whitney Museum of American Art; responsible for Artport, the Whitney Museum's online portal; "Digital Arts" published in 2003

Alexei Shulgin (RUS): Artist, musician, curator, docent; exhibitions and participation in symposia dealing with new media, photography and contemporary art

Olga Goriunova (RUS): Media researcher, organizer, writer, teacher of the new media history and theory; co-organizer of the international artistic software festival *read_me*

Alex McLean (UK): Co-author of "Auto-Illustrator", founder of the "eu-gene" mailing list for software art and generative art; winner of the transmediale.02 software prize with "forkbomb.pl"

Amy Alexander (USA): Assistant Professor of Visual Arts at the University of California, San Diego; working primarily in Net art and software art, live Internet performance

Christian Hübler (A): Member of Knowbotic Research, based in Cologne; recent projects: *Dialogue With the Knowbotic South*, *Anonymous Muttering*, *IO_Dencies*

Andreas Broeckmann (D): Artistic Director of *transmediale-international media art festival berlin*; member of the media association *mikro*, and of the European Cultural Backbone, a network of media centers; texts and lectures about post-medial practices

upload 01

Realtime-Streams und Online-Reports
auf www.aec.at/code

Unsere Internetseite www.aec.at/code wird während des Festivals zum Online-Showcase der Ars Electronica und liefert Live-Streams von Symposien sowie Online-Reports und Hintergrundbeiträge zum Festivalgeschehen. Das **Online-Archiv** aller Jahrgänge des Ars Electronica Festivals und des Prix Ars Electronica ist eines der weltweit umfangreichsten öffentlich zugänglichen Archive zur digitalen Medienkunst seit den 70er Jahren. Unter www.aec.at/archives sind alle Kataloge, Projekte und Texte seit 1979 abrufbar.

*During the Festival, our website www.aec.at/code becomes Ars Electronica's online showcase providing live streams of symposia as well as current reports and background information about what's been going on at the Festival. The **online archive** documenting the entire history of the Ars Electronica Festival and the Prix Ars Electronica is one of the world's most comprehensive publicly accessible archives of digital art from the '70s to the present. All catalogs, projects and texts from 1979 on are available at www.aec.at/archives.*



Pixelspaces – DAMPF Sensory Environments – Immaterial Interfaces

8. 9.	Mo/mon	18:00 – 20:30
9. 9.	Di/tues	Ars Electronica Center/ Seminarraum



Pixelspaces, vom Ars Electronica Futurelab ins Leben gerufen, hat sich zur Spielfläche von Kunst- und Medienlabors aus der ganzen Welt entwickelt. In diesem Jahr steht ein neues Verhältnis von Interaktivität zur Diskussion, in der das Interface nicht länger als Steuergerät, sondern als physische Programmierumgebung verstanden wird, womit

u. a. den darstellenden Künsten völlig neue Zugänge zu digitalen Ausdrucksformen eröffnet werden.

Pixelspaces ist das Forum des Ars Electronica Futurelab, in dem gemeinsam mit anderen internationalen Kunst- und Medienlabors aktuelle Forschungs- und Entwicklungsprojekte präsentiert und reflektiert werden.

Mo/mon	18:00 – 20:30
8. 9.	

Scott deLahunta (UK / NL), Justin Manor (USA), Joreg Dießl (D), Sebastian Oschatz (D), Adrian Cheek (SGP), Hirokazu Kato (J), Horst Hörtnner (A)

Di/tues	18:00 – 20:30
9. 9.	

Angelika Oei (NL), Klaus Obermaier (A), Paolo Coletta (I), Joachim Sauter (D)

Moderation: Christopher Lindinger (A)

Pixelspaces, a brainchild of the Ars Electronica Futurelab, has developed into a zone for playful interaction among art and media labs from all over the world. This year's discussion focuses on the new terms of interactivity in which the interface is no longer understood as a navigational device but rather as a physical programming environment. Among numerous other consequences of this development, it opens up completely new possibilities for performing artists to utilize digital forms of expression. *Pixelspaces* is the forum in which the Ars Electronica Futurelab and other international art and media labs present and reflect upon state-of-the-art R&D projects.

DAMPF (Dance and Media Performance Fusions) ist ein interdisziplinäres Projekt, das sich der Entwicklung und Realisierung neuer künstlerischer Ausdrucksformen durch die Integration interaktiver Technologien in den darstellenden Künsten widmet. Theoriebildung und praktische Erprobungen werden in realen Aufführungen münden. Im Rahmen von *Pixelspaces* wird das Projekt mit dem ersten Forschungslabor gestartet.

DAMPF (Dance and Media Performance Fusions) is an interdisciplinary project dedicated to the nurturing and realization of new forms of artistic expression through the integration of interactive technologies into the performing arts. Theory formation and practical experimentation engender real performances. The project with the first research lab will be launched in the framework of *Pixelspaces*.

Collaborating on DAMPF are: tanz performance köln, Animax Multimedia Theater Bonn, V2_Lab Rotterdam, Ars Electronica Center Linz.

Konferenzsprache ist Englisch / The conference language is English.



With the support of the Culture 2000 programme of the European Union

Conferences

Radio-FRO-Konferenz Towards a Society of Control?

Di/tues
9. 9. 14:00 – 18:00
Ars Electronica Center /Sky Media loft

Radio FRO stellt sich dem Thema Open Access und debattiert über Informations- und Kommunikationsfreiheit im Kontext alternativer Content-Anbieter. Ausgehend von der EU-Richtlinie zum *Digital Rights Management* werden Fragen nach Urheberrecht und der Zugänglichkeit von Informationen gestellt.

Radio FRO confronts the subject of open access and debates freedom of information and communication in the context of alternative content providers. With the EU's Digital Rights Management guidelines as the point of departure, discussion participants will examine copyright issues and the accessibility of information.

Panel A: Containing Information: Digital Standards, New Copyright Standards and their Impact on Freedom of Information

Cindy Cohn (USA, Legal Director, Electronic Frontier Foundation), Christiane Asschenfeld (USA, European Coordinator Creative Commons), Juliane Alton (A, IG Freie Theater), Mark Terkessidis (D, Institute for Studies in Visual Culture)

Host: Erich Möchel (A)

Panel B: Digital Standards and the Public Domain: Consequences and Current Strategies for an Independent Public Sphere

Konrad Becker (A, Public Netbase), Alan Toner (IRL, Information Law Institute New York), Milos Vojtechovsky (CZ, Soros Center for Contemporary Arts, Prague), Zeljko Blace (HU, Multimedia Institute Zagreb), Eugen Babau-Iladi (CZ, Transitions Online)

Host: Honor Harger (NZL, radioqualia)

Practice Zone
Workshops, Lectures and Discussions on Current Content Exchange Streaming Technologies

So/sun
7. 9. 14:00 – 17:00
Stadtwerkstatt

Stream on the Fly – Personalized Streaming Radio Technology
Host: Thomas Thurner, Team Teichenberg (A)
www.streamonthefly.com

Mo/mon
8. 9. 14:00 – 15:30
Stadtwerkstatt

The Frequency Clock – The Streaming Suitcase
Host: Adam Hyde (NZL)
www.frequencyclock.net

Mo/mon
8. 9. 15:30 – 17:00
Stadtwerkstatt

The Cultural Broadcasting Archive
Host: Ingo Leindecker (A)
<http://cba.fro.at>

Konferenzsprache ist Englisch / *The conference language is English.*



Prix Ars Electronica 2003 Competition for CyberArts

Mit einem Rekordergebnis von 2.714 Einreichungen aus 85 Ländern ist der Prix Ars Electronica 2003 in seinem Ergebnis die international repräsentative Leistungsschau für CyberArts. Mit den Wettbewerbskategorien Net Vision / Net Excellence, Interaktive Kunst, Computeranimation / Visual Effects und Digital Musics legt der vom Österreichischen Rundfunk (ORF) in diesem Jahr zum 17. Mal innerhalb des Festivals Ars Electronica veranstaltete Wettbewerb sein Augenmerk auf die Hauptbereiche digitaler Mediengestaltung.

Ergänzend dazu bildet der Jugendbewerb „cybergeneration – u19 freestyle computing“ eine offene Plattform für jene Generation, die als Erste mit dem Medium Computer groß geworden ist und die dessen Entwicklung in die Zukunft weitertragen wird.

Sechs Goldene Nicas, die begehrten CyberArts-Trophäen, und 18 Geldpreise in der Höhe von insgesamt Euro 109.900 werden bei der Preisverleihung vergeben. Preisstifter des Prix Ars Electronica ist Telekom Austria, die Kategorie „u19“ wird von der Österreichischen Postsparkasse gestiftet.

In seinen Ergebnissen – ausgewählt von fünf international besetzten Expertenjurys – ist der Prix Ars Electronica eine Standortbestimmung aktueller Positionen an der Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft und Forschung.



A record 2,714 submissions from 85 countries in 2003 have further enhanced the Prix Ars Electronica's reputation as the internationally representative competition honoring outstanding work in the cyberarts.

Being conducted for the 17th year in conjunction with the Ars Electronica Festival by the ORF–Austrian Broadcasting Company, judging in categories including Net Vision / Net Excellence, Interactive Art, Computer Animation / Visual Effects and Digital Musics focuses critical attention on the most important fields of digital media design.

An added feature is “cybergeneration—u19 freestyle computing,” the category for young artists. This is an open platform for the generation that was the first to grow up with the computer and the one that will be carrying on its development in the future. Six Golden Nicas, the coveted cyberarts trophies, and 18 cash prizes totaling 109,900 Euro will be presented at the awards ceremony. The Prix Ars Electronica prizes have been endowed by Telekom Austria; those awarded in the “u19” category are made possible by a grant from the Österreichische Postsparkasse. With prize-winners selected by five juries made up of prominent international experts, the Prix Ars Electronica is an authoritative determination of the state-of-the-art at the interface of art, science and research.

Christine Schöpf

Conferences

Prix Ars Electronica Forum

Di/tues – Do/thurs

9. 9. – 11. 9. ORF Oberösterreich

Vorträge, Präsentationen, Diskussionen von und mit den Preisträgern und Juroren des Prix Ars Electronica 2003.

Speeches, presentations and discussions by and with the Prix Ars Electronica 2003 prizewinners and jurors.

Di/tues

9. 9.

14:30 – 15:00

Computer Animation / Visual Effects

William H. Frake / Blue Sky Studios /
20th Century Fox (USA)

15:00 – 15:30

Koji Yamamura / Yamamura Animation, Inc. (J)

15:30 – 16:00

Romain Segaud, Christel Pougéoise /
Supinfocom / One plus One (F)

Moderation: Shuzo John Shiota (J)

16:30 – 17:30

Itsuo Sakane (J): "Changes in Media Art"

Mi/wed

10. 9.

14:30 – 15:00

Digital Musics

Florian Hecker, Mego (D / A)

15:00 – 15:30

Maja Solveig Kjelstrup Ratkje, John Hegre,
Lasse Marhaug (N)

15:30 – 16:00

Ami Yoshida, Sachiko M, Utah Kawasaki /
F.M.N. Sound Factory (J)

Moderation: Naut Humon (USA)

Mi/wed

10. 9.

16:30 – 17:00

Interactive Art

Maywa Denki (J)

17:00 – 17:30

Margarete Jahrmann, Max Moswitzer (A)

17:30 – 18:00

Blast Theory / Mixed Reality Lab (UK)

Moderation: Stahl Stenslie (N / D)

Do / thurs

11. 9.

14:30 – 15:00

Net Vision / Net Excellence

David Crawford (USA / S)

15:00 – 15:30

Golan Levin (USA)

15:30 – 16:00

Carlos J. Gomez de Llarena,
Yury Gitman (VEN / USA)

16:30 – 17:00

Sulake Labs Oy (SF)

17:00 – 17:30

Lia (A)

17:30 – 18:00

James Tindall (UK)

Moderation: Steve Rogers (UK)



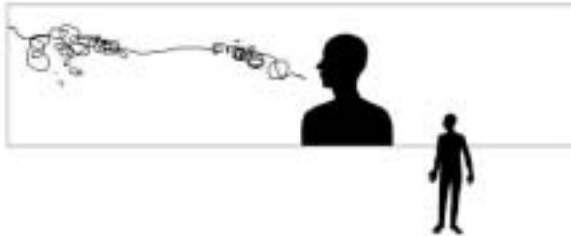
Concerts, Events, Performances

Messa di Voce

Tmema (USA) / Jaap Blonk (NL) /
Joan La Barbara (USA)

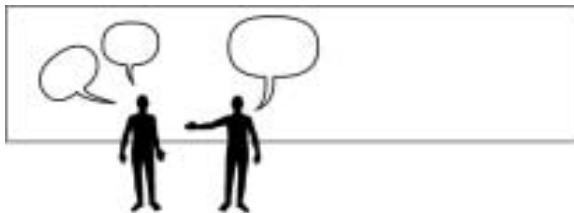
So/sun
7. 9.

19:30
Brucknerhaus



Zwei faszinierende Vokalkünstler und zwei außergewöhnliche Software-Künstler erschaffen eine bislang nicht dagewesene Symbiose aus Klang und Bild, realen Stimmen und virtuellen Grafiken. *Messa di Voce* (ital. „die Stimme platzieren“) ist eine Konzertperformance, in der Sprache, stimmliche Geräusche und Gesang zweier Vokalistinnen durch eine interaktive Software in Echtzeit-Visualisierungen umgesetzt werden. Die Performance reflektiert abstrakte Kommunikation, Synästhesie, Cartoon-Sprache und technische Aufnahmeverfahren in einer spielerischen und virtuosen audiovisuellen Erzählung.

Die von *Tmema* entwickelte Software verwandelt jede vokale Nuance in entsprechend komplexe, differenzierte und ausdrucksstarke Grafiken. Diese Visualisierungen bilden nicht nur die Stimmen der Sänger ab, sondern dienen auch der Kontrolle ihrer akustischen Wiedergabe: die in Grafik umgewandelten Stimmen werden zu einem Instrument, mit dem die Sänger spielen können. Körperliche Manipulationen dieser Grafiken verändern zusätzlich den Klang der Stimmen. Es entsteht ein Interaktionskreis, der die Performer komplett in das aus Sound, virtuellen 3D-Objekten und Echtzeit-Bearbeitungen entstehende Ambiente integriert.



*Two fascinating vocalists and two extraordinary software artists create an unprecedented symbiosis of sound and image, of real voices and virtual graphics. *Messa di Voce* (Ital., “putting the voice”) is a new concert performance, in which the speech, shouts and songs produced by a pair of abstract vocalists are radically augmented in real-time by custom interactive visualization software. The performance touches on themes of abstract communication, synaesthetic relationships, cartoon language, and writing and scoring systems, within the context of a sophisticated, playful, and virtuosic audiovisual narrative.*

Tmema’s software transforms every vocal nuance into correspondingly complex, subtly differentiated and highly expressive graphics. These visuals not only depict the singers’ voices, but also serve as controls for their acoustic playback. While the voice-generated graphics thus become an instrument which the singers can perform, body-based manipulations of these graphics additionally modify the sounds of the singers’ voices—thus creating a cycle of interaction that fully integrates the performers into an ambience consisting of sound, virtual 3-D objects and real-time processing.

Commissioned by Ars Electronica with the support of SAP, la Fondation Daniel Langlois pour l’art, la science et la technologie, Eyebeam Atelier, The Rockefeller MAP Fund, and the Arts Council England.



