

HYBRID

living in paradox



ARS ELECTRONICA 2005

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft

LINZ, Do 1. - Di 6. September

Ars Electronica 2005

Veranstalter / Organization



Kooperationspartner / Cooperation Partners

Kunstuniversität Linz
Lentos Kunstmuseum Linz
Posthof Linz
Architekturforum Oberösterreich
Landesgalerie Linz

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



Stadt Linz



Land Oberösterreich



Bundeskanzleramt / Kunstsektion



Telekom Austria

voestalpine

voestalpine



Ö1

LINZ AG

Immer bestens betreut.
Linz AG

SIEMENS

Siemens Österreich

FESTO

FESTO



Mayer Linz

Microsoft®

| WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™ |

Microsoft Österreich

Sony DADC

Sony DADC



Österreichische Brauunion

CASINO LINZ

Machen Sie Ihr Spiel

Casinos Austria



invent
Hewlett-Packard



Berufsbildungsinstitut OÖ
BBRZ Gruppe

SMART

Technologies
Smart Technologies

Additional Support: 3com, Frank & Partner, Lexmark, Pöstlingberg Schloßl, Nikon, NRG Gestetner, ÖBB, Triple X, Wiener Städtische, VS Fickenscher, Kulturkontakt Austria, Austrian Airlines, M-AUDIO, Lenz Moser

2 **Ars Electronica 2005**

3 **Start your Festival**

6 **Hybrid – living in paradox**

Conferences

- 8 Hybrid Symposium
- 11 Prix Ars Electronica Forum
- 13 Ludwig Boltzmann Institute for Digital Culture and Media Science
- 14 McLuhan still dead? 25 years later World Culture Forum Design for Digital Communities
- 15 Radio-FRO-Konferenz Pixelspaces 2005
- 16 Mensch und Computer 2005 electrolobby Kitchen

Featured Artists: Theo Jansen

- 17 Strandbeest
Theo Jansen – Artist Lecture
- 18 **Ars Electronica Animation Festival**

Events

- 20 Suspended Engines
- 21 Ars Electronica Gala
gezgin
- 22 Visualisierte Linzer Klangwolke
O.K Night
Electronic Theatre
- 23 Listening between the Lines
- 24 Imago
Klangpark
Quarter Nightline
- 25 hybrid transmission

Campus

- 26 TANA-BANA
- 28 VCD: Relocate Tracks
Interface Culture
Design and Communication

Featured Artists: Ulf Langheinrich

- 29 DRIFT – live version
Waveform B – Installation
Ulf Langheinrich – Artist Lecture

Hybrid Creatures and Paradox Machines

- 30 The Blanket Project
Origin
- 31 Love Arms
Translator II: Grower
Scheiterhaufen
Pussy Weevil
Watschendiskurs
- 32 The Ladder
Dripping Sounds
Strojky / Machines
- 33 The Singing Skeleton Pilot SSP04
Sakura – Visual interactive installation
The Ideal of Beauty
- 34 ACTION HALF LIFE
Elf – Electronic Life Forms
Blow Up
- 35 Cockroach Controlled Mobile Robot #2
Infossil02
Additional Videos
Pixelspaces Exhibition

electrolobby

- 36 Tempest
Der Bankstatementgenerator
www.ngvision.org / www.telestreet.it
Bordergames
prompt.(decoy2)

Hauptplatz

- 37 Hotspot Linz – Kick-off
USED Clothing
HeartBeat

Exhibitions

- 38 The Use of Seifenblasen
Phantasma I + II
derelictedATMOSPHERES
TENORI-ON

39 transpublic

Ars Electronica Center

- 40 Virtuelle Welten
Humphrey-Welt
Music Box
- 41 Conspiratio
Scrapple
Jumping Rope
Perfect Time
- 42 WikiMap Linz
Ars Electronica Fassade
Robolab
Console
- 43 u19 – freestyle computing

CyberArts 2005

- 44 MILKproject
Life Support Systems – Vanda
- 45 how long does the subject linger at the edge of the volume...
gravicells
Run Motherfucker Run
Intimate Transactions
- 46 SonicWireSculptor
POD (Wind Array Cascade Machine)
Life: A User's Manual
Glow Positioning System
- 47 Waco Resurrection
Capture
Bondage
Interface #4 / TFT tennis V180
- 48 Firebirds
condemned_bulbs
G-Player
Strandbeest

Service

- 49 Publications
Ars Electronica on ORF
- 50 Imprint
Ars Electronica 2006
- 51 Preise / Prices
- 52 Program overview

Hybrid – living in paradox

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

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

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

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

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

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

HYBRID—living in paradox, the theme of Ars Electronica 2005, examines the implusive tendencies that digital technologies impose on the world, bringing cultures on top of each other and flouting boundaries: national, material, technological and psychological. Hybrid creations and creatures, identities and cultures emerge from recombinations of our three basic codes: numeric, genetic and atomic.

Digital media art itself is a hybrid born from the connection of art and technology, accumulating diverse modes of expression and demanding a unique crossover of expertise and knowledge.

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

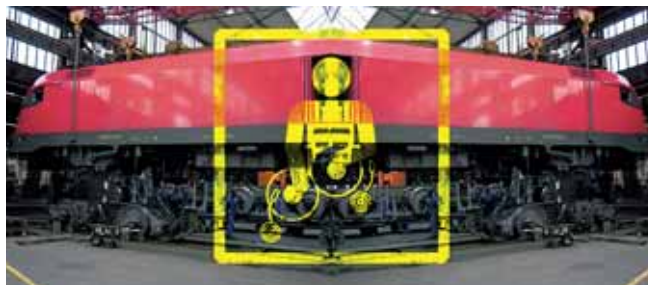
- *The Drivers and Patterns of Hybridization*
- *Hybrid Economies and Politics*
- *Hybrid Cultures and Identities*
- *Hybrid Creatures and Ecologies*

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

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

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

Gerfried Stocker, Christine Schöpf
Direktorium Ars Electronica



Do/Thu
1. 9.

20:30
ÖBB – Technische Services

Suspended Engines

Der Eröffnungsabend der Ars Electronica 2005 mit Performances und Concerts in der ungewöhnlichen Kulisse der Montagehalle der ÖBB. Hängende Lokomotiven lassen den Arbeitsalltag ahnen, eine Lichtinszenierung verleiht den Maschinen jedoch ein abendliches Party-Flair.

The 2005 Ars Electronica's opening soirée will feature performances and concerts in an unusual setting: an Austrian Federal Railways assembly shop. Suspended locomotives give an inkling of the venue's day job; dramatic lighting effects endow the machinery with a nocturnal party flair.

With: Marc Leclair (aka Akufen) & Gabriel Coutu-Dumont (CA), ADA (DE), Maurice Benayoun und Jean-Baptiste Barrière (FR), Bobby R. (AT) and Mahir M. Yavuz & Muhittin Bilginer (TR)

See page 20



Fr/Fri
2. 9.

18:30
Brucknerhaus, Großer Saal

Ars Electronica Gala



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

An evening completely dedicated to the artists themselves—the grand opening ceremony of Ars Electronica 2005 segues into the presentation of the Golden Nicas to this year's Prix Ars Electronica prizewinners.

see page 21



Sa/Sat
3. 9.

19:30
Donaupark

Visualisierte Linzer Klangwolke Teilung am Fluss lawine torrèn (AT)

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

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

Presented by ORF Upper Austria and Brucknerhaus Linz. Supported by Telekom Austria. see page 22

Start your Festival

Mi/Wed
31. 8.

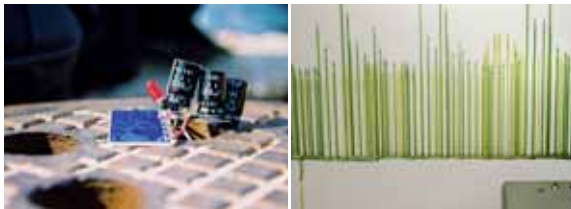
20:00 Opening
Architekturforum Oberösterreich

Hybrid Creatures and Paradox Machines

Aktuelle Annäherungen von KünstlerInnen an die Themen Robotik, Bio-nik, Bio-Engineering – mit kunstvoll konstruierten Apparaten, poetisch nutzlosen Maschinen, Digital Characters, erfrischend ironischen Paraphrasen.

Artists' current takes on robotics, bionics and bio-engineering, featuring artistically constructed apparatuses, poetically useless machines, digital characters and refreshingly ironic paraphrases.

see page 30



Art Walk

Begleiten Sie KünstlerInnen und KuratorInnen zu den Eröffnungen der Ausstellungen.

Festivalgoers accompany artists and curators to exhibition openings.

Openings

Mi/Wed 31. 8.

18:00	Pixelspaces Exhibition	Ars Electronica Futurelab
19:00	derelictedATMOSPHERES	Landesgalerie
20:00	Hybrid Creatures and Paradox Machines	Architekturforum Oberösterreich

Do/Thu 1. 9.

13:30	Waveform B	Lentos
15:30	TANA-BANA	Kunstuniversität Linz
16:15	Interface Culture	Kunstuniversität Linz, Läuferln
17:00	CyberArts 2005	O.K Centrum für Gegenwartskunst
19:00	Launch of Hotspot Linz	Hauptplatz

Do/Thu
1. 9.

19:00
Hauptplatz

Launch of Hotspot Linz



Die Stadt Linz installiert bis 2008 mehrere hundert öffentliche Hotspots. Zum Kick-off-Event wird ein virtuelles Gästebuch installiert, über das jeder per Internet, SMS oder MMS Beiträge austauschen kann. Ein Tagebuch der Stadt und ihrer Bewohner entsteht.

Through 2008, the City of Linz will be installing several hundred public hotspots. To mark the project launch, a virtual guest

book is being set up to allow users to exchange messages via Internet, SMS or MMS. The outcome will be a diary of the city and its inhabitants.
see page 37

Do/Thu
1. 9.

19:30
Hauptplatz

the unstruck sound: Anāhat Nād Srishti School of Art Design and Technology, Bangalore (IN)

Kabir, ein Dichter des 15. Jahrhunderts, gilt als einer der bedeutendsten Poeten Indiens. Verschiedene indische Musiktraditionen verwenden und verarbeiten seine Werke und haben so die Tradition mündlich überliefert. Das „Überliefern“ der Musik wird in der Performance auf digitale Weise wiederholt: Lieder werden gesungen, über einen eigens installierten Sender empfangen und über Radios wieder übertragen.

Kabir, a 15th-century bard, is considered one of India's most important poets. A number of Indian musical traditions use and create variations on his works and have thereby handed down this tradition orally. In this performance, the process of passing on this music is repeated digitally: songs are sung, received by specially installed radio equipment and then retransmitted.