Tmema is Golan Levin and Zachary Lieberman.
Composers / Performers: Jaap Blonk, Joan La Barbara

Concerts, Events, Performances



Floating Points in the OMV Klangpark curated by Tim Didymus (UK)

So/sun – Do/thurs
7. 9. – 11. 9.

Donaupark

Das 250.000 Watt-Klangambiente im Donaupark. Dieses Jahr im Mittelpunkt: die Musiksoftware KOAN. Das Flussufer wird mit generativen Klangalgorithmen bespielt – die Software wird zum Komponisten.

A 250,000-watt acoustic ambience in the Donaupark; the star of this year's show: KOAN music software. Generative tonal algorithms provide the soundscape in the park on the banks of the Danube, with software assuming the role of composer.

So/sun 7. 9. 20:30

Live-Performances by AGF and Koan Master

Mo/mon – Do/thurs 8. 9. – 11. 9. 10:00 – 22:00

Dark Symphony – eine einzigartige Retrospektive mit internationalen Arbeiten mit der Koan-Software / *A unique retrospective featuring works by international artists using KOAN software*

Mixed and edited by Al Jolley and Tim Didymus

Contributors: Paul Cohen, Tim Cole, Tim Didymus, Brian Eno, Andrew Garton, Richard Garrett, Steve Grainger, Michael Hagleitner, Mark Harrop, Al Jolley, Yoshio Machida, Kelvin L. Smith, Emilia Telese, Mashashi Genzan Yano

Japanese Animation! ACA Media Arts Festival (J)

So/sun
7. 9.

21:30
Hauptplatz

Das ACA Media Arts Festival in Tokyo widmet sich Webdesign, Games, Animationen und Mangas und präsentiert preisgekrönte Arbeiten.

The ACA Media Arts Festival in Tokyo is devoted to Web design, games, animation and mangas; here, a presentation of prize-winning works.

Justice Runners – Tomioka Satoshi
Mustafrog and NINJA bunny – Usagi Tanaka
Fisher Man – Saku Sakamoto
The Evening Traveling – Akino Kondoh
The Snow Woman's Castle – Iwai Akiko
affordance – Hiroyuki Okui
Tribe #1, #2, #3 – Hiroyuki Nakao
Sirop de Namaquemono – Tominaga Mai
Scarlett Road – Tomoyasu Murata



Concerts, Events, Performances

Prix Ars Electronica Gala

Mo/mon
8. 9. 21:00
ORF Oberösterreich

PRIXARS

Die Preisverleihung der Goldenen Nicas 2003 /
The presentation of the 2003 Golden Nica Awards:

Carlos J. Gomez de Llarena (USA) – Net Vision
Sulake Labs (SF) – Net Excellence
Ami Yoshida, Sachiko M, Utah Kawasaki /
F.M.N. Sound Factory (J) – Digital Musics
Romain Segaud, Christel Pougeoise (F) –
Computer Animation / Visual Effects
Blast Theory / Mixed Reality Lab (UK) – Interactive Art
Georg Sochurek (A) – cybergeneration – u19 freestyle
computing

Wegen der limitierten Platzanzahl ist eine Einladung erforderlich.
For capacity reasons attendance is by invitation only.

O.K. Night

Mo/mon
8. 9. 22:00
O.K. Centrum für Gegenwartskunst



Eine Nacht im O.K. Centrum für Gegenwartskunst, mit Installationen
ausgezeichneter Projekte des Prix Ars Electronica 2003.
Mit einer Live Performance von „Transcription of Sound“ von
Justin Manor (USA), Eric Gunther (USA), Timon Botez (N).

*A night at the O.K. Center for Contemporary Art, with installations of
prizewinning projects from Prix Ars Electronica 2003 and featuring a
live performance of “Transcription of Sound” by Justin Manor (USA),
Eric Gunther (USA) and Timon Botez (N).*

Electronic Theatre

Mo/mon
8. 9. 21:00
O.K. Centrum für Gegenwartskunst
Arena

Die erste öffentliche Präsentation der prämierten Computer-
animationen und Visual Effects des diesjährigen Prix Ars Electronica.

*The first public presentation of the prizewinning works in the
Computer Animation / Visual Effects category at this year's Prix
Ars Electronica.*

Tim Tom – Romain Segaud, Christel Pougeoise (F)
Atama Yama – Koji Yamamura (J)
Gone Nutty – Ice Age DVD – Carlos Saldanha / Blue Sky
Studios / 20th Century Fox (USA)
The Dog who was a Cat – Siri Melchior (DK)
Gestalt – Thorsten Fleisch (D)
Mantis – Jordi Moragues (E)
3D Character Animation for Blockbuster Entertainment –
Tippett Studio (USA)
Au bout du fil – Jérôme Decock, Cécile Detez de la Dreve,
Olivier Lanerès, Mélina Milcent (F)
Untitled – Christoph Ammann (CDN)
Dolce Vita – Luc Froehlicher (F)
Justice Runners – Satoshi Tomioka (J)
Remind Me – Ludovic Houplain / Hervé de Crécy (F)



Concerts, Events, Performances

Principles of Indeterminism

An Evening from Score to Code

Di/tues
9. 9.

19:30
Brucknerhaus, Donaupark



„Principle of Indeterminism“, so beschrieb der Komponist, Architekt, Visionär Iannis Xenakis sein künstlerisches Credo. Seine Ideen sind das Leitmotiv dieses ungewöhnlichen Konzert- und Performance-Events: Ein Abend, der in den fünfziger Jahren des letzten Jahrhunderts beginnt und durch die überzeugende Verbindung von

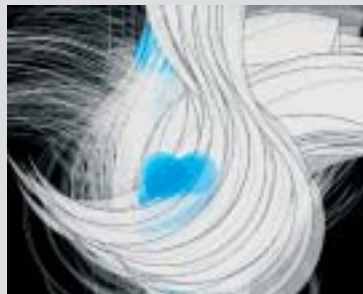
Live-Musik und Realtime Graphics in die Zukunft der digitalen Medienkunst weist.

Ein Abend, der in einem sinnlich dichten Programm dem Prinzip der Transformation und Metamorphose gewidmet ist: vom analogen zum elektronischen, zum digitalen Klang, von Orchestermusik zu Live Electronics und digitaler Klangsynthese, von komponierter zu programmierter Musik, von Klang zu Bild.

Iannis Xenakis was a visionary composer and architect, whose artistic credo was "Principle of Indeterminism." His ideas are the leitmotiv of this unusual concert and performance event: an evening that begins in the 1950s and uses a compelling combination of live music and real-time graphics to point the way to the future of digital art.

The evening's program features intense sensory input dedicated to the principle of transformation and metamorphosis—from analog to electronic to digital sound; from orchestra to live electronics and digital sound synthesis; from composed to programmed music; from sound into image.

In cooperation with Brucknerhaus Linz



metamorph #1

Brucknerhaus / Großer Saal 19:30

Edgar Varèse: "Déserts"

Morton Subotnick: "Before the Butterfly"

Iannis Xenakis: "Analogique A"

Bruckner Orchester Linz, Conductor: Dennis Russell Davies,
Visuals: Bill Viola, Sue Costabile

Marco Stroppa: "Traiettoria ... deviata"

Maki Namekawa (piano and computer), Visuals: Marius Watz

metamorph #2

Brucknerhaus / Mittlerer Saal ca. 21:00

Steve Reich: "Piano Phase"

Dennis Russell Davies (piano), Maki Namekawa (piano),
Visuals: Martin Wattenberg

Steve Reich: "Drumming"

Studio Percussion Graz, Visuals: Justin Manor

Rupert Huber / Tosca: "I could be you"

Visuals: Justin Manor

metamorph #3

Donaupark ca. 22:00

Iannis Xenakis: "Analogique B" – 2 Channel Tape

Iannis Xenakis: "Persépolis" – 4 Channel Tape

Visuals: Gerda Palmethofer, Stefan Mittlböck

metamorph #4

Brucknerhaus / Großer Saal ca. 22:30

Remixing Xenakis: Persépolis

Remix by Otomo Yoshihide – Visuals: Lia

Remix by Ryoji Ikeda – Visuals: Ryoji Ikeda

Remix of the Remixers by Naut Humon – Visuals: Sue Costabile

metamorph #5

Brucknerhaus / Großer Saal ca. 23:00

"Data Spectra" – Music and Visuals by Ryoji Ikeda

"Multiple Otomo" – Music and Visuals by Otomo Yoshihide

"# dominant" – Music by Rupert Huber, Visuals by Marius Watz

The idea leading to this project resulted from many conversations involving Dennis Russell Davies, Gerfried Stocker, Naut Humon and Rupert Huber. First and foremost, we wish to thank all participating artists who, without exception, committed spontaneously to making this extraordinary evening possible. For the extensive support they provided, we wish to thank the Bruckner Orchestra Linz, Dennis Russell Davies, Dr. Heribert Schröder, ORF Upper Austria, Österreich 1, Claude Mussou / INA (Groupe de Recherches Musicales), Steven Joyce / Boosey & Hawkes, Andreas P. Leitner / Universal Edition AG, Rudolf Andrich / Sacem, Madame Françoise Xenakis, Dianna Santillano / Bill Viola Office, Arcotel Nike, PANI Projection & Lighting

Audio/technical concept: Naut Humon and Hubert Havel

This concert is a cooperative production of the Ars Electronica Festival and the Brucknerhaus Linz. Supported by ORF, PANI Projection & Lighting

Concerts, Events, Performances

Digital Musics in Concert

Ami Yoshida, Sachiko M, Utah Kawasaki (J),
Florian Hecker (A), Maja Solveig Kjelstrup Ratkje (N)

Mi/wed
10. 9.

19:30
Brucknerhaus

Live auf der Bühne des Brucknerhauses: die Preisträger der Kategorie Digital Musics des Prix Ars Electronica 2003. / *Live on stage at the Brucknerhaus: the Prix Ars Electronica 2003 prizewinners in the Digital Musics category.*

Die prämierten Arbeiten / Featured artists/works: Ami Yoshida, Sachiko M, Utah Kawasaki (F.M.N. Sound Factory, J): "Astro Twin / Cosmos," Florian Hecker (Mego, A): "Sun Pandämonium," Maja Solveig Kjelstrup Ratkje, Jazzkammer: John Hegre, Lasse Marhaug: "voice."



Aus dem Statement der Jury für Digital Musics:
Excerpts from the statement by the Digital Musics Jury:

... **Ami Yoshida, Sachiko M, Utah Kawasaki**

Als diese beiden Gruppen angespielt wurden, gab es so etwas wie einen Knackpunkt, der den Raum und die Atmosphäre zu verändern und gleichzeitig den Brennpunkt unserer Aufmerksamkeit zu verschieben schien.

There was a premier moment when these two groups came on that changed the room and the atmosphere changed too, along with our focus.

... **Florian Hecker**

Hecker steht in einem Dialog mit Entwicklern digitaler Instrumente und bezieht sich auf eine experimentelle akademische Ästhetik, ohne in die Fallen der scholastischen Gehirnwäsche zu tappen. ... Jeder Track auf *Sun Pandämonium* verwendet einen anderen Ansatz zur wissenschaftlichen Synthese – roh, dicht und manchmal sogar verblüffend.

Hecker conducts a dialogue with (digital) instrument developers and references an experimental academic aesthetic without all of the trappings of scholastic brainwashing. ... Every track on Sun Pandämonium utilizes a different approach to a scientific synthesis that is raw, dense and sometimes even baffling.

... **Maja Solveig Kjelstrup Ratkje**

Zunächst hat dieser dynamische Platzregen uns überraschte Juroren gefesselt und gleichzeitig auch abgeschreckt. ... Aber egal, ob diese virtuoson Implikationen den einen allzu dramatisch erschienen oder den anderen allzu beunruhigend – es ist schwer, die Kraft des mutigen, geradezu besessenen Geists zu leugnen.

At first this dynamic downpour both riveted and repelled our startled panel. ... Whether these virtuoso implications seem overly dramatic to some or disturbing to others, it's hard to deny the power of her brave, possessed spirit of the tongues.

MARX

Oliver Augst, Marcel Daemgen,
Christoph Korn (D), Thomas Desy (A)

Mi/wed
10. 9.

22:00
Industriehalle Rubblemaster /
Südpark Pichling

Eine Synthese aus Sprache und elektronischen Klängen. Musiktheater als Work-in-Progress an einem ungewöhnlichen Ort. Ein moderner Gewerbepark wird zum Schauplatz einer medialen Inszenierung von kulturellen Codes und historischen Assoziationen. Reminiszenzen an das Rote Wien. Eine Arbeit mit Klang, in der die rein akustische und darstellerische Dimension der Sprache durchleuchtet wird: Sprachkaskaden, Sprechloops, Redegesten.



A synthesis of language and electronic sounds; musical theater as a work-in-progress played out at an unusual venue. A modern industrial park becomes the site of the media staging of cultural codes and historical associations. Reminiscences of Red Vienna in a work with sound imagery that sheds light upon the purely acoustic and representative dimension of the language featuring linguistic cascades, talk-loops, and spoken gestures.

A production of Rubblemaster Linz

Außerdem an diesem Abend: Installationen von Robert Spour, Claus Prokop, Josef Linschinger (A) und *Frequenz-Pop* by Egotrip / Andre Zogholy (A)

The evening in Pichling continues with installations by Robert Spour, Claus Prokop and Josef Linschinger (A), and Frequenz-Pop by Egotrip / Andre Zogholy (A)

Supported by PANI Projection & Lighting

Nutzen Sie den Shuttle-Service in den Südpark Pichling. Informationen und Abfahrtszeiten am Infodesk im Brucknerhaus.

Let our shuttle service take you to Südpark Pichling. Information and departure times are available at the Brucknerhaus Infodesk.

POL – Mechatronic Performance

Marcel.Ií Antúnez Roca (E)

Do/thurs
11. 9.

21:00
Posthof

Eine ironische und poetische Fabel als Produkt der Interaktion zwischen Performer, Zuschauer und Maschinen. Sound, visuelle Inszenierung und Roboter, die Teil der Handlung sind, werden live über Exoskelette der Performer gesteuert. Das Publikum kann durch zwei überdimensionale Joysticks – die sogenannten Totems – neue Klangmuster hinzufügen und Bilder auf den Screens aktivieren. Der Reiz der Performance liegt im Kontrast der einfachen Fabel – ein Hase auf der Suche nach der Liebe – und deren elaborierter interaktiven Umsetzung.

High-Tech als Bühnenmaschine. Eine überzeugende und fantasievolle Verbindung von Media-Fiction und Theater.

An ironic and poetic fable as the outcome of the interaction among performers, audience members and machines. Sound, visual staging elements and robots that are part of the dramatic plot are controlled live via the performers' exoskeletons. The audience can utilize two oversized joysticks – so-called totems – to interject new sound patterns and activate images on the screens. The tremendous appeal of this performance stems from the contrast between the simple fable – a bunny in search of love – and its elaborately, interactively staged production.

The stage set goes high-tech – an ingenious and imaginative blend of media fiction and theater.

A cooperation with Posthof Linz

POL is a production of PANSPERMIA S.L.

Co-produced by: Festival d'Estiu de Barcelona Grec 2002, Mercat de les Flors, MEDIA-EUROPA; Fira de Teatre de Tàrraga

Supported by: Institut Català de les Indústries Culturals – Generalitat de Catalunya, INAEM-Ministerio de Educación, Deporte y Cultura, ICUB-Ajuntament de Barcelona.

In collaboration with COPEC, Lufthansa.

Collaborators: FESTO, Josep Abril, Sanyo, Native Instruments, Vegap, New Balance,

Fundación Ubach, Macanitzats EBLAN



In Concert

DJ Spooky That Subliminal Kid (USA)

Errata Erratum

Do/thurs
11. 9.

22:00
Posthof

Ein Remix aus Marcel Duchamps „Errata Musicale“ von 1913 und dem Vortrag „The Creative Act“ von 1957. Animationen der berühmten Roto-Reliefs, sich drehende Maschinen, die optische Verwirrung erzeugen, versehen mit Graffiti-Elementen, bilden die Basis der Visuals. Assoziationen zu Wiederholung, Looping, Rotation, Zirkulation. Angelehnt an Duchamps Konzept von der „Sculpture Musicale“ sieht DJ Spooky Sound als Form postmoderner Skulptur in einem DJ-Event.

A remix of Marcel Duchamp's "Errata Musicale" dating from 1913 and the 1957 speech "The Creative Act." Animated sequences of the famous roto-reliefs, spinning machines that create optical confusion, and graffiti elements form the basis of the visuals. There are associations with repetition, looping, rotation, and circulation. Taking up Duchamp's concept of the "sculpture musicale," DJ Spooky sees sound as a form of postmodern sculpture in this DJ event.

A cooperation with Posthof Linz



Concerts, Events, Performances

Movieline

Sa/sat – Do/thurs
6. 9. – 11. 9. ab/from 17:00
Movimento

Filme im Movimento. Aktuelle Film- und Videoproduktionen der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich sowie Filme zum Festivalthema. Die Filmreihe versucht einen Raum zu öffnen, in dem Codes vielfältig verortet werden.

Films in Movimento—recent film and video productions from Zurich's School of Art and Design as well as cinematic works dealing with the Festival's theme. This program attempts to open up a space in which code is defined and interpreted in highly diversified fashion.

Mo/mon 8. 9.
17:00/20:00 Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich,
Studienbereich Film/Video
Thomas Gerber: Wald.exe, 2002, 1:40 min
Thomas Isler: Faster Movie, kill, kill, kill, 1995, 3:20 min
Fabienne Bosch: Der Komplex, 2002, 30 min
Chris Niemeyer: Timing, 1999, 15 min
Anne-Catherine Kunz: Amnesie, 1999, 7 min
Michael Hertig: Wunderland, 2000, 11:20 min
freier Eintritt! / free entrance

Sa/sat 6. 9.
17:00 Jenseits der Stille – Caroline Link, D 1996
20:00 Kira – Ole Christian Madsen, DK 2001 (Österreich-Premiere)
22:00 Pi – Darren Aronofsky, USA 1997

So/sun 7. 9.
17:00 The Pillow Book – Peter Greenaway, GB/NL/F 1996
20:00 Fast Film & Im Anfang war der Blick –
Bady Minck, A/LUX 2002
22:00 Kira – Ole Christian Madsen, DK 2001

Mo/mon 8. 9.
21:00 Electronic Theatre (see Page 20)

Di/tues 9. 9.
17:00 Jenseits der Stille – Caroline Link, D 1996
20:00 Code inconnu – Michael Haneke, F/D 2000
22:00 Film ist 1-6 – Gustav Deutsch, A 1998

Mi/wed 10. 9.
17:00 Film ist 7-12 – Gustav Deutsch, A 2002
20:00 Pi – Darren Aronofsky, USA 1997
22:00 The Pillow Book – Peter Greenaway, GB/NL/F 1996

Do/thurs 11. 9.
17:00 Code inconnu – Michael Haneke, F/D 2000
20:00 Die Schönste 1 – Ernesto Romani, DDR 1957
21:00 Die Schönste 2 – Ernesto Romani, DDR 1957

Ermäßigter Eintritt mit Festivalpass / Discounted admission for Festival Pass holders
In cooperation with Movimento



F.



Code inconnu



Film ist



Kira

Concerts, Events, Performances

Preisverleihung des >digital sparks<

Mi/wed
10. 9.

19:00
Ars Electronica Center /
Sky MediaLoft



Die besten und aktuellsten Studentenarbeiten aus Medienkunst, -gestaltung und -informatik sowie medialer Inszenierung und Vermittlung werden anlässlich der Preisverleihung für den Wettbewerb >digital sparks< prämiert und im Rahmen der Abendveranstaltung mit bekannten Medienkulturschaffenden vorgestellt. Alle in den

Jahren 2001 bis 2003 ausgezeichneten Arbeiten werden zudem während des gesamten Festivals auf der „Info-Jukebox“ im Ars Electronica Center gezeigt. Die „Info-Jukebox“ ist ein digitales Kiosk-System, das Videos präsentiert, die nur durch einen Fingerzeig – ganz ohne Berührung – angesteuert und ausgewählt werden können.

The best of recent work by students in the fields of media art, design and informatics as well as media staging and mediation of the encounter with media are singled out for recognition at the awards ceremony concluding the >digital sparks< competition, and are showcased during the evening's festivities featuring prominent figures in media art and culture. All prizewinning works from 2001 to 2003 will also be shown on the Info-Jukebox in the Ars Electronica Center throughout the Festival. The Info-Jukebox is a digital kiosk system for displaying videos; it enables the user to make selections and control playback by simply pointing a finger and thus without having to touch the screen.

<http://netzspannung.org/digital-sparks/>
www.imk.fraunhofer.de/de/jukebox/

Die Gewinnerprojekte / winning projects of the >digital sparks< Award 2003:
„Machines will eat itself“ – ein Internetprojekt von / an Internet project by Franz Alken, HGB, Leipzig
„Loser Raum“ – eine interaktive Rauminstallation von / an interactive installation by Anja Kempe, KHM, Köln
„how-to-bow.com“ – ein Internetguide zur japanischen Kultur von / an Internet guide to Japanese culture by Nora Krug, UDK, Berlin

MARS – Exploratory Media Lab of the Fraunhofer Institute for Media Communication:
Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss, Diane Müller and the staff of netzspannung.org.
www.imk.fraunhofer.de/mars/

upload 02

Thema Musik Live: Donaupositionen

Do/thurs
11. 9.

20:05 – 21:30
Ars Electronica Center /
Sky MediaLoft / Bayern 4 Klassik



Entwurf: Pierre Mendell
Design Studio

Eine Diskussion rund um das Festivalthema: Wie lässt sich die Dominanz digitaler Codes mit selbstbewusster Individualität vereinbaren? Wie verändern sich Staat, Gesellschaft und Kunst? Eine Live-Sendung von Bayern 4 Klassik.

In vier Veranstaltungen von Budapest bis Donaueschingen geht es um musikalische Donaupositionen – im Zentrum von Linz steht eine Standortbestimmung der elektronischen Musik zwischen ihrer Geschichte und der digitalen Rebellion.

A discussion of various aspects of the festival theme: how can the dominance of digital codes be reconciled with self-confident individuality? What changes are the state, society and art undergoing? A live broadcast on Bayern 4 Klassik. One of four presentations featuring musical impressions along the Danube from venues ranging from Budapest to Donaueschingen, the program in downtown Linz calls for an assessment of the current state of electronic music between its history and digital rebellion.

With: Lydia Hartl (scholar in the field of media studies, cultural affairs advisor to the City of Munich, Germany), Walter Kroy (physicist and futurologist, Ludwig-Bölkow-Stiftung), Gerfried Stocker (director Ars Electronica Center)
Moderation: Christine Lemke Matwey (Der Tagesspiegel, Berlin), Christian Scheib (Ö1)
Music: AGF, Jonathan Norton

In cooperation with BMW Group



Media | Art | Education

Departement Medien & Kunst

Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich

Sa/sat 13:30–19:00

6. 9.

So/sun–Do/thurs

7. 9. – 11. 9.

10:00–19:00

Universität für künstlerische
und industrielle Gestaltung Linz

Das Departement Medien & Kunst (DMK) an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich (HGKZ) sieht sich als Labor und Experimentierraum zur Erprobung des künstlerischen Einsatzes von analogen und digitalen Medien. Im Rahmen einer Kooperation zwischen der Schweizer Hochschule und der Kunstuniversität Linz entstand eine umfangreiche Ausstellung, die Einfluss und Auswirkungen der Digitalisierung in den Künsten thematisiert. Gezeigt werden studentische Arbeiten, Diplomarbeiten 2003 und *work in progress* aus Lehre und Forschung. Eine Ausstellung, die der Medienkunst eine aufregende Zukunft bescheinigt.

The Department of Media & Art at the University of Art, Media and Design in Zurich defines itself as a laboratory and proving ground for the artistic use of analog and digital media. The results of a collaborative effort on the part of this Swiss academy and the University of Art in Linz are showcased in an extensive exhibition focusing on the influence exerted by and the consequences of digitization in the arts. Works by undergraduates, 2003 master's degree projects, and work in progress from various fields of instruction and research will be on display. An exhibition that substantiates the exciting future of media art.

HGKZ ...seit 125 Jahren

УНІВЕРСИТЕТ НАУКИ І МИСТЕЦТВА
HOCHSCHULE FÜR GESTALTUNG UND KUNST ZÜRICH
DEPARTMENT MEDIEN & KUNST

In cooperation with: Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz
Coordination: Cecilia Hausheer / Giaco Schiesser (CH), Rainer Zendon / Wolfgang Almer (A)

Media | Art | Education is supported by Pro Helvetia Schweizer Kulturstiftung and the Embassy of Switzerland, Vienna



Teleklettergarten Gruppe FOK (CH)

Sa/sat – Do/thurs
6. 9. – 11. 9.

10:00 – 21:00

Hauptplatz / Kunstuniversität

Eine überdimensionale Computertastatur als Kletterwand an der Fassade der Kunstuniversität Linz. Die Tastenkombinationen von Programmierbefehlen müssen geklettert und durch Berührungen ausgelöst werden. Zwei Expertenbereiche – Programmieren und Klettern – arbeiten zusammen. Die Dauer des Kletterns an der Fassade bringt eine zeitliche Verzögerung in den sonst so unsichtbar schnellen Vorgang des Programmierens.

An oversized computer keyboard is set up as a Kletterwand (a climbing wall like those alpinists use to train for a vertical ascent) on the façade of the University of Art in Linz. The key combinations of program commands have to be climbed and triggered by touch. Experts from two fields—programming and climbing—collaborate. The duration of the climb up the façade introduces a time delay into the otherwise instantaneous and invisible process of programming.

Opening: Fr/fri, 5. 9., 20:30

Ein Projekt des Studienbereiches Neue Medien der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich / A project of the Department of New Media at Zurich's University of Art and Design



Projects

BEATWEEN – Impuls im Puls – Michael Hampel

FAX.BOOT.FORCE: Become an Engine of One – Felix Eggmann, Max Rheiner

Heimatwerk – Georg Huber, Ivan Sterzinger

Loogie.net tv – Marc Lee

ImageWriter – Silvan Leuthold

Jusqu'ici tout va bien – Anne-Lea Werlen, Carmen Weisskopf

Luxus4all 1/2 open office – Mario Purkathofer, Doma Smoljo

Mommy, i want superalgorithms too...! – Niki Schawalder

Desktop Hardware Orchestra – Roger Wigger, Mascha Leummens

Recombinant_Hardware Hacker Project – Project Directors: Prof. Margarete Jahrmann, Prof. Giaco Schiesser, Max Moswitzer

SuPerVillainizer – Conspiracy Client – LAN, Annina Rüst

Swiss Dotcoms in Retrospect – Thomas Comiotto, Niki Schawalder

track-the-trackers--- – Annina Rüst

16elemente – Christine Szabo, Valentina Vuksic

Compiler: Magazine for Contemporary Art

Research Director: Susann Wintsch, Concept: Milica Tomic, Susann Wintsch, Project Director: Hildegard Spielhofer

Forum – Gabriela Gerber, Lukas Bardill

Schatten-tv – Jörg Köppl, Philipp Schaufelberger

public plaiv – An interdisciplinary research project by the Department of Fine Arts of the University of Art and Design Zurich in cooperation with the Chair in Modern and Contemporary Art of the University of Zurich

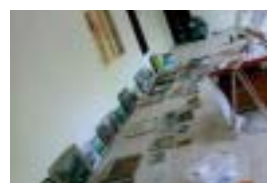
Edit:MountainView – Felix S. Huber, Florian Wüst, in collaboration with Daniel Burkhardt

Sitzungszimmer – Cornelia Heusser

VonZeit zuZeit – Tom Karrer

Jubilee. Zehn Jahre Studienbereich Film / Video

forschungsgruppe_f



CODE Exhibition

So/sun – Do/thurs
7. 9. – 11. 9.

10:00 – 19:00
Brucknerhaus

Das universelle Datenwerk – datenwerk : mensch

Richard Kriesche (A)



Kriesches Versuchsanordnungen dechiffrieren den Menschen als Datenwerk. Danach ist Leben die Prozessierung bzw. Verarbeitung von Daten. Aus diesem biogenetischen Prozess begründet Kriesche den künstlerischen. Es entstehen auf Codes beruhende und aus Codes konstruierte Wirklichkeits- und Bildwelten.

Damit führt Kriesche die große Idee des Gesamtkunstwerks auf den Menschen selbst zurück. In der Form des „Universalen Datenwerks“ ist es aber nicht mehr dem sinnlichen Erleben der Kunsträume, nicht den virtuellen Erlebnissen multimedialer Techno-Räume, sondern den Informationsverarbeitungsprozessen des Lebens selbst verpflichtet.

Kriesche's experimental arrays decipher the human being as a work of data, and life, according to this view, is the processing of data. For Kriesche, this biogenetic process constitutes the basis of the artistic process. The results are worlds of reality and image based upon codes and constructed from them.

With this approach, Kriesche takes up the grand idea of the Gesamtkunstwerk and applies it back to humanity itself. In the form of the "universal datawork," though, it is no longer committed to the sensory experience of artistic spaces or the virtual experiences of multimedia techno-spaces but rather the information processing processes of life itself.

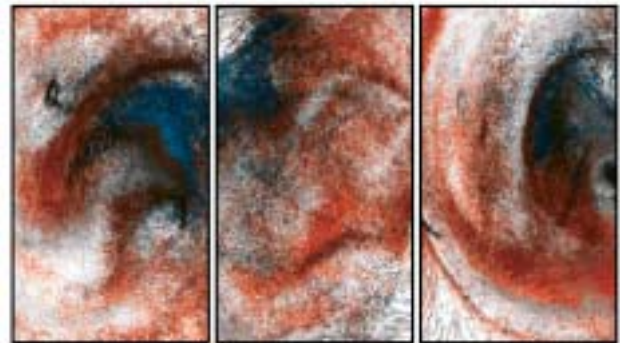
Microlmage

Casey Reas (USA)

Tausende autonome responsive Software-Organismen reagieren auf Veränderungen in ihrer Datenwelt. Keine der Strukturen, die durch diese Interaktion entstehen, sind programmiert und vorhersagbar. Jeder Organismus besteht aus zwei Text-Files in C++, die in jeweils einen Pixel umgesetzt wurden. Diese Bildelemente bewegen und verändern sich kontinuierlich durch die Informationen des Netzwerks. Drei sechs Meter hohe Prints und eine Installation mit der HairyRed-Software.