Lead Sponsor: Jindal South West Foundation, Mumbai, India
Concept: Tara Kini, Ashok Sukumaran, Artists: Tara Kini, Shabnam Virmani, Shaina Anand, Uday Raj, Amphat Varghese, Raghavendra Rao with selected students of Srishti, Creative Support: Michael Joseph, Vickram Crishna, Michael Coburn, Manager: Meena Vari



Mi/Wed 31. 8. Openings

10:00 – 19:00	Open House Ars Electronica Center
18:00	Pixelspaces Exhibition – Opening (see page 35) Ars Electronica Futurelab
19:00	derelictedATMOSPHERES – Opening (see page 38) Landesgalerie
20:00	Hybrid Creatures and Paradox Machines – Opening (see page 30) Architekturforum Oberösterreich

Do/Thu 1. 9. Openings

11:00	Digital Archives Conference (see page 13) Lentos
13:30	Waveform B – Opening (see page 29) Lentos
15:30	TANA-BANA – Opening (see page 26) Kunstuniversität Linz
16:15	Interface Culture – Opening (see page 28) Kunstuniversität Linz
17:00	CyberArts 2005 – Opening (see page 44) O.K Centrum für Gegenwartskunst
19:00	Launch of Hotspot Linz (see pages 37) Hauptplatz
19:30	the unstruck sound: Anāhat Nād (see page 4) Hauptplatz
20:30	Suspended Engines (see page 20) ÖBB – Technische Services

Art Walk

Fr/Fri 2. 9. Highlights

18:30	Ars Electronica Gala (see page 21) Brucknerhaus
-------	---

Sa/Sat 3. 9. Highlights

19:30	Visualisierte Linzer Klangwolke (see page 22) Donaupark
-------	---



Fluidtime – Live Calendar Fluidtime Data Services (AT)

Immer auf dem Laufendem beim Festival: ein Live Calendar für Java-fähige Mobiltelefone. Über Links auf den Programmseiten von www.aec.at/hybrid können Sie aktuelle Infos und Updates zu Veranstaltungen auf Ihr Handy erhalten. Die Applikation kann gratis im Brucknerhaus geladen oder per WAP downgeloadet werden. Die weiteren Kosten richten sich nach dem Datenvolumen.

Stay on top of things at the Festival with Live Calendar for Java-enabled cell phones. Links set up on the program website at www.aec.at/hybrid let you access the latest information and event updates with your cell phone. You can load the application free of charge at the Brucknerhaus or can download it via WAP. From that point on, charges are based on data volume.

www.fluidtime.com



www.aec.at

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

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

Hybrid – living in paradox

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

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

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

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

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

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

RSS-Feeds und Podcasting ist ein Hybrid, dessen Entstehen wohl von visionären KünstlerInnen und KulturtheoretikerInnen vorhergesagt wurde, nicht aber von den Marketinggurus der New Economy. Dass am Ende doch immer ein Weg gefunden wird, die so entstandenen Derivate kommerziell zu nutzen, tut der Lust und Energie, mit der weiterhin gesampelt, remixed, verunreinigt und missbraucht wird, keinen Abbruch, bestenfalls provoziert es dazu.

Gerfried Stocker

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

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

Kunst ist die Nahrung der Hybridisierung. Sie übersetzt und transportiert die Formen einer Kultur in die einer anderen, indem sie Teile von beiden hervorhebt und mischt. Sampling ist nicht nur eine der digitalen Techniken, sondern hat sich zu einem Lebensstil entwickelt. Und so gibt es DJs der Kulturen, wenngleich diese in langfristigeren Rhythmen arbeiten. Was bleibt uns anderes als zu sampeln, in einer Umwelt, in der alles immer verfügbar ist?

Derrick de Kerckhove

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

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

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

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

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

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

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

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

Gerfried Stocker

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

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

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

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

Derrick de Kerckhove

Conferences

Zeitplan / Timetable

Digital Archives Conference (see page 13)

Do/Thu 1. 9. 11:00 – 13:30

Hybrid Symposium (see page 9–10)

Panel I – Drivers and Patterns of Hybridity

Fr/Fri 2. 9. 10:30 – 13:30

Panel II – Hybrid Cultures and Politics

Fr/Fri 2. 9. 15:00 – 18:00

Panel III – Hybrid Identities

Sa/Sat 3. 9. 10:30 – 13:30

Panel IV – Hybrid Ecologies

Sa/Sat 3. 9. 15:00 – 18:00

Pixelspaces 2005 (see page 15)

Sa/Sat 3. 9. 16:30 – 19:00

Prix Forum I – Interactive Art (see page 11)

So/Sun 4. 9. 10:00 – 11:30

Radio-FRO-Konferenz (see page 15)

So/Sun 4. 9. 10:30 – 15:00

Artist Lecture – Theo Jansen (see page 17)

So/Sun 4. 9. 11:30 – 12:30

Prix Forum II – Digital Musics (see page 11)

So/Sun 4. 9. 13:00 – 14:30

Artist Lecture – Ulf Langheinrich (see page 29)

So/Sun 4. 9. 14:30 – 15:30

Prix Forum III – Computer Animation / Visual Effects (see page 11)

So/Sun 4. 9. 16:00 – 17:30

Pixelspaces 2005 (see page 15)

So/Sun 4. 9. 16:30 – 19:00

Lecture of the curators of the Animation Festival (see page 19)

So/Sun 4. 9. 17:30 – 18:30

Mensch und Computer 2005 (see page 16)

So/Sun – Mi/Wed 4. 9. – 7. 9.

Prix Forum IV – Net Vision (see page 12)

Mo/Mon 5. 9. 10:30 – 13:30

World Culture Forum (see page 14)

Mo/Mon 5. 9. 15:00 – 17:00

McLuhan still dead? 25 years later (see page 14)

Mo/Mon 5. 9. 17:30 – 20:00

Prix Forum V – Digital Communities (see page 12)

Di/Tue 6. 9. 10:30 – 13:30

Design for Digital Communities (see page 14)

Di/Tue 6. 9. 15:00 – 17:00

Hybrid Symposium curated by Derrick de Kerckhove (CA)

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

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



Hybrid Symposium I – Drivers and Patterns of Hybridity

Fr/Fri
2. 9.

10:30 – 13:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

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

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

10:30 – 10:55 **Derrick de Kerckhove (CA)**

Head of the Marshall McLuhan Program at the University of Toronto since 1983; author of "The Skin of Culture", "Brainframes: Technology, Mind and Business", "The Architecture of Intelligence"; advisor to governments, major corporations and cultural initiatives

10:55 – 11:20 **Susan Savage-Rumbaugh (US)**

primatologist, professor of biology at Georgia State University, author of "Kanzi: The Ape at the Brink of the Human Mind"

11:20 – 11:45 **Wen-Jean Hsueh (ROC)**

General Director of the Creativity Laboratory of the Industrial Technology Research Institute (ITRI)—Taiwan

11:45 – 12:00 **Break**

12:00 – 12:25 **N.N.**

12:25 – 12:45 **David Weinberger (US)**

founder of the strategic marketing company "Evident Marketing"; he joined "Open Text"; consultant for industry and company boards, author, co-author of "The Cluetrain Manifesto", since 2004 Fellow at Harvard's Berkman Institute for Internet & Society

12:45 – 13:30 **Discussion**

Hybrid Symposium II - Hybrid Cultures and Politics

Fr/Fri
2. 9.

15:00 – 18:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

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

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

15:00 – 15:25 **Vincenzo Susca (IT)**

researcher at ISIMM in Rome and the CeaQ di Paris, author of "Tutto è Berlusconi. Radici, metafore e destinazione del tempo nuovo" and editor of "Immaginari postdemocratici. Nuovi media, cybercultura e forme di potere"

15:25 – 15:50 **Aminata Traoré (ML)**

former Minister of Tourism and Culture in Mali, promotor of several cultural projects, initiator of "Soi le voisins, le quartier", coordinator of the "Forum pour l'autre Mali", a forum that envisages to follow-up the World Social Forum in Europe; author of "l'Etat" and "Le Viol de l'Imaginaire"

15:50 – 16:05 **Break**

16:05 – 16:30 **Donatella Della Ratta (IT)**

Contributor on Arab media issues for the Italian newspaper "Il Manifesto", film maker producing documentaries about Middle Eastern issues; author of "Al Jazeera, media e società arabe nel nuovo millennio"

16:30 – 16:55 **Carolyn Guertin (CA)**

currently McLuhan Postdoctoral Fellow at the University of Toronto, teacher at Athabasca University, Canada, trAce Online Writing School at Nottingham Trent University, UK and the Universidad Internacional de Andalucía, Spain

16:55 – 17:20 **Carlo Formenti (IT)**

philosopher, writer and journalist specialized in new media and third culture issues, author of the novel "Nell'anno della signora"

17:20 – 18:00 **Discussion**

Conferences

Hybrid Symposium III – Hybrid Identities

Sa/Sat
3. 9.

10:30 – 13:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

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

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

10:30 – 10:55 **Melanie Puff (DE)**

curator and critic, author of “Postmoderne und Hybridkultur”

10:55 – 11:20 **Olivier Dyens (CA)**

Associate Professor at Concordia University Montreal; founder and webmaster of www.chairemetal.com and continentx.com, websites dedicated to the study of cyberculture; author of “Metal and Flesh, The Evolution of Man, Technology Takes over”

11:20 – 11:45 **Roger Clarke (AU)**

consultant specialized in eBusiness, information infrastructure, data surveillance and information privacy

11:45 – 12:00 **Break**

12:00 – 12:25 **Jens Hauser (DE)**

art curator and writer, teaching activity on media theory and intercultural approaches, various conference activities, director of documentary films, sound environments; collaborator with several broadcasting stations; currently involved in two long-term film projects about bioart

12:25 – 12:45 **Massimo Canevacci (IT)**

professor of Cultural Anthropology at the University of Rome La Sapienza; visiting professor in Brazil since 1984, where he researches urban and native communication

12:45 – 13:30 **Discussion**

Hybrid Symposium IV – Hybrid Ecologies

Sa/Sat
3. 9.

15:00 – 18:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

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

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

15:00 – 15:25 **Marko Ahtisaari (FI)**

director of Design Strategy for Nokia; studied economics, philosophy and musical composition at Columbia University, NYC, lectured in logic, philosophy of economics, and the history of thought; was awarded a Grammy Showcase Award for new artists

15:25 – 15:50 **Carmin Karasic (US)**

software engineer and digital artist focused on Internet Art; currently Director of HyperArtSpace, Boston Cyberart Festival's online gallery; exhibitions, collaborations with other Internet artists; her works are online in several online venues and galleries

15:50 – 16:05 **Break**

16:05 – 16:30 **Frédéric Voison / Robin Meier (FR)**

Frédéric Voison: head of the music research department of CIRM (Centre National de Création Musicale) at Nice, France, concentrating on the study and musical application of artificial neural networks
Robin Meier: composer interested in artificial intelligence and biological approaches to computing applied to musical composition and installations; works with the CIRM

16:30 – 16:55 **Marco Susani (IT/US)**

architect, industrial designer; director of the Advanced Concept Groups, Consumer Designs Organisation at Motorola; former director of Domus Academy Research Center

16:55 – 17:20 **Usman Haque (UK)**

designer of interactive architecture systems and responsive projection environments, interactive installations, digital interface devices and choreographed performances; teacher at the Bartlett School of Architecture

17:20 – 18:00 **Discussion**

Prix Ars Electronica

Der Prix Ars Electronica ist der weltweit wichtigste Wettbewerb für digitale Kunst, für Cyberarts. An die 3000 Arbeiten aus 71 Ländern, von international renommierten Künstlern ebenso wie von jungen Talenten, wurden eingereicht und von insgesamt 36 Juroren in mehrtägigen Sitzungen begutachtet. Aber nicht nur die hohe Zahl an Einreichungen, sondern vor allem die herausragende Qualität der Siegerarbeiten zeigt, welche Bedeutung und Attraktivität die Medienkunst in unserer Zeit erreicht hat.