Thousands of autonomous responsive software organisms react to changes in their informational environment. None of the structures that originate as a result of this interaction are programmed or predictable. Each organism consists of two text files in C++, each of which has been realized in the form of one pixel. These graphic elements continuously move and undergo change in response to information from the network.

Three six-meter-high prints and an installation with HairyRed software.



F00D (F-zero-zero-D)

John Maeda (USA)



John Maeda entwickelt Software, um seine Vorstellungen von neuen visuellen Ausdrucksformen umzusetzen. Beispielsweise wird der Inhalt einer Tüte Salz auf einem Scanner verteilt und in mehreren Durchgängen gescannt. Mit einer eigens entwickelten Software wird

die Anzahl der Salzkristalle bestimmt – sie liegt bei etwa 70.000. Alltägliches wird so in Pixel zerlegt und zu optisch neuen Kunstwerken geformt. Kunst als Codes.

John Maeda develops software to realize his conceptualizations of new forms of visual expression. For example, the contents of a packet of salt are strewn on the glass screen of a scanner and a series of scans is made of them. Then, his custom-developed software determines the number of salt crystals (approximately 70,000). In this way, images of everyday objects are broken down into pixels and formed into optically new works of art. Art as code.

Reactive Graphics History

John Maeda (USA)



Eine Reihe von visuellen Experimenten, die den üblichen Gebrauch von Bildbearbeitung und -darstellung dekonstruieren. Gezeigt werden sechs grafische Software-Pakete für Macintosh OS9 aus der Zeit von 1993 bis 1998.

A series of visual experiments deconstructs image processing and representation as conventionally practiced. On display are six graphic software packages for Macintosh OS9 dating from 1993 to 1998.

Visually Deconstructing Code

Ben Fry (USA)



Visualisierungen von Daten, Datenströmen und deren Veränderung in Netzwerken. Code aus dynamischer Sicht, Codes als Kunst. Eine experimentelle Reihe zur Form von Codes – eine neue Sicht auf Text, Programmiersprache und Softwarestrukturen.

Visualizations of data, data flows, and their modifications in networks. Code from a dynamic perspective, codes as art. An experimental array on the form of codes and a new perspective on text, programming language and software structures.

Epigenetic Painting

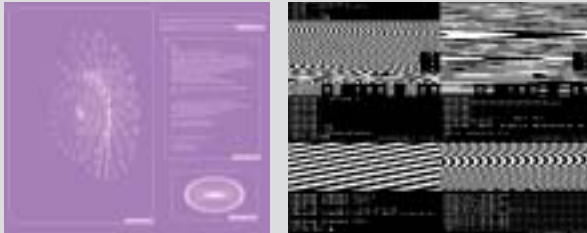
Roman Verostko (USA)



Dass Softwarekunst eine Geschichte hat, zeigt Roman Verostko. In den 80er Jahren entwickelte er eine Form der algorithmischen Kunst – die Software *Hodos* generiert dabei Bilder. In seiner „epigenetischen Kunst“ fungiert die Software als Genotyp, aus dem künstlerische Formen entstehen.

The fact that software art has a history is demonstrated by Roman Verostko. In the '80s, he developed a form of algorithmic art, whereby images are generated by the Hodos software. In his "epigenetic art," software functions as a genotype that gives rise to artistic forms.





CODEDOC II

curated by Christiane Paul (USA)

CODeDOC II ist die Fortsetzung einer von Christiane Paul kuratierten Ausstellung des Online-Portals *artport* des New Yorker Whitney Museums, die sich mit der Verbindung von Softwarekunst und den zugrundeliegenden, sonst unsichtbaren Codes beschäftigt. Den Künstlern wurde eine konkrete Aufgabe gestellt: drei Punkte im Raum zu verbinden und zu bewegen – sowohl die Softwarecodes als auch die grafischen Ergebnisse wurden präsentiert.

Im Rahmen der *Ars Electronica 2003* kommt es mit acht europäischen Künstlern zu einer Fortsetzung.

CODeDOC II is a second installment of the online exhibition *CODeDOC*, which launched in September 2002 at the Whitney Museum's *artport* website, curated by Christiane Paul. It is the intent of the exhibition to raise questions about the relationship between software art and its underlying code, normally hidden from the viewer. The contributing artists were invited to code an assignment—"connect and move three points in space"—and both the code and its results are presented to the audience.

In the framework of *Ars Electronica 2003* a second installment with eight European artists is being presented.

With: Ed Burton (UK), epidemiC (I), Graham Harwood (UK), Jaromil (I / A), Annja Krautgasser & Rainer Mandl (A), Joan Leandre (E), Antoine Schmitt (F) und John F. Simon, Jr. (UK)

Alle Softwarekunst-Projekte aus *CODeDOC II* sind auch zu sehen unter www.aec.at/CODeDOCII



bitforms gallery

Steve Sacks (USA)

Mit seiner *bitforms gallery* hat sich der New Yorker Steve Sacks als einer der Ersten auf Softwarekunst spezialisiert und entwickelt Strategien, um diese kunstmarktfähig zu machen. Es wurden *Software Art Stations* kreiert, die wie Bilder an der Wand hängen. Über diese Systeme sind die Darstellung von Softwarekunst und Interaktion möglich.

With his bitforms gallery, New Yorker Steve Sacks was one of the first to specialize in software art and to develop strategies to gain acceptance for this medium in the art market. What he came up with were Software Art Stations, systems that hang on the gallery's walls like pictures and allow visitors to view and interact with software art.

Trash Mirror

Daniel Rozin (USA)



500 kleine Müllteile, auf den Straßen New Yorks gesammelt, wurden mit Motoren verbunden und reflektieren computer-gesteuert den Schatten von Personen. Unterschiedliche Größe, Form und Farbe der Einzelteile lassen die Materie in den Vordergrund treten.

500 small pieces of trash collected on the streets of New York were connected up to motors. Controlled by computer, they reflect people's shadows. Differences in size, form and color among the individual pieces allow the material itself to assume the spotlight.

Courtesy of bitforms gallery, New York

Courtesy of bitforms gallery, New York



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

digital stadium des japanischen Fernsehsender NHK stellt digitale Kunstprojekte vor – eine Plattform mit größter Öffentlichkeitswirkung. Ein „völlig neues TV-Programm für das neue Jahrhundert“!

digital stadium by the Japanese TV channel NHK has a tremendous public impact as a platform presenting digital art projects— a “completely new TV program for the new century.”

Crossing & The Nomadic Lines of Flight Shirley Shor (USA)



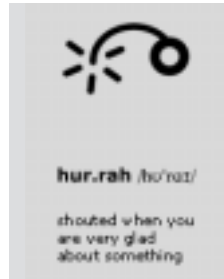
Crossing: Projektionen und digitale Prints, auf denen veränderliche Farbbahnen zusammentreffen und Bilder entstehen lassen.

The Nomadic Lines of Flight: ein Spiel mit schwarz und weiss, mit dem Auftauchen und Verschwinden von Bildrastern.

Crossing: *projections and digital prints on which variable color bands intersect and generate images.*

The Nomadic Lines of Flight: *the interplay of black and white, with the appearance and disappearance of pictorial matrices.*

Dictionary of Primal Behaviour Urtica (FRY)



In jeder Sprache gibt es Laute, die Gefühle ausdrücken: das *Dictionary of Primal Behaviour* sammelt diese in einer multi-lingualen Datenbank und überträgt sie in visuelle Codes.

In every language, there are sounds that express feelings. The Dictionary of Primal Behaviour brings them together in a multilingual database and translates them into visual codes.

www.urtica.org

Matarisama Dolls Masahiro Miwa, Noriaki Ogasawara (J)

Sa/sat – Do/thurs
6. 9. – 11. 9.

10:00 – 21:00
Ars Electronica Quarter-
Art&Tek



Reverse Simulation nennt Masahiro Miwa seine Arbeitsmethode. Mit dem Computer entwickelte Kompositionsstrukturen werden von Musikern einstudiert und nachgespielt. Aber auch eigens entwickelte mechanische Apparate werden zur Aufführung dieser Musik eingesetzt. Diese Installation

bezieht sich auf Matarisama, eine alte japanische Kunstform: Unverheiratete Männer und Frauen vollführen jährlich eine Zeremonie mit Glocken und Kastagnetten.

Reverse simulation is what Masahiro Miwa calls his working method, whereby musicians learn, rehearse and play compositional structures developed by computer. In addition, customized mechanical devices are used to perform the music. This installation is an allusion to Matarisama, an ancient Japanese art form in which unmarried men and women annually perform a ceremony with bells and castanets.

Supported by IAMAS, Institute of Advanced Media Arts and Sciences, Gifu, Japan

CODE Exhibition



Music Creatures

Marc Downie (UK)

Sa/sat – Do/thurs
6. 9. – 11. 9.

10:00 – 21:00
Ars Electronica Quarter /
Art&Tek

Artificial-Life-Algorithmen als virtuelle autonome Musik-Kreaturen tauschen untereinander Soundfragmente aus, die sich durch die Reaktion aufeinander selbst verändern, dekonstruieren und neu zusammensetzen.

Artificial life algorithms as virtual autonomous music-creatures exchange sound fragments with one another. By means of interaction they modify, deconstruct and recombine themselves.

Marc Downie with the Synthetic Characters Group at the MIT Media Lab

24!

Michael Aschauer, Norbert Pfaffenbichler,
Lotte Schreiber (A)

Sa/sat – Do/thurs
6. 9. – 11. 9.

10:00 – 21:00
Ars Electronica Quarter –
Art&Tek



Software als Installation. Dieses Projekt übersetzt binären Code in Klang, Bild und Raumarchitektur. Es würde 2×10^{16} dauern, um alle möglichen Kombinationen der Komposition abzuspielen.

Software as an installation. This project translates binary code into sounds, images and spatial architecture. It would take 2×10^{16} years to play out all the possible combinations generated by this composition.

In cooperation with O.K Centrum für Gegenwartskunst



NOT TO SCALE

Isabelle Cornaro (F), Heman Chong (SGP),
Daniel Kluge (D)

Fr/fri – Do/thur
5. 9. – 11. 9.

14:00 – 18:00
Kunstraum Goethestraße

Alternative Interpretationen des Festivalthemas – metaphorisch und poetisch. Isabelle Cornaro bringt Menschen aus verschiedenen Umfeldern in den Kunstraum und führt Interviews über die Codes gesellschaftlicher Konventionen. Heman Chong und Daniel Kluge erforschen in „Die ACI/SCI worlds of Sierra ON-Line“ den Code von Computerspielen zwischen 1980 und 1999 – Fragen nach Miniaturwelten und Nostalgie. Code als kulturelle Ware.

Alternative interpretations of the festival theme—metaphoric and poetic. Isabelle Cornaro brings people from different environments and milieus to the Kunstraum space, where she interviews them about the codes of social conventions. Heman Chong and Daniel Kluge delve into “the ACI/SCI worlds of Sierra ON-Line,” the code of computer games between 1980 and 1999, thereby raising questions about miniature worlds and nostalgia. Code as cultural ware.

Opening Do/thur, 4. 9. 2003, 20:00



CODE Exhibition

co.in.cide

Heimo Ranzenbacher &
Ars Electronica Futurelab (A)

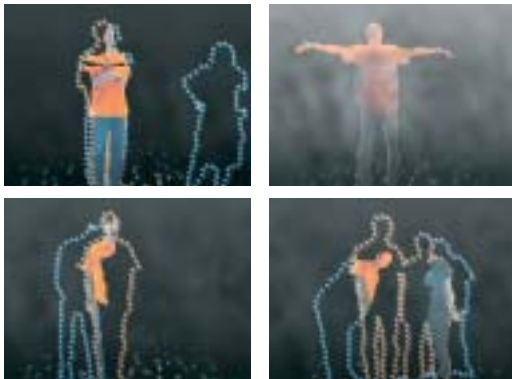
Sa/sat – Do/thurs
6. 9. – 11. 9.

10:00 – 21:00
Hauptplatz / Ars Electronica
Quarter – Art&Tek

Die Beziehung zweier Orte wird durch die Beschaffenheit eines Interaktionssystems – dem „Dritten Ort“ – vermittelt. Überschneiden sich die Silhouetten der an den verschiedenen Orten anwesenden Akteure, so werden in diesem Bereich die Oberflächen der Körper sichtbar. Sind sie deckungsgleich, wird ein Kommunikationskanal zwischen den Orten freigeschaltet.

The relationship between two places is mediated by the make-up of a system of interaction—the “third place.” If the silhouettes of participants at the two separate locations overlap, the surfaces of the bodies become visible in this area. If they match, then this opens up a channel of communication between the two places.

This work was developed in conjunction with the Judenburg project “Liquid Music—The 3rd Place” for Graz 2003—Cultural Capital of Europe and produced at the Ars Electronica Futurelab.



Mobile Feelings

Christa Sommerer (A),
Laurent Mignonneau (F)

Sa/sat – Do/thurs
6. 9. – 11. 9.

10:00 – 21:00
Hauptplatz

Im Zeitalter der mobilen Kommunikation überschneiden sich Privates und Öffentliches. Herzschlag, Puls, Körperspannung werden an anonyme User geschickt: virtuelle Berührungen zwischen dem Ars Electronica Center und dem Palais de Tokyo in Paris. Ein Projekt über die Ambivalenz von persönlicher Information und deren Weiterleitung im öffentlichen Raum.

In the age of mobile communication, private and public spheres overlap. Heartbeat, pulse and body tension readings are sent to anonymous users—virtual physical contacts between the Ars Electronica Center and the Palais de Tokyo in Paris. A project about the ambivalence of personal information and the process of forwarding it in the public sphere.

A project of IAMAS Institute for Advanced Media Arts and Sciences, Gifu (J)
In collaboration with France Telecom Studio Créatif, Paris.

Ars Electronica in cooperation with voestalpine AG



So/sun – Do/thurs
7. 9. – 11. 9.

10:00 – 19:00
Brucknerhaus

electrolobby: emerging arts

Längst schon hat sich die „Versuchsanordnung“ für die Präsentation von eigentlich „nicht ausstellbaren“ digitalen Kunstformen als jährlicher Fix- und Treffpunkt der Ars Electronica etabliert: Europäische Net-Artists, asiatische Game-Developer, amerikanische Hacktivists, afrikanische Trash-Artists haben in den letzten Jahren das Foyer des Brucknerhaus mit Leben gefüllt und sich und ihre künstlerischen Strategien dem (manchmal auch etwas ratlosen) Publikum präsentiert.

Die *electrolobby* ist kein Ausstellungsraum für Projekte, sondern ein Meeting-Place, ein Forum, das sich der Frage nach Gestalt und Vermittlung der flüchtigen und prozessorientierten Varianten der digitalen Kunst stellt, die hinter den Bildschirmen, in den Netzwerken und immer auch zwischen den Programmzeilen der digitalen Codes zu finden ist.

Mit der *electrolobby Kitchen* hat sich dieses Festival im Festival eine eigene Diskursschiene geschaffen, in der die KünstlerInnen der *electrolobby* ihre Positionen und Arbeiten zur Diskussion stellen, aber auch das Festivalgeschehen kritisch analysiert wird.

The “experimental array” for the presentation of digital art forms that are actually “impossible to exhibit” has long since established itself as a must-attend annual get-together at Ars Electronica. In recent years, European net-artists, Asian game developers, American hacktivists and African trash-artists have enlivened the lobby of the Brucknerhaus, presenting themselves and their artistic strategies to an occasionally somewhat nonplussed audience.