Sechs Goldene Nicas, 12 Auszeichnungen und 73 Anerkennungen sowie das Stipendium [the next idea] mit Preisgeldern in Höhe von insgesamt 117.500 Euro werden in der Preisverleihung vergeben. Preisstifter des Prix Ars Electronica sind Telekom Austria und voestalpine.

The Prix Ars Electronica is the world's most important competition for the digital arts and cyberart. This year, nearly 3,000 entries were submitted from 71 countries by internationally renowned artists and up-and-coming young talent alike. A total of 36 jurors convened over several days to evaluate these works. This enthusiastic response is certainly gratifying, but it is above all the outstanding quality of the prizewinning projects that attests to the significance and attractiveness that media art has attained in this day and age.

Six Golden Nicas, 12 Awards of Distinction, 73 Honorary Mentions, [the next idea] art and technology grant, and prize money totaling 117,500 euros are being bestowed upon this year's winners. The Prix Ars Electronica's sponsors are Telekom Austria and voestalpine.



Forum I – Interactive Art

So/Sun
4. 9.

10:00 – 12:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Die Preisträger in der Kategorie „Interaktive Kunst“:

The prize winners in the "Interactive Art" category:

Esther Polak, Ieva Auzina and RIXC – Riga Center for New Media Culture (LV/NL) – MILKproject – Golden Nica
Mateusz Herczka (NL) – Life Support Systems – Vanda
Marc Downie, Shelley Eshkar, Paul Kaiser (US) – how long does the subject linger on the edge of the volume ...

Participants of the Forum: Scott deLahunta (NL), Esther Polak (NL), Ieva Auzina (LV), Mateusz Herczka (NL), Marc Downie / Shelley Eshkar / Paul Kaiser (US)

Artist Lecture: Theo Jansen (NL): Strandbeest
Special Prize of the Jury (see page 17)

Forum II – Digital Musics

So/Sun
4. 9.

13:00 – 15:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Die Preisträger in der Kategorie „Digital Musics“:

The prize winners in the "Digital Musics" category:

Maryanne Amacher (US) – TEO! A sonic sculpture – Golden Nica
John Oswald (CA) – plunderphonics
Pan Sonic (FI) – KESTO

Participants of the Forum: Naut Humon (US), Maryanne Amacher (US), John Oswald (CA), Pan Sonic (FI)

Artist Lecture: Ulf Langheinrich (DE/AT) (see page 29)

Forum III – Computer Animation / Visual Effects

So/Sun
4. 9.

16:00 – 18:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Die Preisträger in der Kategorie „Computer Animation / Visual Effects“:

The prize winners in the "Computer Animation / Visual Effects" category:

Tomek Baginski – Platige Image (PL) – Fallen Art – Golden Nica
Gaëlle Denis – Passion Pictures (FR/UK) – City Paradise
Brad Bird – Pixar (US) – The Incredibles

Participants of the Forum: Dietmar Offenhuber (AT), Tomek Baginski (PL), Rick Sayre (US), Gaëlle Denis (FR/UK)

Lecture of the curators of the Animation Festival (see page 19)

Commons & Community Social Life in the Digital Age

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

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

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

In Kooperation mit der Ö1-Sendung „matrix – computer & neue medien“ (jeden Sonntag, 22:30)



Forum IV – Net Vision

Mo/Mon
5. 9.

10:30 – 13:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

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

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

With: Karel Dudesek (UK), Casey Reas / Benjamin Fry (US), Yugo Nakamura (JP), ubermorgen (AT)

Table Talk

**Was treibt die Vision eines demokratischen Netzes voran?
What factors are advancing the vision of a democratic net?**

With: Benjamin Fry / Casey Reas (US), Karel Dudesek (UK), Matthew Fuller (UK), Pablo Machón / FSF (ES), Bernd Lutterbeck (DE)

Forum V – Digital Communities

Di/Tue
6. 9.

10:30 – 13:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

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

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

With: Anita Gurumurthy (IN), Pullukkottayil Habel Kurien (IN), Pacho Machón (ES), Agnese Trocchi / Ciro d'Aniello (IT)

Table Talk

**Welche Bedürfnisse und Interessen treiben eine Community an?
What needs and interests drive a community forward?**

With: Steven Clift / e-democracy.org (US), Roman Bleichenbacher (CH), Markus Bechedahl (DE), Franz Schmidbauer (AT), Donatella Della Ratta (IT), Georg Pleger (AT)

Launch of Ludwig Boltzmann Institute for Digital Culture and Media Science

Das neue Ludwig Boltzmann Institute for Digital Culture and Media Science wird in Linz errichtet werden und innovative Forschungsleistungen in der Entwicklung von Dokumentations-, Beschreibungs- und Aufbewahrungsstrategien für digitale Kunstwerke und Medienkunst leisten. Das Institut befasst sich mit der wissenschaftlichen Bearbeitung und Archivierung von digitalen Kunstwerken anhand des umfangreichen Ars Electronica-Archivs. Durch die Bündelung von Wissenschaft, Kunst, Technologie und Kulturvermittlung wird eine neue Qualität in der Beschäftigung mit unserer digitalen Umwelt ermöglicht. Die Kunstuniversität Linz, das Ars Electronica Center, das Lentos Kunstmuseum Linz und die Ludwig Boltzmann Gesellschaft bilden das hochkarätige Partnerkonsortium vor Ort. Das Projekt ist auf voraussichtlich 7 Jahre anberaumt und wird sich mit einer Vielzahl internationaler Partnerinstitutionen vernetzen.

Das LBI for Digital Culture and Media Science ist an einer engen Verknüpfung von wissenschaftlicher Forschung und deren anwendungsorientiertem Einsatz interessiert. Dafür stehen die drei Forschungsprogramme, die sich a) mit der wissenschaftlichen Beschreibung von digitalen Kunstwerken im kunsthistorischen Kontext, b) mit der Speicherung, Konservierung und Zugänglichmachung, sowie c) der Entwicklung von computerunterstützten Werkzeugen zur Bearbeitung und Verwendung dieser Materialien in verschiedenen kulturwissenschaftlichen Zusammenhängen beschäftigen.

Das Ars Electronica Archiv dokumentiert seit 1979 herausragende künstlerische und gestalterische Arbeiten aus der elektronischen Welt. Prominente Wissenschaftler, Künstler und Computer-Pioniere wie Marvin Minsky, Jean Baudrillard, Nam June Paik, Paul Virilio und John Lasseter waren in den letzten 25 Jahren Gäste des weltweit bekannten Festivals für Kunst, Technologie und Gesellschaft und haben ihre Spuren in diesem Archiv hinterlassen.



The new Ludwig Boltzmann Institute for Digital Culture and Media Science is being established in Linz to perform innovative research on the development of strategies for the documentation, description and preservation of digital artworks and media art. Specifically, the Institute's mission is to archive and perform scholarly work on the digital artworks that make up the extensive Ars Electronica Archive. Consolidating scientific, artistic, technological and public mediation activities under the aegis of a single facility is designed to enhance the process of encountering digital art. Linz's Art University, Ars Electronica Center and Lentos Museum of Modern Art and the Ludwig Boltzmann Society—leading institutions in their respective fields—anchor the partner consortium. The project, which has been initially approved to run for seven years, will be collaborating with numerous partner institutions worldwide.

The LBI for Digital Culture and Media Science seeks to tightly integrate scholarly research and its application-oriented use. The upshot of this approach is a tripartite agenda: a) scholarly description of digital artworks within the context of art history, b) archiving and conserving these works, and facilitating access to them, and c) developing computer-based tools to process and utilize the material in a wide range of cultural settings and scholarly pursuits.

The Ars Electronica Archive has been documenting outstanding examples of electronic art and design since 1979. Prominent scientists, artists and computer pioneers including Marvin Minsky, Jean Baudrillard, Nam June Paik, Paul Virilio and John Lasseter have been among the featured guests at this world-renowned festival of art, technology and society over the past 25 years, and have left behind traces of their activities in this archive.

Do/Thu
1. 9.

11:00 – 13:30
Lentos, Auditorium

Digital Archives Conference

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

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

With: Dieter Daniels (HGB Leipzig, DE), Alain Dépocas (Langlois Foundation, CA), Gerhard Dirmoser (AT), Monika Fleischmann (Fraunhofer Institute, Medienkommunikation, DE), Rudolf Frieling (ZKM Karlsruhe, DE), Oliver Grau (Humboldt University Berlin, DE), Paul Leitner (Sony, AT), Matt Locke (BBC, UK)

Digital Communities

Mo/Mon
5. 9.

17:30 – 20:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

McLuhan still dead? 25 years later Lecture Derrick de Kerckhove (CA)



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

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

Meetings at Ars Electronica

ISEA Meeting

Fr/Fri
3. 9. 13:30 – 15:00
Lentos, Zeichensaal

DigiArts Meeting – Workshop on networking activities in Digital Arts for Africa and future developments

So/Sun
4. 9. 9:30 – 16:00
Lentos, Zeichensaal

Mo/Mon
5. 9.

15:00 – 17:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

World Culture Forum

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

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

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

With: Anita Gurumurthy (ICT4Change, IN), Derrick de Kerckhove (Marshall McLuhan Institute, CA), Erik Möller (wikimedia, DE), Margit Niederhuber (Expert on Development and Culture, AT), Peter M. Rantasa (Executive Director World Culture Forum Alliance, AT)
Moderator: Andreas Hirsch (AT)

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

Mo/Mon
5. 9.

17:00 – 19:00
Brucknerhaus, electrolobby Kitchen

Open Forum “Cultural Sustainability and the Digital Divide – Positions for WSIS II Tunis 2005”

Di/Tue
6. 9.

15:00 – 17:00
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Design for Digital Communities

Die Konferenz „Mensch und Computer 2005“ ist mit einem Panel zu Gast bei der Ars Electronica. Mit Gastvorträgen über Interface-Design als gesellschaftliche Herausforderung und der Verleihung des Inszenierungspreises an das Projekt „TraceEncounters“ (W. Bradford Paley, Jefferson Y. Han und Peter K. Kennard, US).

Ars Electronica will host a panel being held in conjunction with the “Man and Computer 2005” conference. Ancillary events include guest speakers discussing interface design as a social challenge and the presentation of the Staging Prize to the principals of “TraceEncounters” (W. Bradford Paley, Jefferson Y. Han, with Peter K. Kennard, US).

With: Axel Thalemmer (DE, Kunstuniversität Linz), W. Bradford Paley (US), Alexander Szadeczyk (Nofrontiere Wien, AT)

Moderator: Gerfried Stocker (AT)

Mensch und Computer 2005 – see page 16

So/Sun 10:30 – 15:00
4. 9. Ars Electronica Center, Sky Media Loft

Radio-FRO-Konferenz DIY-Databasing!

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



Neue digitale Entwicklungen erweitern grundsätzlich die Möglichkeiten der Kommunikation und Information. Rechtliche Regelungen aber, die auf diese Entwicklungen reagieren, unterstützen weniger den freien Informationszugang als vielmehr die kommerziellen Interessen der Verwerter von geistigem Eigentum. Die Radio-FRO-Konferenz diskutiert technische und rechtliche Aspekte des freien Informationszugangs und sucht alternative Lizenzierungsansätze für die nichtkommerzielle Nutzung in Freien Medien.

Advances in digital technology for the most part expand the possibilities of communication and information; nevertheless, legal regulations instituted in reaction to these developments do not nurture free access to information nearly as much as they support the commercial interests of those who exploit intellectual property. Radio FRO Conference participants will discuss technical and legal aspects of free access to information and seek alternative approaches to licensing for non-commercial use in free media.

Panel A: Radical Innovation 10:30 – 12:30

With: Pieter de Wit (NL), Peter Reindl (AT)
Host: Veronika Leiner (AT)

Panel B: (No) Free Access to Information in so-called Information Society? 13:00 – 15:00

With: Maria Berger (AT), Paula LeDieu (UK), Ursula Sedlaczek (AT), Volker Grassmuck (DE)

Presentations

Sa/Sat 3. 9. Brucknerhaus, electrolobby Kitchen

Creative Commons Licences – Paula LeDieu (UK) – 15:00
 EUREKA – A solution for-scale digital radio – Pieter de Wit (NL) – 17:00

Workshops

Sa/Sat 11:00
3. 9. Stadtwerkstatt

Licensing for free publication of intellectual or artistic content in the www – Michael Pilz (AT)
 Do it Yourself! Radio on Demand – Ingo Leindecker (AT)
 With support of Kupf Innovationstopf 2005, RTR GmbH and Association of Free Radios Austria

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

Pixelspaces 2005 Hertzblut – Techno-emotional interactive spaces

Pixelspaces 2005 verfolgt die Frage nach der Vereinbarkeit von Emotionen und (Computer-)Technik. Inwieweit sind Maschinen in der Lage, Emotionen zu verstehen, abzubilden oder Formen menschlicher Emotion zu verarbeiten? Und inwieweit können Maschinen selbst Formen emotionaler Intelligenz ausbilden und den Nutzer in einen digital erzeugten emotionalen Prozess involvieren? Die Grundlage bilden Präsentationen aktueller Forschungsansätze und medienkünstlerischer Projekte von Vertretern internationaler Forschungseinrichtungen und Medienlabore.

Pixelspaces 2005 will scrutinize the compatibility of emotions and computer technology. To what extent are machines in a position to understand and depict emotions or to process forms of human emotion? And to what extent can machines develop their own forms of emotional intelligence and involve the user in a digitally produced emotional process? This encounter will be based on presentations of state-of-the-art approaches to research and current media art projects being pursued by staff members of leading R&D facilities and media labs around the world.

Panel I – Transforming Emotions

Sa/Sat 3. 9. 16:30 – 19:00

With: Paolo Petta (AT), Pascal Maresch (AT), Paul Marino (US), Karin Ohlenschläger (AT/ES)

Panel II – Translating Emotions

So/Sun 4. 9. 16:30 – 19:00

With: Ian Wilson (UK/JP), Zachary Lieberman (US), Ken Perlin (US), Friedrich Kirschner (AT)
 Pixelspaces 2005 roundup and discussion



Pixelspaces Exhibition (see page 35)

Conferences

So/Sun – Mi/Wed
4. 9. – 7. 9.

Johannes Kepler Universität

Mensch und Computer 2005

Genauer Zeitplan und Anmeldung / *Detailed schedule and registration:*
www.mensch-und-computer.de/mc2005



Eine Wissenschaftskonferenz zu interaktiven Systemen im Zeichen des Dialogs zwischen Kunst, Entwicklung und Wissenschaft. Gestaltungsmethoden sollen gemeinsam reflektiert werden, um übergreifenden Innovationen Raum zu geben und transdisziplinäre Entwicklungen fortzuführen.



This scientific conference focusing on interactive systems regarded in light of the dialog among art, development and science is meant to provide a setting for joint reflection about design methods employing interactive media as a means of advancing interdisciplinary developments and to further innovations that transcend the boundaries of individual disciplines.

Wissenschaftliche Beiträge, Posters, Demonstrationen und Design Rationals, Special Tracks, Workshops und Tutorials, Lectures.

Program features will include scholarly addresses, posters, demonstrations and design rationales, special tracks, workshops, tutorials and lectures.

This event is being produced by the Society for Informatics, Human-Computer Interaction working group in cooperation with the German Chapter of ACM, the Johannes Kepler University of Linz and the Ars Electronica Center.

Mo/Mon – Mi/Wed
5. 9. – 7. 9.

10:00 – 19:00
Johannes Kepler Universität

Entgrenzung: Digitale Kunst zwischen Algorithmik und Interaktion

Die Ausstellung zur Konferenz. Die frühe, algorithmisch orientierte Computerkunst der 60er Jahre ließ die Möglichkeiten der digitalen Kunst nur ahnen. Gezeigt werden Beispiele der frühen Computerkunst, etwa von Kurd Alsleben, Otto Beckmann, Herbert W. Franke, Frieder Nake und Georg Nees, ergänzt durch aktuelle, nun interaktive Installationen, die einige der frühen Werke aufgreifen und weiterführen.

The exhibition in conjunction with the conference. In the '60s, algorithm-oriented works of computer art gave a faint foretaste of what was to come in this genre. This exhibition will showcase early examples of computer art by such practitioners as Kurd Alsleben, Otto Beckmann, Herbert W. Franke, Frieder Nake and Georg Nees, complemented by current interactive installations that take up the ideas of earlier works and develop them further.

Concept: Horst Oberquelle, Frieder Nake, Steffi Beckhaus



Fr/Fri – Di/Tue
2. 9. – 6. 9.

Schedule to be announced daily
Brucknerhaus

electrolobby Kitchen hosted by Andreas Hirsch (AT)

Die electrolobby Kitchen – Diskussionsforum und Kommunikationsdrehscheibe des Festivals – ist HYBRID CLUSTERS & PARADOX ENCOUNTERS gewidmet und bringt Rekontextualisierung und Konfrontation von Welten und Aspekten: „Commons & Communities“ mit Digital Divide Politics aus Indien, Medienaktivismus aus Italien und Österreich, „Openness“ von Free Software bis Open Cultures, ein Caucus der World Culture Forum Alliance (WCFA) über Wissensgesellschaften, kulturelle Nachhaltigkeit und den Weltgipfel zur Informationsgesellschaft (WSIS II Tunis) sowie künstlerische Arbeiten, Projekte, Initiativen und Publikationen rund um diese Themen.

The electrolobby Kitchen, the festival's discussion forum and communication hub, is entitled HYBRID CLUSTERS & PARADOX ENCOUNTERS and dedicated to fostering re-contextualization and confrontation of different worlds and points of view. This year's features include "Commons & Communities" focusing on Digital Divide politics in India, media activism in Italy and Austria, and "openness" in the context of free software and open cultures; a caucus of the World Culture Forum Alliance (WCFA) on knowledge-based society, cultural sustainability and the World Summit on the Information Society (WSIS II Tunis); as well as artistic works, projects, initiatives and publications dealing with these issues.

Das tägliche Programm der Kitchen erfahren Sie vor Ort im Brucknerhaus.
The daily program in the Kitchen will be announced on-site in the Brucknerhaus.



Featured Artists

Do/Thu– Di/Tue 10:00 – 21:00 Hauptplatz
1. 9. – 6. 9. 10:00 – 24:00 O.K Centrum für Gegenwartskunst

Strandbeest Theo Jansen (NL)

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

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

Collaborators: Loek van der Klis, Sander Hofstee
Supported by Projectbureau Ypenburg, Fonds voor Beeldende Kunst, Vormgeving en Bouwkunst, Amsterdams Fonds voor Beeldende Kunst. Theo Jansen was awarded a Special Prize of the Jury in the Interactive Art category of Prix Ars Electronica 2005. Theo Jansen in the O.K Centre for Contemporary Art – see page 48

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

Theo Jansen – Artist Lecture

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

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



Animation Festival

Fr/Fri – Di/Tue
2. 9. – 6. 9.

O.K Centrum für Gegenwartskunst

Ars Electronica Animation Festival curated by Christine Schöpf, Dietmar Offenhuber (AT)

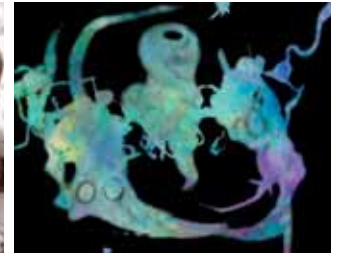
Über 450 Filme, VX, Werbeclips etc. wurden zum Prix Ars Electronica 2005 eingereicht und juriert. Erstmals beim Festival Ars Electronica 2005 wird zusätzlich zu den 15 ausgezeichneten Arbeiten eine umfangreiche Filmshow präsentiert, die den aktuellen Stand visueller Gestaltung in ihren Trends – inhaltlich, technologisch wie auch industriell – illustriert. Die Selection Prix Ars Electronica 2005 lädt zu einer spannenden und leidenschaftlichen Zeitreise durch aktuelle Technologie-Entwicklung, visuelle Gestaltung, Sichtbarmachung wissenschaftlicher Phänomene, künstlerische Erforschung und Storytelling mit verschiedensten Zielsetzungen ein.

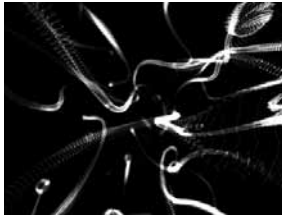
Das Computeranimation-Festival des Prix Ars Electronica 2005 zeigt ausgewählte Best-Of-Filme aus dem diesjährigen Bewerb und speziell für das Festival kuratierte Programme, wie zum Beispiel die Animation Show des Japan Media Arts Festival Tokyo.

More than 450 films, VX works and advertising spots were submitted to the 2005 Prix Ars Electronica for prize consideration. For the first time at Ars Electronica, the 2005 Festival will present not only the 15 prizewinning works but also a diversified selection of motion pictures that illustrate the state of the art in visual design and current trends in cinematic content, film technology and the movie industry.

The Selection Prix Ars Electronica 2005 invites viewers to go on an exciting and passionate journey through leading-edge technological developments, visual design, envisioning scientific phenomena, artistic experimentation, and storytelling with a wide variety of objectives.

The 2005 Prix Ars Electronica's Computer Animation Festival will showcase a "best of" selection from this year's competition and a curated program compiled especially for the festival, among others the animation show by Japan Media Arts Festival Tokyo.