The electrolobby is not an exhibition space for projects; instead, it's a meeting place, a forum that takes up the question of the design and mediation of the transitory, process-oriented variants of digital art to be found behind the monitors, in the networks and between the program lines of digital code.

With the electrolobby Kitchen, this festival within a festival has created a discourse domain of its own in which the electrolobby artists put their positions and works up for discussion and turn a critical eye to what's been going on at the festival.



Processing

Casey Reas, Ben Fry (USA)

Processing: eine Programmiersprache, eine grafische Programmierumgebung, eine Lernoberfläche und gleichzeitig eine Designer-Community. In Workshops und Demonstrationen wird das Potenzial von *Processing* gezeigt, in dem dynamisches Screendesign auf hohem Level ohne Programmierkenntnisse erstellt werden kann. *Processing* ist eine Erweiterung von Java mit einer stark vereinfachten und verkürzten Syntax. Grafisches Programmieren verwandelt sich auf diese Weise von technischem Schreiben in einen kommunikativen Vorgang. Unter www.proce55ing.net wird jede entwickelte Software der Community zur Verfügung gestellt und entwickelt sich so zu einem künstlerischen Open-Source-Netzwerk.

Processing: a programming language, a graphical programming environment, an instructional user interface and, at the same time, a designer community. Workshops and demonstrations display the potential of Processing, which enables users—even those with no programming skills—to create dynamic screen designs with a high level of sophistication. Processing is an expanded version of Java with a highly simplified and abbreviated syntax. In this way, graphical programming is transformed from technical writing into a communicative procedure. Every piece of software developed thereby is made available to the community at www.proce55ing.net, which thus develops into an artistic, open source network.

Processing is an open project initiated by Ben Fry and Casey Reas. It is currently developed in the Aesthetics and Computation Group at the MIT Media Lab, the Interaction Design Institute Ivrea (I), and by a group of developers distributed across the Net.

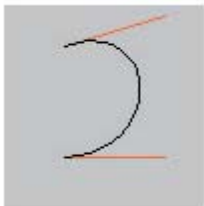
Teilnehmer / Participants:

Casey Reas (USA), Ben Fry (USA), Amit Pitaru (USA), Hernando Barragan (COL / I), Golan Levin (USA), Lia (A), Marius Watz (SF / D), Schoenerwissen (D), Juha Huuskonen (SF)



In der *electrolobby* entsteht eine Workshop-Atmosphäre – die Künstler sind eingeladen, vor Ort mit der Software zu arbeiten. Die Besucher haben dabei die Möglichkeit, live den kreativen Entstehungsprozess zu beobachten und sich durch die Künstler in deren Arbeit einführen zu lassen. Es kommt zum Beta-Launch der *Processing*-Software, die in Linz einer breiteren Öffentlichkeit präsentiert und durch die künstlerischen Arbeiten der *electrolobby*-Guests erneut erprobt wird.

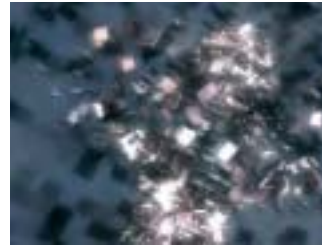
The electrolobby engenders and cultivates a workshop atmosphere, and artists are invited to work on-site with software. Visitors in turn, have the chance to observe the creative process up close and to experience a personal introduction by the artists themselves to the work being done. One highlight will be the beta-launch of Processing software, which will be presented to the general public in Linz and put to the test once more by the artistic works of invited electrolobby participants.



```
stroke(255, 102, 0);  
line(30, 20, 80, 5);  
line(80, 75, 30, 75);  
stroke(0);  
bezier(30, 20, 80, 5, 80, 75, 30, 75);
```



```
noStroke();  
colorMode(HSB, 100);  
for(int i=0; i<100; i++) {  
  for(int j=0; j<100; j++) {  
    stroke(i, j, 100);  
    point(i, j);  
  }  
}
```



demo scene

www.scene.org

Eine „Scene“ aus weltweit 15.000 jungen Software-Enthusiasten, die sich zu riesigen kreativen Workshops und Competitions treffen. Die 2002 gegründeten *scene.org Awards* sind der wohl vitalste Ausdruck einer Szene, für die digitale Codes den Zugang zur Kreativität bedeuten.

This scene is made up of 15,000 young software enthusiasts from all over the world who get together at huge creative workshops and competitions. The "scene.org Awards" inaugurated in 2002 are certainly the most dynamic manifestation of a scene for which digital codes mean access to creativity.

With: Ekkehard „sTEELER“ Brüggemann (D), Matti „Melvyn“ Palosuo (SF), Markus „Droid“ Pasula (SF), Dierk „Chaos“ Ohlerich (D)

kuda.org

www.kuda.org

ICT – Information and Communication Technologies – dies ist der Bereich, in dem die serbische Organisation *kuda.org* tätig ist. Ein Netzwerk aus Künstlern, Theoretikern und Medienforschern, eine Plattform für die Diskussion über die Produktion von Medienkunst.

ICT (information and communication technologies) is the field of activity of the Serbian organization kuda.org, a network of artists, theoreticians and media researchers, and a platform for the discussion of the media art production process.

With: Kristian Lukic, Zoran Pantelic, Branka Curcic (FRY)

LeCielEstBleu

www.lecielestbleu.com

Die Pariser Künstlergruppe *LeCielEstBleu* steht für algorithmische Poesie, interaktive Animationen und dynamisch komponierte Musik. Auf der *Ars Electronica 2003* wird ein vertiefter Einblick in ihre Arbeit geboten.

A group of artists based in Paris named LeCielEstBleu stands for algorithmic poetry, interactive animation and dynamically composed music. Ars Electronica 2003 will take a closer look at the group's work.

With: Frédéric Durieu (B), Kristine Malden (USA)

Pure Data Connections

<http://algo.mur.at/pd/ars03>

Mehrere PCs werden mittels PureData so vernetzt, dass eine Maschine entsteht, die einen Raum mit Mehrkanalton und Videos bespielt. Dabei wird während des Betriebs der Code der Maschine verändert: Internetdaten werden zu Messages, Messages zu Klängen, Klänge zu Bildern. Ein Live-Experiment.

Several PCs are interlinked by means of PureData in such a way that the result is a single machine that can broadcast multi-channel audio and video within a defined space and, while going about this operation, alter the machine code: Internet data become messages, messages become sounds, and sounds become images. A live experiment.

With: REMI (Michael Pinter & Renate Oblak), Algorithmics (Winfried Ritsch), Pi (Martin Pichlmaier) (A)





electrolobby Kitchen

Mit der *Kitchen* hat sich die *electrolobby*, das Festival im Festival, eine eigene Diskurschiene geschaffen, in der die KünstlerInnen ihre Positionen und Arbeiten zur Diskussion stellen, aber auch das Festivalgeschehen kritisch analysiert wird.

With the Kitchen the electrolobby, this festival within a festival has created a discourse domain of its own in which the artists put their positions and works up for discussion and turn a critical eye to what's been going on at the festival.

Communication Grill Chang-Tei

www.iik.jp/~cgc/contents/concepten.html

Ein elektrischer Grill, der nur heiß bleibt, wenn sich die User im Internet bewegen und chatten. Kochen und Kommunikation – ein Sinnbild für die *electrolobby Kitchen*.

An electric grill that stays hot only as long as users are surfing and chatting in the Internet. Cooking and communication – two activities emblematic of the electrolobby Kitchen.

Kou Sueda, Koji Ishii (J)

Roy Ascott: Telematic Embrace

Roy Ascott stellt sein aktuelles Buch *Telematic Embrace* vor – eine Sammlung beispielgebender Essays seit den 60er Jahren, in denen verschiedenste Kultur- und Kunsttheorien eine Synthese finden.

Roy Ascott presents his latest book entitled Telematic Embrace, a collection of illustrative essays written since the '60s that synthesize a wide range of cultural and artistic theories.

Roy Ascott: *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technologies, and Consciousness*, Edited and with an Essay by Edward A. Shrank, The University of California Press 2003.

CodePlay @ UMe

<http://newmedia.umaine.edu/codeplay/>

Code als Tool, als Struktur und Inhalt von Softwareprojekten von Studenten der University of Maine. Präsentiert werden „Alice“, „The Pool“, „Breakdown“ und „Internet2@UMe“ – Projekte, die die Besucher der Ars Electronica zur Interaktion einladen.

These software projects by students and faculty at the University of Maine approach code as tool, content, meme and structure. They include "Alice," "The Pool," "Breakdown" and "Internet2@UMe" – works that invite active participation by visitors to Ars Electronica.

Directed by Joline Blais, John Ippolito, Mike Scott (USA)

bitforms gallery (USA)

Steve Sacks präsentiert das Softwarekunst-Archiv der *bitforms gallery*.

Steve Sacks presents the software art archive of the bitforms gallery.
www.bitforms.com

Creative Commons (USA)

Joshua Davis (USA) präsentiert den *Creative Commons Moving Image Contest*. *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.

Joshua Davis (USA) presents the Creative Commons Moving Image Contest. Creative Commons is an Internet platform that is a gateway to the free availability of creative material – music, websites, literature and film – and, at the same time, is dedicated to copyright protection.



MagNet

MagNet bildet eine Vernetzung von unabhängigen Print- und Web-Magazinen auf dem Gebiet elektronischer Kultur. Im Zentrum stehen der Aufbau von Infrastrukturen und Netzwerken zwischen Organen traditionellen Publizierens und Internetmagazinen. Ziel ist eine Positionsbestimmung und Definition der „Electronic Culture“.

MagNet links up independent print periodicals and e-zines covering the field of electronic culture. Its mission is to set up infrastructure and networks connecting publications being published in traditional fashion and Internet magazines. The objective is to define electronic culture and to elaborate on its current state.

With: Slavo Krekovic (SK, $\frac{3}{4}$ Review), Alessandro Ludovico (I, Neural), Georg Schöllhammer (A, springerin) und Simon Worthington & Pauline van Mourik Broekman (UK, mute)

DIVE

<http://kop.fact.co.uk/DIVE>

Auf der Ars Electronica 2002 war das Projekt *Kingdom of Piracy* <KOP> zu Gast – in diesem Jahr wird nun die Dokumentation zum Projekt vorgestellt: eine Einführung in freie Software und Netzwerke, Online-Kollaborationen und Piraterie im Netz.

The "Kingdom of Piracy" project was a guest at Ars Electronica 2002; this year, the publication documenting that project is being presented as an introduction into the world of free software, free networks, collaborative online activities, and piracy on the Web.

DIVE was created by Kingdom of Piracy and edited by Armin Medosch, commissioned by the VirtualCentre-Media.net, supported by Culture2000, and co-produced by FACT.

Schedule of Kitchen presentations to be announced daily.



Der ORF-Sender FM4 berichtet täglich live aus seinem mobilen Studio in der electrolobby.

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

**Feat. Veronika Weidinger,
Stefan Trischler, Gerlinde Lang**

CODE Arena

STWST

So/sun-Do/thur
7. 9. – 11. 9.

23:00
Stadtwerkstatt

Die *electrolobby* verlässt in diesem Jahr erstmals das Brucknerhaus und findet eine Erweiterung in der *Code Arena*. An vier Themenabenden werden jeweils in einer Stunde dreiminütige Kurz-Präsentationen von Projekten einzelner *electrolobby*-Teilnehmer in der Green Box der Stadtwerkstatt durchgeführt und einem Publikumsvoting ausgesetzt. Greifen Sie in die Diskussion ein!

This year, the electrolobby ventures for the first time beyond the Brucknerhaus to an auxiliary venue: the Code Arena. Four hour-long evening theme programs will feature a series of three-minute short presentations of projects by individual electrolobby participants followed by an audience vote. Speak your mind!

So/sun 7. 9. 23:00 Stadtwerkstatt

Visual Codes

Moderation: Joshua Davis (USA)

Mo/mon 8. 9. 23:00 Stadtwerkstatt

demo-scene presenting the scene.org Awards 2002

Moderation: Matti "Melvyn" Palasou (SF), Ekkehard "sTEELER" Brüggemann (D)

Mi/wed 9. 9. 23:00 Stadtwerkstatt

Encoded Music

Moderation: Alex McLean, Adrian Ward (UK)

Do/thur 10. 9. 23:00 Stadtwerkstatt

The Aesthetics of Code

Moderation: Ed Burton (UK)

So-Do/sat-thurs 7. 9.-11. 9. 24:00 Stadtwerkstatt

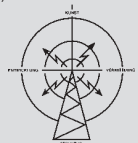
Green Box

Der Saal der Stadtwerkstatt wird zum multifunktionalen Raum. Frei positionierbare Kameras sorgen für eine bildhafte Auflösung des Raumes und seiner Benutzer.

The Stadtwerkstatt's auditorium becomes a multifunctional space. Cameras that can be freely positioned provide vivid, high-resolution images of the room and its users.

Nightline in the Green Box – DJs and acts

Special feature: Sunday, 7. 9., I-WOLF (klein rec., A),
Wednesday, 10. 9., DJ Spooky That Subliminal Kid (USA)



Prix Ars Electronica Exhibition

Sa/sat 10:30 – 24:00

6. 9.

So/sun–Do/thurs 10:00 – 24:00

7. 9. – 11. 9. O.K Centrum
für Gegenwartskunst

Cyberarts 2003: die prämierten Projekte der Kategorie „Interaktive Kunst“ des Prix Ars Electronica.

Verlängerung der Ausstellung / *exhibit's extended run:*

12. 9. – 21. 9.

16:00 – 22:00

Di–Do / tues–thurs

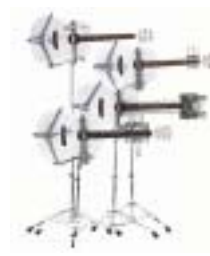
16:00 – 24:00

Fr / fri

10:00 – 18:00

Sa–So / sat–sun

Cyberarts 2003: the prize-winning projects in the Prix Ars Electronica's Interactive Art category.



Can you see me now?

Blast Theory / Mixed Reality Lab (UK)

Ein Spiel, in dem sich Realität und Virtualität, An- und Abwesenheit überschneiden. Das Straßennetz einer Stadt wird zu einem virtuellen Plan, in dem eine Verfolgungsjagd beginnt: Online-Spieler bewegen sich als Avatare durch den Stadtplan und werden von den Runnern – Mitgliedern von *Blast Theory*, die sich, mit Handy und GPS-System ausgerüstet, in der realen Stadt bewegen – aufgespürt. Wird ein Online-Spieler gefunden, fotografiert der Runner die Stelle – ein Beweisfoto ohne Personen.

A game in which reality and virtuality, presence and absence overlap. A city's network of streets becomes a virtual map on which a manhunt is played out. Online players move as avatars across the metropolitan grid and are tracked down by runners, members of Blast Theory who are equipped with cell phones and GPS equipment and are moving about in the actual city. When an online player gets bagged, the runner takes a picture of the spot—an evidentiary photograph with human subjects absent.

Prix Ars Electronica 2003, Golden Nica / Interactive Art

A collaboration with the Mixed Reality Laboratory, University of Nottingham (UK)

Tsukuba Series

Maywa Denki (J)

Maywa Denki, in Japan mittlerweile wahre Popstars, entwickeln eine neue Spezies von Musikinstrumenten und absurden Musik-Konstruktionen: mechanische Instrumente werden von Elektromagneten und Motoren gespielt. Dennoch: Der Spieler ist mit seinem Instrument direkt verbunden und löst den Klang durch Bewegungen aus. Musik im digitalen Zeitalter als mechanischer, substanzieller Vorgang.