Prix Selection: Visual Effects

Fr/Fri 2. 9. 10:30 – 12:00
So/Sun 4. 9. 18:30 – 20:00

Gefälschte Realitäten und synthetische Wahrnehmungen
Falsified realities and synthetic perceptions

Prix Selection: Waveforms

Sa/Sat 3. 9. 13:30 – 15:00
Mo/Mon 5. 9. 18:30 – 20:00

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



Prix Selection: Digital Skin

Fr/Fri 2. 9. 13:30 – 15:00
So/Sun 4. 9. 22:00 – 23:30

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



Prix Selection: Narration

Sa/Sat 3. 9. 10:30 – 12:00
Mo/Mon 5. 9. 22:00 – 23:30

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



Prix Selection: Motion

So/Sun 4. 9. 13:30 – 15:00
Di/Tue 6. 9. 18:30 – 20:00

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



Realtime

Sa/Sat 3. 9. 18:30 – 19:30
Di/Tue 6. 9. 10:30 – 12:00

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

Japanese Animation

<http://plaza.bunka.go.jp/english>

Fr/Fri 2. 9. 22:00 – 23:30
Mo/Mon 5. 9. 13:30 – 15:00

Präsentation japanischer Animationen des Japan Media Arts Festival Tokyo

A screening featuring Japanese animation from the Japan Media Arts Festival in Tokyo

Flashkino www.flashkino.info

Fr/Fri 2. 9. 18:30 – 20:00
Mo/Mon 5. 9. 10:30 – 12:00

Flashkino ist eine Initiative von Husemann und mrtz. Sie durchforsten das Internet nach interessanten Animationsfilmen und stellen sie auf großer Leinwand vor.

Flashkino is an initiative of Husemann and mrtz. They have combed the Internet for interesting animated films, which they are presenting on the big screen.

Prix Selection: Making of

So/Sun 4. 9. 10:30 – 12:00
Di/Tue 6. 9. 13:30 – 15:00

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

So/Sun 4. 9. 17:30 – 18:30
Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Die Kuratoren des Animation Festival Christine Schöpf und Dietmar Offenhuber stellen das Programm und seine Charakteristika vor.

Christine Schöpf and Dietmar Offenhuber, the curators of the Animation Festival, will introduce the program and discuss some of the works' salient features.



Do/Thu 20:30
1. 9. ÖBB – Technische Services

Suspended Engines

Der Eröffnungs-Event der Ars Electronica 2005 mit Performances und Concerts in der ungewöhnlichen Kulisse der Montagehalle der ÖBB. Eine Arbeitsstätte wird für diesen Abend zweckentfremdet – hängende Lokomotiven lassen den Arbeitsalltag ahnen. Eine Lichtinszenierung verleiht den Maschinen jedoch ein abendliches Party-Flair.

The 2005 Ars Electronica's opening soirée will feature performances and concerts in an unusual setting: an Austrian Federal Railways assembly shop. A workshop is radically recontextualized for the evening's activities. Suspended locomotives give an inkling of the venue's day job; dramatic lighting effects endow the machinery with a nocturnal party flair.



20:30 – 21:15

bastard's revenge

Music by Bobby R. (Dietmar Lehner, Thomas Biebl) (AT)
Visuals by VCD de:fect / Mahir M. Yavuz & Muhittin Bilginer
(Istanbul Bilgi University, TR, www.de-fect.com)

O-Töne und Atmosphären aus dem alltäglichen Geschehen in der ÖBB-Halle wurden aufgenommen und werden in das musikalische Set des Abends eingebettet. Diese akustische Fusion greifen Mahir M. Yavuz und Muhittin Bilginer in ihren optischen Bildwelten auf.

Original tones and atmospherics from the workaday world in this railway assembly shop have been recorded and embedded in the evening's soundscape. This acoustic fusion provides the soundtrack for the worlds of optical imagery designed by Mahir M. Yavuz and Muhittin Bilginer.

21:15 – 22:00

5mm

Music by Marc Leclair (aka Akufen)
Images by Gabriel Coutu-Dumont (CA)

Eine audiovisuelle Performance, die einen allegorischen Blick auf die Evolution und die Entwicklung von der Zelle zur sozialen Struktur wirft.

This audiovisual performance takes an allegorical look at evolution and development from single cell to social structure.



22:00 – 22:30

Emotional Traffic

Maurice Benayoun, Jean-Baptiste Barrière (FR)

Das Internet verkörpert das Nervensystem der Welt. In Teil 10 der Werkreihe „The Mechanics of Emotion“ lesen die Künstler die emotionalen Landkarten der Welt, die in Echtzeit aus dem Internet übertragen und als musikalische Partituren betrachtet werden. Sie spielen live auf den Emotionen der Welt wie auf Musikinstrumenten und tauchen gemeinsam mit dem Publikum in eine Erfahrung totaler kollektiver Manipulation ein.

The Internet is meant to be the world's nervous system. In Part 10 of "The Mechanics of Emotion" series of works, the artists will read the maps of world's emotions gathered in real time from the Internet and considered as musical scores. In an experience of total collective manipulation together with the audience, they will play the emotions of the world live like musical instruments.

Software development in collaboration with V2_Lab
Software (WEM): Brigit Lichtenegger, Artem Baguinski, Maloes de Valk
Production: CITU (citu.info), V2 (v2.nl), Ars Electronica Festival
www.moben.net/e-mechanics/

22:30 – 00:00

dashes on the slinky stuff

Music by ADA (DE)

Visuals by VCD de:fect / Mahir M. Yavuz & Muhittin Bilginer
(Istanbul Bilgi University, TR, www.de-fect.com)

Die ÖBB-Halle rockt. Zwischen melancholischer Tiefe und schräger Sägekunst lässt ADA den Eröffnungsabend akustisch ausklingen. Ein Pendant findet sie in den Visuals von Mahir M. Yavuz und Muhittin Bilginer.

Rail Rock! With a musical palette ranging from melancholy ultraviolet to crazed infrared, ADA is the perfect closing act on opening night. And just the right optical accompaniment: visuals by Mahir M. Yavuz and Muhittin Bilginer.

Unser kostenloser Shuttle-Service bringt Sie vom Hauptplatz zum Hauptbahnhof. Dort folgen Sie bitte den Wegweisern zur Montagehalle auf dem Werksgelände der ÖBB-Technische Services. / Our free shuttle service will whisk you from the Main Square to the train station, where you'll see signs pointing to the assembly shop (Montagehalle) on the grounds of the ÖBB Technical Services yard.

This evening is curated by Manuela Pfaffenberger, Andreas Hasch and Paulina Borda / Mutek
Light design: Peter Thalhamer. Special thanks to V2_Lab for the software development of "Emotional Traffic". Supported by LKW-Verleih Hackl Linz/Urfahr
Supported by LKW-Verleih Hackl Linz/Urfahr and in collaboration with



Fr/Fri
2. 9. 18:30
Brucknerhaus, Großer Saal

Ars Electronica Gala

Ein Abend ganz im Zeichen der KünstlerInnen des Prix Ars Electronica. Die große Eröffnungsveranstaltung der Ars Electronica 2005 verbindet sich mit der Preisverleihung der Goldenen Nicas an die PreisträgerInnen des Prix Ars Electronica. Neben Kunstwerken und Projekten von KünstlerInnen des Wettbewerbs sind künstlerische Inventionen von Mercan Dede – Secret Tribe, Dennis Russell Davies, Maki Namekawa und Zachary Lieberman zu sehen.

An evening completely dedicated to the artists themselves—the grand opening ceremony of Ars Electronica 2005 segues into the presentation of the Golden Nicas to this year's Prix Ars Electronica prizewinners. In addition to artworks and projects by competition honorees, the evening's program will feature the artistry of Mercan Dede—Secret Tribe, Dennis Russell Davies & Maki Namekawa and Zachary Lieberman.

Die Goldenen Nicas gehen an: / The Golden Nica winners are:

Tomek Baginski / Platige Image (PL): Fallen Art – Golden Nica Computer Animation / Visual Effects

AKSHAYA (IN): www.akshaya.net – Golden Nica Digital Communities

Esther Polak, Ieva Auzina, RIXC – Riga Center for New Media Culture (LV/NL): MILKproject – Golden Nica Interactive Art

Maryanne Amacher (US): TEO! A sonic sculpture – Golden Nica Digital Musics

Benjamin Fry, Casey Reas (US): www.processing.org – Golden Nica Net Vision

Markus Sucher (AT): Rennacs Studies – Golden Nica u19 – freestyle computing

Martin Mairinger (AT): USED Clothing – Winner [the next idea] Art and Technology Grant

Concept: Wolfgang Fadi Dorninger (AT)

Visuals: Stefan Schilcher, Reinhold Bidner (Ars Electronica Futurelab, AT)

Project Management: Iris Mayr, Rainer Eilmsteiner



Drawn Zachary Lieberman (US), Pardon Kimura (JP)

Einfache Pinselstriche verwandeln sich in dieser Performance in dynamische Formen und Figuren. Die Zeichnungen werden durch eine Kamera aufgenommen und durchlaufen eine Analyse durch eine Software, die virtuelle Grafiken hinzufügt.

In this performances, simple brushstrokes are transformed into dynamic figures and forms. The drawings are recorded by a camera and undergo analysis by a computer program that adds virtual graphics to them.

Fr/Fri
2. 9. 21:30
Brucknerhaus, Großer Saal

gezgin Mercan Dede – Secret Tribe (TR/CA)



Mercan Dede – Secret Tribe ist eine außergewöhnliche Erscheinung in der künstlerischen Aufbruchsstimmung Istanbuls. Als Musiker wie auch Produzent definiert er künstlerisch überzeugende und zeitgenössische Stile der Verbindung von orientalischer Klangtradition und digitalen Sounds. Mit seinem neuesten Projekt „Secret Tribe“ zeigt Mercan Dede mit seiner Formation, dass die Ekstase der orientalischen Derwische den Rauschzuständen der heutigen Partygänger nicht unähnlich ist – und macht bewusst, wie nah Orient und Okzident sich sind.

Mercan Dede—Secret Tribe is a one-of-a-kind personality in the Istanbul art scene that has just been exploding with creative energy lately. A musician as well as producer, he is defining artistically superb and thoroughly contemporary styles of blending Near Eastern tonal traditions and digital sounds. In his latest project entitled "Secret Tribe," Mercan Dede and his accompanying musicians show that there is no lack of similarities between the ecstasy of Oriental dervishes and the state of inebriation of modern-day partygoers, and makes clear how close the Orient and Occident really are.



22:30 Brucknerhaus, Foyer

Nach dem Konzert: das „Surrounding DJ Set“ von Cherry Sunkist (Karin Fisslthaler, AT).

Following the concert: Cherry Sunkist's (Karin Fisslthaler, AT) "Surrounding DJ Set".

Events

Sa/Sat
3. 9.

19:30
Donaupark

Visualisierte Linzer Klangwolke Teilung am Fluss lawine torrèn (AT)



lawine torrèn, die für ungewöhnliche Inszenierungen bekannte Gruppe um den Künstler Hubert Lepka, stellt die Klangwolke 2005 ganz ins Zeichen der Geschichte. Die Donau, ihre Ufer und die umliegenden Gebäude werden zum Set einer History Fiction im Zeitraffer. Was wäre, wenn es 1955 in Österreich nicht zum Staatsvertrag, sondern zu einer Teilung des Landes gekommen wäre?

lawine torrèn, artist Hubert Lepka's crew that has made a name for itself staging remarkable spectacles, is devoting the 2005 Klangwolke to history. The Danube, its banks and the surrounding buildings will become the set of a piece of historical fiction played out at fast-forward. The hypothetical premise: what would have happened if Austria's State Treaty had not been concluded in 1955 and the country had instead been partitioned like Germany?

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

Sa/Sat
3. 9.