Maywa Denki—who, meanwhile, have attained true pop star status in Japan—are developing a new type of musical instrument and absurd music constructions, whereby mechanical instruments are played by electromagnets and motors. Nevertheless, players are directly linked to their instruments and trigger sound through their movements. Music in the Digital Age as a mechanical, substantial process.

Prix Ars Electronica 2003, Award of Distinction / Interactive Art

nybble-engine-toolZ

Margarete Jahrmann, Max Moswitzer (A)



Ein Computerspiel als künstlerische Entwicklungsumgebung, in dem sich durch jede Aktion des Spielers die Spielregeln und damit das Netzwerk verändern. Jeder Schuss im Spiel löst automatisch eine No-War-Email an das Weiße Haus aus. Spielen wird identisch mit dem Programmieren von Codes.

A computer game as an artistic developmental environment in which each of the player's actions revises the rules of the game and thus changes the network. Every shot taken in the game triggers a "no war" e-mail to the White House. Playing becomes identical to programming code.

Prix Ars Electronica 2003, Award of Distinction / Interactive Art

Deep Walls

Scott Snibbe (USA)



Schatten und Bewegungen der Besucher werden aufgenommen und verkleinert in einem der 16 Felder eines Screens abgespielt, wiederholt, ausgetauscht und in Verbindung zu anderen Bewegungen gesetzt.

Visitors' shadows and movements are recorded, reduced in size and displayed in one of the 16 fields of a screen and then repeated, replaced and linked to other movements.

Prix Ars Electronica 2003, Honorary Mention / Interactive Art

Block Jam

Henry Newton-Dunn, Hiroaki Nikano, James Gibson, Ryota Kuwakubo (J)



25 intelligente Würfel programmieren einen musikalischen Ablauf. Musik erscheint so als dynamische Struktur, die durch einen interaktiven Vorgang entsteht: Durch das Experimentieren und Spielen mit der räumlichen Anordnung der Würfel können musikalische Phrasen und Sequenzen kreiert, verändert und zusammengesetzt werden.

25 intelligent cubes program a musical sequence, whereby the music appears as a dynamic structure that comes about as the result of an interactive process. By experimenting and playing with the physical arrangement of the cubes, the user can create, modify and orchestrate musical phrases and sequences.

Prix Ars Electronica 2003, Honorary Mention / Interactive Art

Pockets full of Memories

George Legrady (USA)



Ein persönliches Objekt – egal ob Schlüssel, Uhr, Handy oder auch die eigene Hand – wird von den Besuchern selbst gescannt und beschrieben. Damit liefern sie visuelle und deskriptive Informationen für ein digitales Archiv, in dem die Objekte in Beziehung zueinander gesetzt und vernetzt dargestellt werden. Ein Geflecht aus Gemeinsamkeiten, Differenzen, Verbindungen und Ähnlichkeiten.

Personal objects—regardless of whether a key, a watch, a cell phone or even one's own hand—are scanned and described by visitors themselves. In doing so, they provide visual and descriptive information for a digital archive in which the objects are interrelated to one another and displayed in network-linked fashion. The result is an interrelated structure of shared features, differences, connections and similarities.

Prix Ars Electronica 2003, Honorary Mention / Interactive Art

Supported by the Daniel Langlois Foundation for the Arts, Science and Technology, Montreal, The College of Letters and Science at the University of California, Santa Barbara

Streetscape

Iori Nakai (J)



Der User fährt mit einem Stift die Straßen eines Stadtplanes ab und hört dazu die Geräusche der jeweiligen Orte. Das Bild einer Stadt entsteht durch ihren spezifischen Klang. In der *Cyberarts 2003* ist neben einer Fassung für Tokyo auch eine eigens entwickelte Linzer Version zu erleben.

The user moves a stylus along the streets represented on a city map and hears the ambient noise at whatever location is currently indicated. The result is the image of a city depicted by means of its specific sounds. Visitors to Cyberarts 2003 will be able to experience not only the Tokyo version but also one developed especially for Linz.

Prix Ars Electronica 2003, Honorary Mention / Interactive Art

Last

Ross Cooper (UK), Jussi Ängeslevä (SF)



Eine Uhr, die die Chronik ihrer eigenen Geschichte ist. In drei konzentrischen Kreisen – dem Sekunden-, Minuten- und Stundenkreis – zeichnet eine Videokamera auf, was vor der Uhr geschieht. Es entsteht ein digitales Bild, in dem das Geschehene in den Kreisen unterschiedlich komprimiert und damit optisch manipuliert wird.

Bewegungen vor der Kamera werden zum optischen Material für ein hoch ästhetisches dynamisches Objekt.

A clock that is a chronicle of its own history. In three concentric rings—the circular displays indicating hours, minutes and seconds—a video camera records what transpires in front of the clock. The result is a digital image which, through optical compression and expansion, reveals the patterns and details of recorded events at a variety of time scales. Movements in front of the camera become optical material for a highly aesthetic, dynamic object.

ACCESS

Marie Sester (F / USA)



Foto: Marie Sester

Eine Installation im öffentlichen Raum zum Thema der unsichtbaren Überwachung. Mittels eines Motion-Tracking-Systems werden Personen von einem Scheinwerfer verfolgt, ohne dass dessen Steuerung sichtbar ist. Über einen speziell entwickelten Lautsprecher – dem *Acoustic Beam Project* – werden persönliche Botschaften ins Ohr

geflüstert – nur hörbar für die Person im Spotlight. Über ein Real-Time-Video im Internet kann der User eine Person im öffentlichen Raum auswählen und den Scheinwerfer steuern – anonyme Personen greifen so in die Realität ein.

An installation in public space on the subject of invisible surveillance. By means of a motion tracking system, a spotlight stalks passers-by without it being apparent how the ray of light is being steered. Through a specially developed loudspeaker—the Acoustic Beam Project—personal messages audible only to individuals in the spotlight are whispered in their ear. Via real-time video in the Internet, the user can select any person in the public space and control the spotlight; thus, anonymous individuals intervene in reality.

Prix Ars Electronica 2003, Honorary Mention / Interactive Art

Instant City

Sybille Hauer, Daniel Reichmuth (CH)



Ein elektronischer Musik-Bau-Spiel-Automat. Die Spielregeln: Aus semi-transparenten Steinen können ein oder mehrere Spieler Türme bauen – je höher sie werden, umso weniger Licht registriert die sensible Baufläche. Dadurch werden verschiedene Kompositionen ausgelöst und Farbe erzeugt.

An electronic musical building blocks game machine. The rules of play: one or more players can build towers out of semi-transparent building blocks. The higher the towers, the less light is registered by the sensitive building site, and this triggers the playing of various compositions and creates color.

Prix Ars Electronica 2003, Honorary Mention / Interactive Art

Aegis Hyposurface

dECOi (F)



Eine elastische architektonische Oberfläche als Display aus reflektierenden Metallplättchen, die pneumatisch gesteuert werden und in Echtzeit auf elektronischen Input reagieren. So sind hoch expressive, detailgenaue und organisch wirkende fließende Bewegungen durch das Display möglich.

An elastic architectural surface as a display made up of small metal plates that are controlled pneumatically and react in real time to electronic input. This makes it possible for the display to reproduce highly expressive, precisely detailed, seemingly organic, fluid movements.

Prix Ars Electronica 2003, Honorary Mention / Interactive Art

Hyperscratch ver.12

Haruo Ishii (J)



Ein raumfüllendes Glockenspiel aus 360 Einzelelementen: kupferne Glocken und damit verbundene Leuchtdioden. Durch Handbewegungen im Bereich eines unsichtbaren Interfaces können Klang und Licht ausgelöst werden. So wandert der Klang mit der Bewegung durch den Raum.

A spacious glockenspiel consisting of 360 individual elements including copper bells and light diodes hooked up to them. Sound and light are triggered by means of hand motions within the sensory range of an invisible interface; as a result, the sound moves through space in harmony with the motion.

Prix Ars Electronica 2003, Honorary Mention / Interactive Art

Earth core laboratory and elf-scan

Agnes Meyer-Brandis (D)



Auf der Suche nach Elfen: Mittels eines Sensors, der auf eine Fingerspitze passt, werden bis zu zwei Meter lange Erdbohrungen auf feinste Strukturen und Veränderungen abgetastet. Ein fantasievolles Projekt über die geheimnisvolle Frage, was sich im Untergrund von Linz befindet.

In search of elves: by means of a sensor that fits on the tip of a finger, cores drilled as much as two meters deep into the earth are scanned for minute structures and subtle changes. A highly imaginative project dealing with the mysterious question of what is to be found underground below Linz.

Prix Ars Electronica 2003, Honorary Mention / Interactive Art

Cinéma Fabriqué

Justin Manor (USA)



Eine Hard- und Software-Umgebung, mit der Video und Ton in Echtzeit durch Handbewegungen manipuliert und modifiziert werden können. Der User trägt Handschuhe, mittels derer seine Bewegungen verfolgt und registriert werden – so können die Videosequenzen verzerrt, ineinandergeschlungen, auseinandergezogen, die Bilder eingefroren, Abspielgeschwindigkeit und -richtung verändert werden.

A hardware and software environment in which hand motions are used to manipulate and modify video and sound in real time. Users wear gloves that track and register their movements; in this way, video sequences can be distorted, interspersed and separated, a freeze-frame function is available, and the playback speed and direction can be modified.

Prix Ars Electronica 2003, Honorary Mention / Interactive Art

Requiem

Marcel.Lí Antúnez Roca (E)

Sa/sat – Do/thurs
6. 9. – 11. 9.

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



Das O.K Centrum für Gegenwartskunst zeigt Marcel.Lí Antúnez Rocas interaktive Installation „Requiem“. Das pneumatische Exoskelett *bodybot* reagiert auf die Besucher im Raum, durch deren Bewegungen verschiedene Choreografien ausgelöst werden.

The O.K Center for Contemporary Art presents Marcel.Lí Antúnez Roca's interactive installation "Requiem." A pneumatic exoskeleton, the bodybot, reacts to visitors, whose movements in the exhibition space trigger a variety of different choreographies.

Cyberarts 2003
Production: Florian Prix
Design: Peter Sommerauer

u19 – Preisverleihung

Di/tues
9. 9.

11.00
O.K Centrum für
Gegenwartskunst

Die Preisverleihung an die Gewinner der Jugendkategorie *cybergeneration – u19 freestyle computing* des Prix Ars Electronica 2003.

Presentation of prizes to the winners of the 2003 Prix Ars Electronica's category for young people, cybergeneration–u19 freestyle computing.

u19 freestyle computing

Die „Cybergeneration“ präsentiert ihr unbändiges kreatives Potenzial in der *Cyberarts 2003* – eine Ausstellung mit den prämierten Arbeiten der u19-Kategorie des Prix Ars Electronica.

The Cybergeneration presents its over-the-top creative potential at Cyberarts 2003, an exhibition that includes the prizewinning works in the Prix Ars Electronica's u19 category.

Projects:

Rubberduck – Georg Sochurek (*Golden Nica*)

Gerät zur Messung und Analyse von Spondylolisthese –

Marin Leonhartsberger, Sigrun Astrid Fugger (*Award of Distinction*)

:.be A bee.: - Armin Ronacher, Nikolaus Mikschofsky

(*Award of Distinction*)

lyrix.at – Dominik Dorn (*Award of Distinction*)

individual interface inflex.org – Georg Gruber (*Honorary Mention*)

system interrupted – Manuel Fallmann (*Honorary Mention*)

Die Fliege – David Hackl (*Honorary Mention*)

schools out for Rosh Hodesh Adar II – Thomas Hainscho

(*Honorary Mention*)

Der Sprung ins Ungewisse – Hauptschule Steinerkirchen /

Traun (*Honorary Mention*)

i² was ist eine tolle Seite? – Alexandra Voglreiter, Katharina

Krummel, Anna Obermeier (*Honorary Mention*)

Bewegung – Project Group from the Secondary School HBLA for

Artistic Design, Linz (*Honorary Mention*)

Akustische Lesehilfe für Sehbehinderte – Franz Wengler,

Christof Haidinger (*Honorary Mention*)

Klangbilder – Class 7a at the BORG3, Vienna (*Honorary Mention*)

Das Studio und die Greenbox – Tobias Schererbauer, Matthus König,

Sebastian Schreiner (*Honorary Mention*)



Ars Electronica Center

Das Ars Electronica Center in Linz – seit 1996 ein einzigartiges Modell für den Umgang mit interaktiven Ausstellungs- und Vermittlungsformen. Media art meets technology, meets the audience.

The Ars Electronica Center in Linz has been, since 1996, a prototype facility for implementing interactive exhibits and facilitating the public's encounter with new media. Media art meets technology meets the audience.



Ars Electronica Center Exhibition

Sa/sat – Do/thurs
6. 9. – 11. 9. 10:00 – 21:00
Ars Electronica Center

Gulliver's Box

Adrian Cheok (SGP), Hirokazu Kato (J),
Ars Electronica Futurelab (A)



Die Besucher als live projizierte 3D-Figuren. Wie in der Welt der Riesen und Zwerge in *Gullivers Reisen* von Jonathan Swift sind es die Dimensionssprünge, das Spiel mit Maßstäben und Relationen, die gewohnte Sehweisen aufbrechen. Erinnern Sie sich, wie Prinzessin Leia in „Star Wars“ als holografisches Bild erschien? Hier können Sie es erleben.

Visitors as 3-D figures projected live. Just as in the world of huge Brobdnagians and tiny Lilliputians in Gulliver's Travels by Jonathan Swift, quantum dimensional leaps and the play of scale and relation are what shatter accustomed modes of seeing. Remember how, in "Star Wars," Princess Leia appeared as a holographic image? That's what you'll experience here!

Realized by the Mixed Reality Lab of the National University of Singapore, Human Interface Lab of Graduate School of Engineering Science, Osaka University, Ars Electronica Futurelab.
Supported by the funding of DSTA Singapore and the National Arts Council Singapore

Protrude, Flow

Sachiko Kodama, Minako Takeno (J)



Eine schwarze Flüssigkeit reagiert auf Geräusch und Stimme und formt sich zu organischen dreidimensionalen Gebilden, die gegen die Schwerkraft wachsen. Eine interaktive Installation, in der fließende Bewegungen physikalischen Materials surreale Eindrücke erwecken.

A black fluid reacts to sounds and voices, and assumes organic, three-dimensional shapes that grow counter to the force of gravity. An interactive installation in which fluid movements of physical materials evoke surreal impressions.

Supported by Denshijiki Industry Co., Ltd.

Humphrey II

Ars Electronica Futurelab (A)



Das Update der beliebten Flugmaschine im Ars Electronica Center. Stereoskopische Bilder erzeugen die Illusion einer dreidimensionalen Umgebung. Durch Force-Feedback-Apparaturen können auch physikalische Kräfte simuliert werden.

The latest update of the Ars Electronica Center's popular flying machine in which stereoscopic images produce the illusion of a three-dimensional environment. With the incorporation of force feedback apparatuses, physical forces can be simulated too.

Audiopad

James Patten, Ben Recht (USA)



Software als Instrument. *Audiopad* verfolgt die Position von Objekten mittels eines Motion-Tracking-Systems und übersetzt deren Bewegung in Steuerbefehle für eine Musiksoftware. Die Oberfläche wird so zu einer taktilen Programmierumgebung, in der Musik in Echtzeit komponiert und aufgeführt werden kann.

Software as an instrument. Audiopad tracks the position of the objects on a surface and translates these readings into control commands for music software. The surface thus becomes a tactile programming environment in which music can be composed and performed in real time.

Developed at the MIT Media Lab

Elevated Space



Das Transportmittel als Kunstraum. Der Lift des Ars Electronica Center wird zur Galerie für Arbeiten von StudentInnen der Universität Stuttgart und der Technischen Universität Wien.

A means of transportation as an art space. The Ars Electronica Center's lift

becomes a gallery exhibiting works by students from the University of Stuttgart and the Technical University of Vienna.

Projects: Margit Thieme: EXIT
Minka Ludwig, Emilie Hagen: Fussgänger
Volker Gebhard: Uzumaki
Andreas Mäule: Um-Chi-Im e Je-Sul
Karin Reisinger: Der Mond und die Suppe

Project Director: Thomas Lorenz (A)

Flow in a Lift

Gil K (Wiggle) (USA / J),
Han Hoogerbrugge (NL)



Auch der neue Außenlift des Ars Electronica Center ist ein Kunstraum für ein interaktives Musik-Video. Sound und visueller Ablauf ändern sich mit den Bewegungen des Lifts. Die imaginäre Reise einer Figur durch die Landschaften unserer Zeit.

The Ars Electronica Center's new exterior elevator is also an exhibition space for an interactive music video whose soundtrack and visuals are modified by the elevator's movements. A figure's imaginary journey through the landscapes of our time.

Networked Portrait

John Gerrard (IRL)



Interaktivität und Emotion: ein zeitgenössisches Diptychon aus zwei fotografischen 3D-Porträts. Der User kann über einen Touchscreen Erscheinungsbild und Blickrichtung der Porträts ändern. Auf beweglichen Screens können die Porträts einander zugewendet werden und so Gesichtsausdrücke spiegeln. Ein Projekt, das die Tradition der Porträt-Aufnahme als statische Kunstform neu überdenkt.

Interactivity and emotion: A contemporary diptych composed of two photographic 3D models. The appearance and orientation of these can be changed by the user in real-time through a touch screen interface. Hinged screens allow the models to be turned to face one another and react to new expressions. A project which reassesses the tradition of portraiture as static form.

Realized within the Ars Electronica Futurelab artist in residence programme, made possible by Pépinières européennes pour jeunes artistes 2003.

Tissue

Casey Reas (USA)



Eine interaktive Software. Datenveränderungen und Datenströme werden durch sich ineinander verwebende grafische Linien dargestellt, die direkt auf die Berührungen der Besucher reagieren. Aus der Interaktion mit der Umgebung entstehen Bewegungslinien, die Software-Codes in eine grafisch elaborierte Darstellung überführen.

Interactive software: data modifications and flows are depicted by means of interweaving graphic lines that react directly when visitors touch them. The interaction with the environment gives rise to lines of movement that translate software codes into a graphically elaborated pictorial representation.

Tissue runs on the *Responsive Window*, a project developed by Joe Paradiso at MIT Media Lab.

Ars Electronica Center Exhibition

CAVE

Der CAVE, die ausgereifteste Technologie zur Darstellung virtueller Welten, ist ein 3x3x3m grosser VR Erlebnisraum, den mehrere Personen gleichzeitig betreten können. 3D-Grafiken werden stereoskopisch auf Wände und den Boden des CAVE rückprojiziert und mit Stereobrillen betrachtet. Der Hauptbetrachter trägt eine verkabelte Brille und navigiert mit einer 3D-ähnlichen Maus, der „Wand“. Bewegt sich der Betrachter, werden die korrekte Perspektive und die Stereoprojektion der Umgebung aktualisiert, und das Bild bewegt sich mit dem Betrachter, der völlig davon umgeben ist. Tauchen Sie ein in die neuen virtuellen Welten des CAVE im Ars Electronica Center!

The CAVE is the most sophisticated technology for Virtual Reality applications. This 3x3x3m cubic room is a multi-user, high resolution, 3D video and audio environment. Graphics are rear projected in stereo onto the walls and the floor, and viewed with stereo glasses. Interaction and navigation are made possible by a three-dimensional mouse—the “wand.” As a viewer wearing a location sensor moves within its display boundaries, the correct perspective and stereo projections of the environment are updated, and the image moves with and surrounds the viewer. Get immersed in the new virtual worlds of the CAVE at the Ars Electronica Center!

Citycluster From the Renaissance to the Gigabits Networking Age

Franz Fischnaller (I)



Von Florenz nach Chicago – von der Renaissance ins digitale Zeitalter. Eine interaktive Zeitreise durch virtuelle Welten im CAVE. Auf der Suche nach der neuen, idealen Stadt kann der Besucher Bauwerke und Objekte zwischen den Städten austauschen und durch die Interaktion mit Avataren selbst zum Protagonisten der Szenerie werden.

From Florence to Chicago, from the Renaissance to the Digital Age – interactive time travel through virtual realities in the CAVE. By navigating and interacting with avatars, visitors can become protagonists in the action being depicted. Buildings can be swapped between the two cities to thus create a new, ideal urban setting.

Präsentation der CAVE-Applikation durch den Künstler/
presentation by the artist:

So/Sun 7. 9. 18:00 – 21:00
Mi/Wed 10. 9. 18:00 – 21:00

Produced at F.A.B.R.I.CATORS, Milan (I)
In collaboration with the Electronic Visualization Lab, University of Illinois, Chicago

raum.art ein elektronisches Museum A. Benjamin Spaeth (D)



raum.art stellt die Frage nach einer Architektur, die den Anforderungen der digitalen Kunst gerecht wird. Die Antwort liegt in der ephemeren Präsenz der Architektur selbst. Ohne die äußeren Parameter der ausgedehnten Umgebung kann sich die Architektur auf ihr Raum-Sein reduzieren.

raum.art takes up the question of finding an architecture that lives up to the demands of digital art. The answer lies in the ephemeral presence of the architecture itself. Without the external parameters of the extended environment, the architecture can be reduced to its pure spatiality.

Uzume

Petra Gemeinböck (A), Roland Blach (D),
Nicolaj Kirisits (A)



Uzume, nach einer japanischen Shinto-Göttin benannt, bedeutet „wirbelig“. Der Besucher taucht in *Uzume* in eine sehr empfindlich reagierende, dynamische Umgebung ein und erlebt dabei die kommunikative Ader einer seltsamen, virtuellen Entität. Die Kommunikation ähnelt dem Versuch, ein Gespräch zu führen, ohne die Sprache des Gegenübers zu kennen.

Uzume is named after a Japanese Shinto goddess and means “whirling.” Immersed in Uzume, a sensitively responsive, dynamic environment surrounds the visitor, unfolding the communicative nature of a strange, virtual entity. To communicate with Uzume is similar to pursuing a dialogue without knowing the language of the other.

Uzume was implemented at the CCVE IAO Fraunhofer Stuttgart

Sa–Do/Sat–Thurs	6. 9. – 11. 9.	10:00 – 18:00
Sa/Sat	6. 9.	18:00 – 21:00
Mo/Mon	8. 9.	18:00 – 21:00
Di/Tues	9. 9.	18:00 – 21:00
Do/Thurs	11. 9.	18:00 – 21:00

Uzume und raum.art werden jeweils im stündlichen Wechsel gezeigt. The two applications will be shown in the CAVE alternating every other hour.

Ars Electronica Center Exhibition

PuppetTool

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



Ein experimentelles Animations-Tool, mit dem hoch expressive Bewegungen jenseits der Beschränkungen von Schwerkraft und Beweglichkeit generiert werden können. Durch Mausbewegungen kann der User Gelenke an Tierfiguren markieren und alle denkbaren Bewegungen auslösen.

PuppetTool is an experimental animation device with which highly expressive movements transcending the limitations of gravity and agility can be generated. By pointing and clicking with the mouse, users can mark joints on animal figures and trigger any conceivable movements.

Key Grip

Justin Manor (USA)



Die Möglichkeiten von Television, Videospielen und audiovisueller Performance in einem Projekt verbunden. Der User kann über ein Gamepad Audiosequenzen und Videos in einer dreidimensionalen Umgebung manipulieren.

The possibilities of television, video games and audiovisual performance brought together in one project. Equipped with a gamepad, the user can manipulate audio sequences and videos in a three-dimensional environment.

The installation was realized with support of the Siemens artist in residence project at Ars Electronica.
The software was developed by Justin Manor at the MIT Media Lab.

Little Red MR

MR Ground Zero (J)



Eine neue Art des Geschichtenerzählens mittels Mixed-Reality-Technologie. Ein Märchen in 3D-Darstellung, in die der User eingreifen kann: durch Schließen des Buches, Umblättern der Seiten oder Berührungen des Buches. Ein Projekt an der Schnittstelle von traditionellem Lesen und technologischer Umsetzung.

This is a new kind of storytelling by means of Mixed Reality technology, a fairytale in 3-D in which the user can intervene by closing the book, leafing through its pages or touching the book—a project at the nexus of traditional reading and technological implementation.

Social Mobiles

Crispin Jones (UK) with IDEO



Kommunikation und Sozialverhalten – fünf Modelle von Mobiltelefonen, die auf das Verhalten ihrer Nutzer Einfluss nehmen können: Ist das Gespräch zu laut, wird ein kleiner Elektroschock ausgelöst; um jemanden zu erreichen, muss ein bestimmter Ton gespielt werden, oder es kann mit Geräuschen in fremde Telefonate eingegriffen werden.

Communication and social behavior—five cell phone models that are able to influence their users' behavior. If the conversation is too loud, a little electroshock is delivered. To call someone up, a particular tone has to be played. And then there's the capability of disrupting the telephone conversations of others with loud noises.

Autostereoscopic / SeeReal Ars Electronica Futurelab (A)



Dieses Projekt stellt ein Display in den Mittelpunkt, das es dem Betrachter ermöglicht, ohne zusätzliche Geräte wie z. B. Brillen computergenerierte 3D-Welten stereoskopisch zu erfahren. Diese Technologie erlaubt es dem Ars Electronica Center, ein neues Forschungs- und Experimentierfeld zu öffnen.

This project showcases a display that enables viewers to stereoscopically experience computer-generated 3-D worlds without additional equipment like special glasses. This technology is making it possible for the Ars Electronica Center to open up a new field of R&D.

Supported by SeeReal Technologies, Dresden (D)



Open Lab

Ars Electronica Futurelab (A)

Sa/sat – Do/thurs
6. 9. – 11. 9.

13:00 – 21:00
Ars Electronica
Futurelab

Das ephemere Interface steht im Fokus der diesjährigen Ausstellung des Ars Electronica Futurelab. Weg von traditioneller Interaktion zwischen Mensch und Computer, hin zu Systemen, die den gesamten Körper einbeziehen und keinen Unterschied machen zwischen Performer und Publikum, Akteur und Beobachter. Studien und Versuchsaufbauten aus aktuellen Produktionen, Ergebnisse aus Kooperationen und Workshops. Die Ausstellung präsentiert neueste Arbeiten in einem Hands-on-Setting, Installationen im Ad-hoc-Design und Applikationen im Debug Mode.

The ephemeral interface takes over the spotlight at this year's Ars Electronica Futurelab exhibition. Say goodbye to traditional human-computer interaction! Bring on the systems that integrate the entire body and don't differentiate between performer and audience, actor and observer. Studies and experimental prototypes from current productions, and the results of collaborative projects and workshops. This exhibition presents recent work in a hands-on setting, in ad-hoc design and applications in debug mode.

Projects:

Arsbox / UnCave – Florian Berger, Michael Büttner, Wolfgang Ziegler (A, Ars Electronica Futurelab)

Lumas – Carlos Andreas Rocha (USA, MIT Media Lab), Robert Praxmarer (A, Ars Electronica Futurelab)

Beyond the Desktop – Orhan Kipcak (A, FHS Joanneum), Helmut Höllerl (A, Ars Electronica Futurelab)

Liquid Sound – Marko Malle, Mathias Piket, Chiara Pucher, Eva Schindling (A, FHS Joanneum)

Zeitraumgreifer LS82T – Daniel Fabry, Virgil Guggenberger, Anika Kronberger, Erwin Wagner, Christian Zagler (A, FHS Joanneum)

Augmented Sound Reality – Daniel Dobler, Philipp Stampfl (A, FHS Hagenberg)

Educational Projects:

TU Wien & Ars Electronica Futurelab: Games and Architecture Workshop

WU Wien & Ars Electronica Futurelab: Elevated Space Workshop

FHS Joanneum & Ars Electronica Futurelab: Beyond the Desktop Workshop

Kunstuniversität Linz & Ars Electronica Futurelab:

Leonding Workshop

Research from the Garage presented by Peter Brandl, Stefan Feldler, Christian Naglhofer, Erwin Reitböck

Ars Electronica 2003 Publications



CODE – The Language of Our Time Code=Law, Code=Art, Code=Life

Katalog zur Ars Electronica 2003
Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit
€ 28,00
ISBN 3-7757-1356-5

„CODE – The Language of Our Time“ lautet das Thema, unter dem sich die Ars Electronica 2003 mit Rolle und Einfluss von digitalen Codes auf Kunst und Gesellschaft beschäftigt. In ausgewählten Texten und anhand exemplarischer Projekte wird untersucht, in welchen Formen Software die Spielregeln der modernen Informationsgesellschaft festlegt, Einfluss auf die künstlerische Produktion und das Wesen von Medienkunst hat und die Sichtweise auf das Leben verändert. Der reich illustrierte Katalog zur Ars Electronica 2003 dokumentiert die Symposien, Ausstellungen, Performances und Interventionen im öffentlichen Raum, mit denen künstlerische, wissenschaftliche und gesellschaftspolitische Beiträge das Festivalthema „CODE – The Language of Our Time“ auf der Ars Electronica 2003 bearbeiten.

„CODE – The Language of Our Time“ is the theme of Ars Electronica 2003, and represents an examination of the role and influence of digital code in art and society. Selected texts and exemplary projects investigate the ways in which software proceduralizes the modern Information Society, influences artistic production, and changes our view of life itself. The richly illustrated catalogue accompanying Ars Electronica 2003 documents the symposia, exhibitions, performances and interventions through which artists, scientists and sociopolitical thinkers have negotiated the theme of this year's festival.



CyberArts 2003

International Compendium
Prix Ars Electronica

Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit
€ 49,90 (inkl. DVD und CD)
ISBN 3-7757-1355-7

Der Prix Ars Electronica ist seit 1987 die internationale Plattform für CyberkünstlerInnen unterschiedlicher Disziplinen. Die Präsentation der Ergebnisse im Compendium „CyberArts 2003“ liefert einen umfangreichen Einblick in die aktuellen künstlerischen Positionen und Tendenzen in den Kategorien Net Vision / Net Excellence, Interaktive Kunst, Computeranimation / Visual Effects, Digital Musics und der Jugendkategorie u19 freestyle computing. Das Buch zu CyberArts 2003 im Package mit den prämierten Beiträgen der Kategorie Computeranimation / Visual Effects auf DVD und den Preisträgern der Digital Musics auf CD.