23:30
O.K Centrum für Gegenwartskunst

O.K Night



Eine Live-Performance der deutsch-österreichischen „Kapital Band 1“, bestehend aus Nicholas Bussmann und Martin Brandlmayr – Musik, die sich aus Elektronik, Drum und Dub zusammensetzt und sich durch Soundschichtungen, Überlagerungen und Nachbearbeitungen quasi entkörperlicht. Der Abend klingt mit einem Act von „whittaker starship“ (Michael Weingärtner, Alex Wallner, Rossi Rossbacher) aus.

In this live performance of the German-Austrian "Kapital Band 1" featuring Nicholas Bussmann and Martin Brandlmayr, the music combines electronics, drum and dub, and is, so to speak, disembodied through sound stratification, overlaying and post-production procedures. The evening program concludes with work by "whittaker starship" (Michael Weingärtner, Alex Wallner and Rossi Rossbacher).

Sa/Sat
3. 9.

22:00
O.K Centrum für Gegenwartskunst

Electronic Theatre

Die prämierten Computeranimationen und Visual Effects aus dem Prix Ars Electronica 2005 auf großer Leinwand.
A big-screen showing of the prizewinning works in the 2005 Prix Ars Electronica's Computer Animation / Visual Effects category.

- Fallen Art** – Tomek Baginski / Platige Image (PL)
- City Paradise** – Gaëlle Denis / Passion Pictures (FR/UK)
- The Incredibles** – Brad Bird / Pixar (US)
- Into Pieces** – Guilherme Marcondes (BR)
- 9** – Shane Acker (US)
- OVERTIME** – Oury Atlan, Thibault Berland, Damien Ferrié (FR)
- Monotreme** – Koji Yamada / Pixel Animation (JP)
- Kernseif** – Alexander Kiesl, Sebastian Stolle (DE)
- Man OS 1/extraordinateur** – Roland Seidel, Achim Stiermann (AT)
- KASHIKOKIMONO** – Takahiro Hayakawa / Kansai TV, BACA-JA Office (JP)
- Van Helsing** – Ben Snow, Scott Squires, Daniel Jeanette / Industrial Light & Magic (US)
- Tokyo City** – Yusuke Koyanagi / NHK BS-1, Digital Stadium Office (JP)
- Electronic Performers** – Machine Molle (Arnaud Ganzerli, Laurent Bourdoiseau, Jérôme Blanquet) (FR)
- ROBOTS** – Chris Wedge / Blue Sky Studios (US)
- BIGOUDENN MIGRATION** – Eric Castaing, Alexandre Heboyan, Fafah Togra (FR)



So/Sun
4. 9.

19:30 – 00:30
Lentos, Brucknerhaus, Donaupark

Listening between the Lines

Der Konzertabend „Listening between the Lines“ unternimmt eine Reise durch die Geschichte der elektroakustischen Musik, mit Stationen von der Musique Concrète über den Dadaismus und die Konkrete Poesie bis zur Elektronischen Musik und den Digital Composers unserer Tage. Bei einer Interpretation eines Teiles von Kurt Schwitters „Ursonate“ wird dabei ebenso Halt gemacht wie bei Kompositionen von Pionieren der Radiokunst und der Elektronischen Musik, wie Herbert Eimert, Pierre Boulez oder György Ligeti.

“Listening between the Lines” is a concert evening that undertakes a journey through the history of electro-acoustic music. The milestones along the way are musique concrete, Dada, concrete poetry, electronic music and works by contemporary digital composers. Featured pieces include an interpretation of a part of Kurt Schwitter’s “Ursonate” and videos of readings by Ernst Jandl as well as compositions by such pioneers of radio art and electronic music as Herbert Eimert, Pierre Boulez and György Ligeti.

“Listening between the Lines” is a further step in an ongoing collaboration between Brucknerhaus Linz and Ars Electronica that attempts to create new experimental fusions between music and visual art.

Line I 19:30 Lentos

György Ligeti: *Artikulation for Tape*

Produced by Studio für elektronische Musik WDR, Köln 1958, Visuals by Gabriel Coutu-Dumont

Shoko Shida: *Der Wind weht zum Mond* (2005)

Performed by Maki Namekawa, Dennis Russell Davies, Visuals by Zdenko Hlinka

Erich Berger: *Tempest* (2004)

Music and visuals performed by Erich Berger

Bei Line I im Lentos besteht beschränkte Sitzplatzkapazität.

For Line I in the Lentos there is only a limited number of seats available.

Line II 20:15 Donaupark

Sussann Deyhim: *Turbulent*

produced De Construct Music / Isle X Records 1998 – 2000

Line III 20:30 Brucknerhaus, Foyer, Großer Saal

John Cage: *In the Name of the Holocaust* (1943)

Performed by Maki Namekawa

Herbert Eimert: *Epitaph für Aikichi Kuboyama*

produced by Studio für elektronische Musik WDR, Köln 1960–62

György Ligeti: *Apparitions* (1958)

Performed by Bruckner Orchester Linz / Dennis Russell Davies, Visuals by Stefan Schilcher, Andreas Jalsovec, Friedrich Kirschner, Reinhold Bidner (Ars Electronica Futurelab)

Pierre Boulez: *Notation I – IV* (1978)

Performed by Bruckner Orchester Linz / Dennis Russell Davies, Visuals by Kirk Woolford

Maryanne Amacher: *Sound Characters* (2005)

performed by Bruckner Orchester Linz / Dennis Russell Davies

John Oswald: *Ariature* (1999)

Performed by Bruckner Orchester Linz / Dennis Russell Davies

Line IV 22:00 Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Jaap Blonk: *Adaption Kurt Schwitters Ursonate* (1986 and 2003)

Performed by Jaap Blonk, Visuals by Golan Levin

John Cage: *Muoyce* (excerpt)

Produced by Studio Akustische Kunst WDR, Köln 1988, Visuals by Reinhold Bidner (Ars Electronica Futurelab)

Charles Amirkhanian: *Pas De Voix* (excerpt)

Produced by Studio Akustische Kunst WDR, Köln 1988, Visuals by Friedrich Kirschner (Ars Electronica Futurelab)

Ernst Jandl performing Ernst Jandl (videorecordings)

Josef Klammer: *VoxFox* (2005)

Performed by Josef Klammer

Line V 23:00 Brucknerhaus, Großer Saal

Elliott Carter: *Dialogue* (2004)

Performed by Bruckner Orchester Linz, Maki Namekawa / Dennis Russell Davies, Visuals by Eva Teppe

Philip Glass: *Low Symphony II “Some Are”* (1992)

Performed by Bruckner Orchester Linz, Dennis Russell Davies, Visuals by Eva Teppe

Line VI 23:45 Brucknerhaus, Großer Saal

AGF.3 and SUE.C: excerpts from „mini movies“ (2005)

Visuals by SUE.C

Biosphere (Geir Jenssen): *Path Leading to the High Grass* (2005)

Visuals by Egbert Mittelstädt

Scott Arford: *TV IV* (2004)

Performed by Scott Arford

Louis Dufort: excerpts from “Hi_Res” (2005)

Fe-Mail, Masako Tanaka: excerpt from “It Becomes Her” (2005)

Otomo Yoshihide, Masako Tanaka: *Quadrant* (2005)

Pan Sonic with spring string quartet

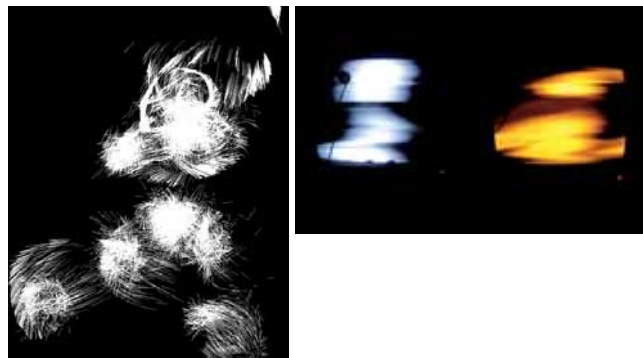
Chris Musgrave: excerpts from the “Oscilloclast” series

Maryanne Amacher: *Sound Characters* (2005)

Performed by Maryanne Amacher

Curators: Dennis Russell Davies, Naut Humon, Gerfried Stocker

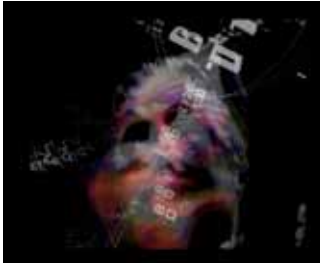
The participation of Zdenko Hlinka has been made possible thanks to a residency grant of Kulturkontakt Austria



Events

Fr/Fri 2. 9. 23:30
Di/Tue 6. 9. 23:30 Stadtwerkstatt

Imago STWST (AT)



Die Stimme eines Sängers wird durch digitale Prozesse zerlegt, transformiert und vervielfältigt, bis tatsächliche und digitale Stimme nicht mehr klar unterscheidbar sind. Außerdem wird das Bild des Sängers projiziert und dort ebenfalls durch ein digitales Gesicht überlagert, das ein Eigenleben entwickelt.

Digital processes break down the voice of a singer into its component parts, and then transform and duplicate them until the listener can no longer clearly differentiate between the actual voice and the digital one.

What's more, the singer's image is projected onto a display, where it, in turn, is overlaid by a digital face that comes to develop a life of its own.

A production of STWST for Ars Electronica 2005

Programming, animation: Joreg, Modellierung: Diane + Team / Meso, Max/Msp/KYMA programming, audio processing, multichannel mix: Michael Strohmann / Fuckhead, XDV.ORG, Voice: Dietmar Bruckmayr / Fuckhead, Production management: Olivia Schütz, Dagmar Schink / STWST, Sponsoring 3D Scan: Institut für Diskrete Mathematik und Geometrie, Technische Universität Wien

So/Sun – Di/Tue 10:00 – 19:00
4. 9. – 6. 9. Donaupark

Klangpark: Turbulent Sussan Deyhim (US)

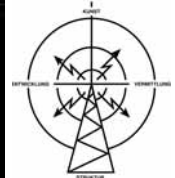
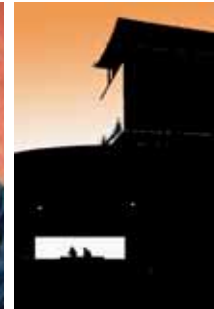


Seit über zwei Jahrzehnten ist die gebürtige Iranerin Sussan Deyhim an der Spitze experimenteller Musik. Vokalkunst und digitale Bearbeitung verbinden sich mit den musikalischen Elementen des Mittleren Ostens zu einer beeindruckenden Klangsympiose.

Sussan Deyhim, a native of Iran, has been at the top of the experimental music genre for over two decades. Her work blends vocal

artistry, digital processing and musical elements of the Middle East into an impressive tonal synthesis.

www.sussandeyhim.com



Fr/Fri – Di/Tue 23:30
2. 9. – 6. 9. Stadtwerkstatt

Quarter Nightline STWST (AT)

Der Ausklang jeden Festivalsabends in der Stadtwerkstatt.
Each day of the Festival concludes with festivities at the Stadtwerkstatt.