Since 1987, the Prix Ars Electronica has been the international platform for cyberartists representing the field's entire spectrum of disciplines. The presentation of the competition's results in the "CyberArts 2003" compendium provides a comprehensive look at current artistic approaches and trends in the categories Net Vision / Net Excellence, Interactive Art, Computer Animation / Visual Effects, Digital Musics, and the cybergeneration – u19 freestyle computing category for young people. A complete package: the "CyberArts 2003" book together with a DVD containing the prize-winners in the Computer Animation / Visual Effects category, as well as a CD with the winning entries in Digital Musics.

Ars Electronica on ORF

Radio

Visualisierte Linzer Klangwolke

Sa/sat 19:04
6. 9. Ö2

Zeit-Ton: Live-Übertragung aus dem Konzert

„Principles of Indeterminism“
Di/tues 23:05
9. 9. Ö1

Dimensionen – Ars Electronica 2003

Mi/wed 19:05
10. 9. Ö1

Zeit-Ton: Prix Ars Electronica 2003 – Digital Musics 1

Mo/mon 23:05
22. 9. Ö1

Zeit-Ton: Prix Ars Electronica 2003 – Digital Musics 2

Di/tues 23:05
23. 9. Ö1

TV

Prix Ars Electronica Gala – Die Goldene Nica:

Verleihung des Prix Ars Electronica 2003

So/sun 23:15
14. 9. ORF2

Zusammenfassung der CODE-Symposien

Di/tues 21:00
16. 9. Bayern Alpha

Dokumentation Ars Electronica Festival

So/sun 23:15
28. 9. ORF2

Ars Electronica 2003 Tickets & Information

Organization

AEC Ars Electronica Center Linz Museumsgesellschaft mbH

Managing Directors

Gerfried Stocker, Romana Stauffer
Hauptstr. 2, A-4040 Linz, Austria
Tel. +43.732.7272-0
Fax +43.732.7272-77
festival@aec.at
www.aec.at/code

ORF Oberösterreich

General Director: Helmut Obermayr

Prix Ars Electronica Coordination:
Christine Schöpf

Prix Ars Electronica Organization:

Gabriele Strutzenberger,
Judith Raab
Europaplatz 3, A-4021 Linz
Tel. +43.732.6900-0
Fax +43.732.6900-24270
info@prixars.orf.at
prixars.orf.at

Directors Ars Electronica:

Gerfried Stocker,
Ars Electronica Center
Christine Schöpf,
ORF Oberösterreich

Coordination & Production:

Katrin Emler, Manu Pfaffenberger

Production Team: Wolfgang Almer,
Ellen Fethke, Ingrid Fischer-Schreiber,
Marcus Lust, Dieter Mackinger,
Iris Mayr, Elisabeth Sachsenhofer,
Klemens Maria Schuster

Curatorial Advisors: Tim Didymus,
Dennis Russell Davies, Ingrid
Fischer-Schreiber, Cecilia Hausheer,
Naut Humon, Iris Mayr, Christiane
Paul, Casey Reas, Giaco Schiesser

Technical Production:

Magnus Hofmüller

Public Relations: Ulrike Ritter

Ticketing & PR-Assistance:

Sonja Panholzer

Press: Wolfgang Bednarzek

Marketing & Sponsoring: Ursula
Kürmayr, Doris Peinbauer

Web Editor, Web Design:

Ingrid Fischer-Schreiber,
Joachim Schnaitter

Web Team: Daniela Ortner, Barbara
Höller, Andreas Wabro, Gunther
Schmidl, Günther Kolar, Susanne
Gruber, Wolfgang Mayrhofer,
Volker Haider

Consultant: Jutta Schmiederer

Ars Electronica Center System

Administration & Technical

Maintenance: Christian Leisch,
Christian Kneissl, Karl Schmidinger,
Gerold Hofstadler

Technical Expertise & Know-how:

Ars Electronica Futurelab

**Ars Electronica Center Info- and
Visitor Service:** Herbert Gattringer,
Renata Aigner, Michaela Lang

Architecture: Scott Ritter,
Jakob Edlbacher

Imprint

Resp. for content: Gerfried Stocker,
Christine Schöpf

Editor-in-chief: Ulrike Ritter

Graphic Design:

Gerhard Kirchschräger
Printed by: Gutenberg, Linz
Photos: Ars Electronica, Sabine
Starmayr, Pascal Maresch, Pilo
*Photographs of their works are
copyright of the artists.*

Translation: Mel Greenwald
Proof Reading: Ingrid Fischer-
Schreiber, Ian Bovill

*The CODE Logo is based on
a design by Astrid Benzer and
Elisabeth Schedlberger. A
dictionary entry was used for the
background text.*

*By permission. From Merriam-
Webster Online Dictionary ©2003
by Merriam-Webster, Incorporated
(www.Merriam-Webster.com).*

Graphic Design:

Gerhard Kirchschräger

Programmänderungen vorbehalten.
Errors and alterations reserved.

Tickets & Information

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

Festival-Pass (valid for all festival presentations)	€ 100,00	€ 72,00
---	----------	---------

CODE-Symposium I

1 day	7. 9. or 8. 9.	€ 14,00	€ 11,00
2 Tage / 2 days	7. 9. and 8. 9.	€ 25,00	€ 20,00

CODE-Symposium II

1 day	9. 9.	€ 9,00	€ 7,00
-------	-------	--------	--------

CODE- Symposium III

1 Tag / 1 day	10. 9. or 11. 9.	€ 9,00	€ 7,00
2 Tage / 2 days	10. 9. and 11. 9.	€ 16,00	€ 12,00

So / sun	7. 9.	Messa di Voce	€ 14,00	€ 11,00
Di / tues	9. 9.	Principles of Indeterminism	€ 14,00	€ 11,00
Mi / wed	10. 9.	Digital Musics in Concert	€ 14,00	€ 11,00
Mi / wed	10. 9.	MARX	€ 9,00	€ 7,00
Do / thur	11. 9.	POL, DJ Spooky	€ 14,00	€ 11,00

Movieline	€ 6,50	€ 4,50
Tickets Ars Electronica Center	€ 6,00	€ 3,00
Tickets O.K Centrum für Gegenwartskunst	€ 4,00	€ 2,20

Information-Hotline

Mo – Fr / mon – fri 10.00 – 17.00
Tel. +43.732.7272-79

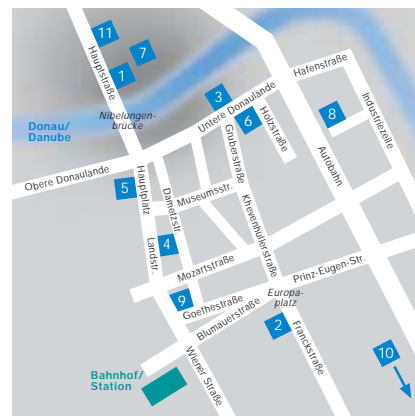
Festival-Pass Vorverkauf / advance sale:

4. 8. – 31. 8. 2003
Ars Electronica Center, Brucknerhaus

Die Tickets können per Fax oder E-mail
reserviert werden und ab 6. 9. 2003 an
der Brucknerhaus-Kassa oder am Tag

der Veranstaltung an der Abendkassa
jeweils 1 Stunde vor Beginn abgeholt
werden. / *Tickets can be reserved by
Fax or e-mail, and can be collected from
September 6, 2003 at the Brucknerhaus
ticket office, or on the day of the event
at the ticket window one hour before the
event begins.*

Fax +43.732.7272-679
tickets@aec.at



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

Ars Electronica 2003

Sa / sat 6. 9.	10:30	Cyberarts 2003 – Opening (see Page 3)	<i>O.K Centrum für Gegenwartskunst</i>
	13:30	Campus – Opening (see Page 3)	<i>Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz / Hauptplatz</i>
	15:30	Ars Electronica Center Exhibition – Opening (see Page 3)	<i>Ars Electronica Center</i>
	17:00 / 20:00 / 22:00	Movieline (see Page 24)	<i>Movimento</i>
	18:30	Opening Reception Ars Electronica 2003 und Linzer Klangwolke (see Page 4)	<i>Brucknerhaus / Großer Saal</i>
	21:00	Visualisierte Linzer Klangwolke: Europa – eine symphonische Vision (see Page 4)	<i>Donaupark</i>
	22:00	Animation! – Computeranimationen am Linzer Hauptplatz (see Page 4)	<i>Hauptplatz</i>
	22:30	login: Ars Electronica (see Page 4)	<i>Peter Behrens Haus (Alte Tabakwerke)</i>
So / sun 7. 9.	9:00–10:30	Media Breakfast – Der Treff für JournalistInnen & KünstlerInnen	<i>Brucknerhaus / Café Anklang</i>
	10:30–13:30	CODE Symposium: The Meaning of Code (see Page 10)	<i>Brucknerhaus / Mittlerer Saal</i>
	15:00–18:00	CODE Symposium: The Art of Code (see Page 10)	<i>Brucknerhaus / Mittlerer Saal</i>
	17:00 / 20:00	Movieline (see Page 24)	<i>Movimento</i>
	19:30	Tmema: Messa di Voce (see Page 18)	<i>Brucknerhaus / Großer Saal</i>
	20:30	Klangpark – Performances by AGF and Koan Master (see Page 19)	<i>Donaupark</i>
	21:30	Japanese Animation! (see Page 19)	<i>Hauptplatz</i>
	23:00	Code Arena: Visual Codes (see Page 38)	<i>Stadtwerkstatt</i>
	24:00	Nightline in the Green Box (see Page 38)	<i>Stadtwerkstatt</i>
	Mo / mon 8. 9.	9:00–10:30	Media Breakfast – Der Treff für JournalistInnen & KünstlerInnen
10:00–22:00		Klangpark – Dark Symphony (see Page 19)	<i>Donaupark</i>
10:30–13:30		CODE Symposium: Social Code (see Page 11)	<i>Brucknerhaus / Mittlerer Saal</i>
15:00–18:00		CODE Symposium: Collective Creativity (see Page 11)	<i>Brucknerhaus / Mittlerer Saal</i>
17:00 / 20:00 / 22:00		Movieline (see Page 24)	<i>Movimento</i>
18:00–20:30		Pixelspaces – DAMPF (see Page 14)	<i>Ars Electronica Center / Seminarraum</i>
21:00		Prix Ars Electronica Gala (see Page 20)	<i>ORF Oberösterreich</i>
21:00		Electronic Theatre (see Page 20)	<i>O.K Centrum für Gegenwartskunst / Arena</i>
22:00		O.K.-Night (see Page 20)	<i>O.K Centrum für Gegenwartskunst</i>
23:00		Code Arena: demo-scene (see Page 38)	<i>Stadtwerkstatt</i>
24:00		Nightline in the Green Box (see Page 38)	<i>Stadtwerkstatt</i>

Di / tues 9. 9.	9:00-10:30	Media Breakfast – Der Treff für JournalistInnen & KünstlerInnen	Brucknerhaus / Café Anklang
	10:00-19:30	Klangpark – Dark Symphony (see Page 19)	Donaupark
	10:30-13:30	CODE Symposium: Tangible Code (see Page 12)	Brucknerhaus / Mittlerer Saal
	11:00	u19-Preisverleihung (see Page 43)	O.K Centrum für Gegenwartskunst
	14:30-17:30	Prix Ars Electronica Forum I: Computer Animation / Visual Effects & Lecture Itsuo Sakane (see Page 17)	ORF Oberösterreich
	14:00-18:00	Radio-FRO-Konferenz (see Page 15)	Ars Electronica Center / Sky Medialoft
	17:00 / 20:00 / 22:00	Movieline (see Page 24)	Movimento
	18:00-20:30	Pixelspaces – DAMPF (see Page 14)	Ars Electronica Center / Seminarraum
	19:30	Principles of Indeterminism (see Page 21)	Brucknerhaus, Donaupark
23:00	Nightline in the Green Box (see Page 38)	Stadtwerkstatt	
Mi / wed 10. 9.	9:00-10:30	Media Breakfast – Der Treff für JournalistInnen & KünstlerInnen	Brucknerhaus / Café Anklang
	10:00-22:00	Klangpark – Dark Symphony (see Page 19)	Donaupark
	10:30-13:30	CODE Symposium: Software & Art I (see Page 12)	Brucknerhaus / Mittlerer Saal
	14:30 – 16:00	Prix Ars Electronica Forum II: Digital Musics (see Page 17)	ORF Oberösterreich
	16:30-18:00	Prix Ars Electronica Forum III: Interactive Art (see Page 17)	ORF Oberösterreich
	17:00 / 20:00 / 22:00	Movieline (see Page 24)	Movimento
	19:00	Preisverleihung des >digital sparks< (see Page 25)	Ars Electronica Center / Sky Medialoft
	19:30	Digital Musics in Concert (see Page 22)	Brucknerhaus / Großer Saal
	22:00	MARX (see Page 22)	Südpark Pichling
	23:00	Code Arena: Encoded Music (see Page 38)	Stadtwerkstatt
	24:00	Nightline in the Green Box (see Page 38)	Stadtwerkstatt
	Do / thurs 11. 9.	9:00-10:30	Media Breakfast – Der Treff für JournalistInnen & KünstlerInnen
10:00-22:00		Klangpark – Dark Symphony (see Page 19)	Donaupark
10:30-13:30		CODE Symposium: Software & Art II (see Page 13)	Brucknerhaus / Mittlerer Saal
14:30-18:00		Prix Forum IV: Net Vision / Net Excellence (see Page 17)	ORF Oberösterreich
17:00 / 19:00 / 21:00		Movieline (see Page 24)	Movimento
20:05-21:30		# upload 02: Thema Musik Live (see Page 25)	Ars Electronica Center / Sky Medialoft
21:00		Marcel.li Antúnez Roca: POL (see Page 23)	Posthof
22:00		In Concert: DJ Spooky That Subliminal Kid (see Page 23)	Posthof
23:00		Code Arena: The Aesthetics of Code (see Page 38)	Stadtwerkstatt
24:00		Nightline in the Green Box (see Page 38)	Stadtwerkstatt

Täglich / daily

6. 9. – 11. 9.
10:00 – 21:00
Ars Electronica Center
Exhibition (see Page 44)
Ars Electronica Center

7. 9. – 11. 9.
10:00 – 19:00
CODE Exhibition
(see Page 28)
Brucknerhaus

7. 9. – 11. 9.
10:00 – 21:00
CODE Exhibition
(see Page 31)
Ars Electronica Quarter

7. 9. – 11. 9.
10:00 – 19:00
electrolobby (see Page 34)
Brucknerhaus

7. 9. – 11. 9.
13:30 – 19:30
electrolobby Kitchen
(see Page 37)
Brucknerhaus

6. 9. – 11. 9.
10:00 – 24:00
Cyberarts 2003
(see Page 39)
O.K Centrum für
Gegenwartskunst

6. 9. – 11. 9.
10:00 – 19:00
Campus (see Page 26)
Kunsthochschule Linz

6. 9. – 11. 9.
10:00 – 21:00
Mobile Feelings / Co.in.cide /
Teleklettergarten
(see Page 33)
Hauptplatz

6. 9. – 11. 9.
13:00 – 21:00
Open Lab (see Page 49)
Ars Electronica Futurelab

5. 9. – 11. 9.
14:00 – 18:00
Not to Scale (see Page 32)
Kunstraum Goethestraße



Ars Electronica Center

Hauptstr. 2

A – 4040 Linz, Austria

Tel. +43.732.7272-0

Fax +43.732.7272-77

e-mail: info@aec.at

www.aec.at/code