- | | | | |
|--------|-------|-------|--|
| Fr/Fri | 2. 9. | 23:30 | Imago |
| | | 00:30 | 7 Inch 12.02 Presentation
live: Vacunt, Markante Handlungen,
Def Ill, Weedy Beedy |
| Sa/Sat | 3. 9. | 23:30 | live: Breaking'Stevens, Toybox, DJ NDL & MC
SAS, DJ Confuzed, DJ Fino,
Visuals: Peligro Luz (Oona Valarie Schager, Ufuk Serbest) |
| So/Sun | 4. 9. | 23:30 | live: Riot Katzn, Eve Massacre, Zimmer aka
Henry OK, DJ Nurotic Soundsystem
Visuals by Bernd Oppl.
In cooperation with Corridor |
| Mo/Mon | 5. 9. | 23:30 | Commandyoursoul (CYS) Resident, DJ Crew,
DJ Rraw (Diskomo.org)
Visuals by VCD de:fect / Mahir M. Yavuz & Muhittin
Bilginer (Istanbul Bilgi University, TR, www.de-fect.com) |
| Di/Tue | 6. 9. | 23:30 | Imago |
| | | 00:30 | Kinh Khan & His Sensational Shrines,
DJ Nancy O.
In cooperation with Corridor and KAPU |

Team: Andreas Mayrhofer, Daniel Steiner, Anatol Bogendorfer, Andreas List, Dagmar Schink, Olivia Schütz

CD Presentation Mo/Mon 20:00
5. 9. HMH Galerie Kunstereignisse, Ottensheimerstr. 25

Die Präsentation der neuen CD von Otto Lechner & Windhundrecords.
The presentation of the new CD from Otto Lechner & Windhundrecords.
www.mulonga.net

Di/Tue
6.9.

19:00
Ars Electronica Quarter

hybrid transmission qujOchÖ (AT)

Das Linzer KünstlerInnenkollektiv qujOchÖ liefert ein hybrides Gefüge auf drei Plateaus rund um das Ars Electronica Center. Sechs Live-Performances verbinden sich mit einer architektonischen Intervention, Visualisierungen und einer Soundinstallation von qujOchÖ.

The qujOchÖ artists' collective, based in Linz, offers a hybrid configuration on three plateaus round about the Ars Electronica Center. Six live performances dovetail with an architectural intervention, visualizations and a sound installation by qujOchÖ.

19:00 TJGG (AT)

Soundscapes in Bodymusic-Manie(r) erzeugen eine wilde Mischung aus Ambientversatzstücken und purem Noise.

Soundscapes in manic bodymusic style generate a wild mixture of ambient environmental stylings and pure noise.

19:30 Andre Zogholy (AT)

Auf der Suche nach dem tiefsten, fettesten und zerstörerischsten Bass-Sound. Eine V8-Boombox.

Finally, your search for the deepest, most pimped-out, blockbuster bass sound is over! Presenting: the V8 boombox.

20:00 I:GOR (PL)

I:GOR aka Igor Wylkonski ist fester Bestandteil der Kielce Terror Squad und produziert experimentellen Hard-, Break- und Speedcore auf höchstem Niveau.

I:GOR aka Igor Wylkonski is solidly entrenched in the starting lineup of the Kielce Terror Squad and a producer of experimental hard-, break- and speedcore to suit even the most discriminating tastes.



21:00 Doormouse (US)

Jazz, Noise, Country, Breakcore, Jungle und Trash: Doormouse vermengt alles, was ihm in die Finger kommt, nichts ist sicher vor dieser Orgie aus Samples und verzerrten Beats.

Jazz, noise, country, breakcore, jungle and trash—Doormouse mixes in anything he manages to get his little hands on. No sounds are safe from this orgy of samples and twisted beats.

22:00 Jason Forrest aka Donna Summer (US)

Eine Achterbahnfahrt durch 70er-Jahre-Disco-Sound und Stadion-Rock. Torso-Kaskaden aus Prog-, Hard-, Soft-, Punk- und Bluesrock, der in Sounds und Samples um die Ohren splittert. Shamelessly Exciting Party!

Get ready for a real roller-coaster ride through 70s Disco and Stadium Rock: torso-cascades of prog-, hard-, soft-, punk- and blues-rock gush sounds and samples that rain down around your ears. Shamelessly Exciting Party!

23:00 dev/null (US)

Sinfonische Versatzstücke treffen auf hyper-synaptische, zigfach überlagerte und verschachtelte Electronic-Cuts. Weirder Breakspeedcore aus Boston.

Symphonic set décor meets hyper-synaptic electronic cuts that have been overlaid and nested so many times everyone involved has lost count. Weird breakspeedcore from Boston.

www.qujOchOE.org
Supported by M-Audio, Wohntex

19.00 Künstler präsentieren ihre Installationen im Ars Electronica Center und performen. / Artists present their installations in the Ars Electronica Center and perform.

Giardini Pensili presents

In Two Worlds Roberto Paci Dalò (IT)

Di/Tue 20:00
6.9. Ars Electronica Center, Sky Media Loft



„In Two Worlds“ ist die erste CD-Edition des Labels L'Arte dell'Ascolto. Das verwendete Material basiert auf einer geradlinigen Minimal-Elektronik, die granulare Synthese mit einbezieht. Die einzelnen Stücke gehen auf Stimmen und Samples von Klanglandschaften zurück. Roberto Paci Dalò bearbeitet diese Musik und eigene Filmaufnahmen in einer Live-Performance.

„In Two Worlds“ is the first CD to be issued by the L'Arte dell'Ascolto label. The material used on it is derived from straight, minimal electronics including granular synthesis. The individual pieces are based on voices and soundscapes. Roberto Paci Dalò processes his music and his own film footage in a live performance.

Fr/Fri – Di/Tue
 2. 9. – 6. 9.
 Opening: Do/Thu
 10:00 – 19:00
 Kunstuniversität Linz
 1. 9. 15:30

TANA-BANA – Designing Substantive Freedoms Srishti School of Art Design and Technology, Bangalore (IN) curated by Geetha Narayanan

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

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

Concept and lead designer: Ashok Sukumaran
 Design Team: Arvind Lodaya, John Mathew, Rajesh Narasimha
 Graphic Design: Kumkum Nadig, Sarita Sundar
 Exhibition Management: Meena Vari, Tara Rajagopal



the unstruck sound: Anāhat Nād
 Srishti School of Art Design and Technology, Bangalore (IN)

Do/Thu
 1. 9.
 See page 4
 19:30
 Hauptplatz

Projects

Theme 1: Constructive Dissatisfaction: Dissemination of Learning and Knowledge

- Synchronisations II** – Umang Bhattacharya, Nishita Kavadia, Diva Viswanathan, Prianka Dilip
- Rustle TV** – Arathi Parthasarthy, Ishan Ghosh, Nupur Mathur, Siddharth Muthyala, Pratima Kalmadi, Navin Kumar, Arshiya Naina, Pallavi Agarwala, Nomita Khatri, Khusrav Writer
- Fifteen Days** – Umang Bhattacharya, Divya Viswanathan, Smriti Chanchani, Shashwati B., Thomas Abraham, Rajesh Narasimha, Shruti Shashidhar, Archana Bellani, Shreya Cariappa
- Ruminations** – Michael Joseph, Amphat Varghese



Theme 2: Creative Discontent: Mapping Perceptions and Problems; Past and Present

The Lowlands Project – Vaibhav Bhawsar

Blank Noise II – Jasmeen Patheja

Hinges On – Tactical Media Lab (Thomas Abraham, Umang Razdan Bhattacharya, Priyanka Dilip, Ishan Ghosh, Ramyah Gowrishankar, Pratima Kalmadi, Nishita Kavada, Siddarth Muthyala, Hidish Singh, K.T. Thomas, Divya Viswanatham)

Mapping Devanahalli – Second year students of Srishti

Straight 8 – Ayisha Abraham



Theme 3: The Spirit of Freedom: Journeys

Well Basically, This is About Thomas Jakob – Anup Mathew Thomas
Journeys with Kabir: Works-in-Progress – Shabnam Virmani, Tara Kini, Rumah Rasaque

Journeys with Kabir: The Studio Lab

Where is Ulat Bansi? – Amaranta Nehru

The Train – Arvind Lodaya, Tara Kini, Shabnam Virmani, Ashok Sukumaran

Radio Kabir – Patience Rustomji

Campaign: Look Inward – Narayan Gopalan

Body in Balance – Smriti Chanchani





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

VCD: Relocate-Retro Tracks Istanbul Bilgi University, Visual Communication Design – VCD (TR)

Das 1997 gegründete Institute for Visual Communication Design an der Istanbuler Bilgi University beschäftigt sich mit technologischen Entwicklungen und Designstrategien. Die Ausstellung zeigt Arbeiten der letzten fünf Jahre aus den Bereichen Grafik, Fotografie, interaktives Design und Video.

The institute for Visual Communication Design established in 1997 at Istanbul's Bilgi University deals with technological developments and design strategies. This exhibition includes graphics, photography, examples of interactive design and videos from the past five years.

Coordinators: Ihsan Derman, Mahir M. Yavuz



Mahir M. Yavuz & Muhittin Bilginer von der Bilgi University realisieren auch Teile des Visual Design für den Performance-Abend „Suspended Engines“.

Mahir M. Yavuz & Muhittin Bilginer from Bilgi University are also visual designers for some parts of the performance "Suspended Engines".

see page 20

Fr/Fri – Di/Tue 10:00 – 19:00
2. 9. – 6. 9. Kunstuniversität Linz, Läuferln
Opening Do/Thu 1. 9. 16:15

Interface Culture

curated by Christa Sommerer (AT), Laurent Mignonneau (FR)

Der neu gegründete Studiengang „Interface Culture“ an der Kunstuniversität Linz untersucht Interface-Technologien und deren kulturelle und soziale Anwendungen.

The newly established "Interface Culture" program offered at Linz's University of Art is a study of interface technologies and their cultural and social applications.

Projects: **SoundToy** – Christina Heidegger, Harry Moser, Tim Wilks
Blow! – Taife Smetschka
Spieglein, Spieglein – Ingo Randolf
recipeTable – Andreas Zingerle, Thomas Wagner, Hannah Perner-Wilson, Istvan Lorincz
reactTable* – Music Technology Group (UPF, Barcelona, ES)
A first taste of Life in a City – Martin Pammer, Magnus Hofmüller
Active DirndlSong – Kiesel / Purviance / Wilks
Gutsie – interactive installation with eye tracking – Mika Satomi

Interactive cooking performance—daily 5 p.m.

Interface Culture in Concert

Mo/Mon 5. 9. 22:30 Ars Electronica Center, Sky Media Loft

With: **reactTable*** – Music Technology Group (UPF, Barcelona, ES)
Erinnerungen – Andreas Weixler, Se-lien Chuang
AudioAudienceParticipation – Raimund Vogtenhuber, Stefan Kushima, Martin Lierschof, Julius Jell

Se-lien Chuang & Andreas Weixler in Zusammenarbeit mit Atelier Avant Austria.
Mit freundlicher Unterstützung des österreichischen Bundeskanzleramtes, Kunstsektion und der Kulturabteilung des Landes Steiermark.

Interface Culture Cave Projects

Mo/Mon 5. 9. 19:00 Ars Electronica Center

Projects: **Leave** – Angela Maria Holzer, Martin Erich Pammer
.wirebrain – Harald Moser, Oliver Wilks
Feedbackpacker – Bernhard Pusch

Lehrbeauftragte: Robert Praxmarer, Christopher Lindinger, Friedrich Kirschner (Ars Electronica Futurelab, AT)

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

Design and Communication

Two projects from the Ravensbourne College of Design and Communication (UK)

GORI. My Node Garden – Jee Hyun Oh (KR)
Collaborators: Lisa Haskel (UK), Erik Kearney (IRL), Christian Benesch (AT)

Farmer Brown's Journal – Shan Yin Hung (ROC)
Collaborators: Armin Medosch (AT), Dirk Waldick (DE), Lisa Haskel (UK)



Sa/Sat	3. 9.	21:00	
Mo/Mon	5. 9.	21:00	Posthof

DRIFT – live version Ulf Langheinrich (DE/AT)

In dieser audiovisuellen Performance reiben, verschmelzen, brechen Bild- und Tonelemente in feinsten Auflösung. Die visuellen Elemente werden auf einer Großleinwand abgebildet, der akustische Raum ist quadrophon. Wichtige ästhetische Mittel sind die Wiederholung und Dehnung aller akustischen und visuellen Eindrücke – für den Zuschauer entsteht eine Umgebung mit hypnotischer Faszination.

In this audiovisual performance, elements of image and sound collide, coalesce and disintegrate at the finest possible resolution. The visual elements are displayed on a large-format screen; the acoustic space is quadrophonic. The most important aesthetic devices are the repetition and expansion of all acoustic and visual impressions. The result is a setting that exerts a hypnotic fascination on the part of those partaking of it.

Compositing assistance: Wolfgang Schwarzenbrunner and Tanja Tomic
Real Time playback system: Dirk Langheinrich
DRIFT is commissioned and produced by the Australian Centre for the Moving Image / Melbourne, curator Mike Stubbs and the Muffatwerk / Munich, curator Dietmar Lupfer. Supported by Werkstaetten, Kulturhaus Wien and Austrian Federal Chancellery / Department for the Arts. Co-produced by EPIDEMIC / Paris.
Special thanks to Richard Castelli & Sarah Ford, Martin Fritz

Es ist erforderlich, dass Inhaber eines Festivalpasses oder Tagespasses eine Sitzplatzkarte lösen. Diese sind ausschließlich am Tag der Veranstaltung bis 18:00 am Infodesk im Brucknerhaus erhältlich. / *Holders of a festival pass or one day pass must pick up their admission ticket. Available only on the day of the event at the Brucknerhaus Infodesk.*

Bitte fragen Sie nach unserem gratis Shuttle-Service! / *Please ask for our free shuttle service!*



Fr/Fri – Di/Tue	10:00 – 19:00		
2. 9. – 6. 9.	Lentos		
Opening	Do/Thu	1. 9.	13:30

Waveform B – Installation Ulf Langheinrich (DE/AT)

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

Two exhibition spaces are constructed and outfitted symmetrically, but projections and stroboscopic effects within them confront visitors to each with radically different spatial impressions that, due to flickering and vibration, are also constantly changing. In the artist's words, the space is in "constant oscillation."

PD environment by Wolfgang Schwarzenbrunner
Sound environment in cooperation with Rudolf Schauer, Klangplan / Wien
Special thanks to Johanna Riesenender
The installation was realized with support of the Siemens Artist in Residence Program at Ars Electronica

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

Ulf Langheinrich – Artist Lecture

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

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

Personal thanks to Kurt Hentschläger / GRANULAR SYNTHESIS

Hybrid Creatures

Hybrid Creatures and Paradox Machines

Do/Thu – Di/Tue
1. 9. – 6. 9. Brucknerhaus, Hauptbahnhof,
Architekturforum Oberösterreich

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

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

In cooperation with Architekturforum Oberösterreich and ÖBB

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

The Blanket Project Nicolas Stedman (CA)



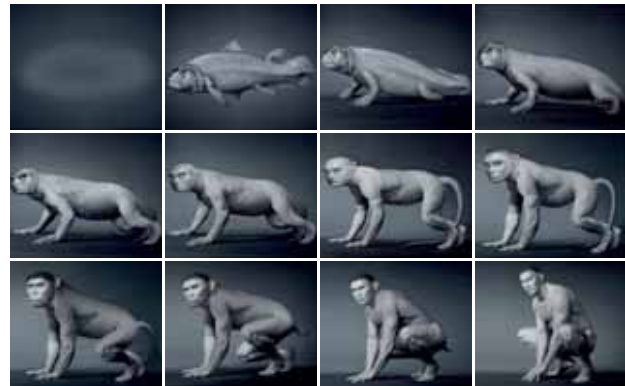
Ein Roboter in der ungewöhnlichen Form einer Bettdecke, die sich bewegt und auf Aktionen der Besucher reagiert. Setzt oder legt man sich auf das Bett, so beginnt die Bettdecke einen zu umhüllen oder zu bedecken. Robotertechnologie bekommt hier eine ganz emotionale und physische Note.

This is a robot in the unusual form of a blanket that moves and reacts

to the actions of installation visitors. When you sit or lie on the bed, the blanket starts to wrap you or cover you up. Here, robot technology takes on quite an emotional, physical note.

Thanks to Rhya Tamasauskas for assistance with textiles.

The Blanket Project was produced with assistance from the Canada Council for the Arts, and Future Physical



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

Origin Daniel Lee (US)

„Origin“ entstand 1999 und besteht aus einer Serie digital bearbeiteter Fotos und einer Animation. Die Arbeit vermittelt das Bild, das ich mir von der Evolution des Menschen mache. In meiner Vorstellung gibt es zehn Entwicklungsstadien, deren erstes der Fisch („Coelacanth“) ist, gefolgt von der allmählichen Wandlung zum Reptil, zum Affen und schließlich zum Menschen ...

Inspiziert zu dieser Arbeit hat mich die Jahrtausendwende. Das neue Millennium (das Jahr 00) ließ mich zu den Anfängen zurückkehren. Ich begann mit der Entwicklung des Konzepts wenige Monate, nachdem mir das „New York Times Magazine“ vorgeschlagen hatte, ein Selbstporträt für die Technologie-Ausgabe 1997 zu machen. Ich produzierte eine Serie von vier Porträts, die unsere mögliche zukünftige Entwicklung, aber auch unsere Vergangenheit als Affen zeigen. Um diese Idee auf die Spitze zu treiben, deutete ich an, dass ursprünglich alle Säugetiere, Reptilien und sogar Fische mit uns verwandt waren.“

Daniel Lee

“Origin” was a series of manipulated photo images and animation created in 1999. It describes the human evolution based on my own imagination. I suggest that there were ten stages in human evolution, from the fish form (as Coelacanth) and then transformed to the reptile, monkey and human... My motivation came from the up coming millennium. The new millennium (year of 00) reminds me of the grand beginning of everything. My concept started a few months after the “New York Times Magazine” gave me the opportunity to create a self-portrait which applied to a special technology issue in 1997. I made a sequence of four portraits which show our past as the monkeys and our future in perspective. To push it further, I supposed that all of the mammals, the reptiles and even the fishes were all related to us originally.”

Daniel Lee

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

Love Arms Ujino Muneteru (JP)



Für seine „Love Arms“ benutzt Ujino Munetero Elemente von Motorrädern, Lastwagen und Elektroteile und baut daraus riesige Instrumente, die auf den Körper des Spielers geschlallt werden und ihm beim Spielen beträchtliche Kraft abverlangen.

Made entirely by the artist using parts from motorbikes, trucks and electric shops, the "Love Arms" are huge instruments which must be strapped to the player's body and require considerable physical strength to play.
 Courtesy: Mizuma Art Gallery, Tokyo and the artist

Translator II: Grower Sabrina Raaf (US)



Ein kleiner Roboter misst über einen Sensor den CO₂-Gehalt der Luft. Als Reaktion darauf zeichnet der Roboter eine dünne grüne Linie an die Wand des Raumes, bewegt sich einige Millimeter weiter und setzt den nächsten Messwert in eine weitere Linie um. So entsteht nach und nach eine gezeichnete Grasfläche, die sich am Ende der Ausstellung auf alle Wände des Raumes ausgedehnt hat.

A tiny robot is equipped with a sensor to measure the CO₂ content of the air. As a reaction to the reading, the robot draws a thin green vertical line on the wall of the exhibition space. It then moves a few millimeters, takes the next reading and records it as

another line on the wall. What gradually takes shape is a "lawn" drawn in green ink that, by the end of the exhibition's run, will have spread over all of the space's walls.

This project was made possible by a grant from the Creative Capital Foundation in NYC and a Faculty Development Award from Columbia College, Chicago.

Scheiterhaufen Andreas Fischer (DE)



Andreas Fischer entwickelt Maschinen, die auf Achsen, Räder, Drähte begrenzt bleiben, gewissermaßen also „skelettiert“ sind. Stets unterlaufen die Apparaturen eine sinnvolle Funktion und können sich doch jederzeit verselbstständigen und ein kinetisches Eigenleben entwickeln.

Andreas Fischer develops what you might call "skeletonized" machines, devices pared to the bare bones of axles, wheels and wire. The apparatuses are continually able to get along without a sensible function but they are also in a position to undertake independent action at any time and to develop a kinetic life of their own.

Pussy Weevil Julian Blecker, Marina Zurkow (US)



Eine animierte Figur, die auf Nähe oder Entfernung des Besuchers reagiert. Je weiter der Besucher entfernt ist, umso frecher und unverschämter ist die Figur, kommt man näher, reagiert sie mehr und mehr ängstlich. Eine scharfe Parodie auf politische Attitüden.

This animated figure reacts to the proximity or distance of installation visitors. The farther away the visitor is, the more outrageously impudent its behavior; as the visitor approaches, it becomes increasingly timid. A caustic parody of political attitudes.

Concept: Marina Zurkow, Julian Blecker; Technologist: Julian Blecker; Character direction and animation: Marina Zurkow, Add'l technology: Rod Martin; Add'l animation: Jason Sawtelle; Voice: Michael Portnoy, FACT Installation Photos: Brian Slater, 2004

Watschendiskurs Frank Fietzek, Uli Winters (DE)



Zwei Marionetten diskutieren über Sprachtheorie – mit mehr oder weniger geistreicher Aussagen, einschließlich Wittgenstein-Zitate und russischer Volksweisheiten über das Wetter. Ein Klapps ins Gesicht gibt dem intellektuellen Diskurs eine neue Richtung.

Two puppets are involved in a discussion about language theory—with more or less witty statements including Wittgenstein-quotes and Russian weather proverbs. A slap in the face stops the opponent and gives way for another intellectual excursus about the different layers of speech.

Hybrid Creatures



The Ladder John Gerrard (IRL)

In der Mixed-Reality-Installation steht eine winzige virtuelle Figur auf einer Leiter und schaut durch ein Fenster in die reale Welt hinaus. Sie beschreibt die Szenerie, zeichnet gelegentlich mit den Händen die Umrisse eines Objektes nach und äußert Bedenken über den Zustand der Welt. „The Ladder“ erzeugt virtuelle Anwesenheit in einem realen Raum, und gleichzeitig sehnt sich der virtuelle Charakter nach dem Physischen.

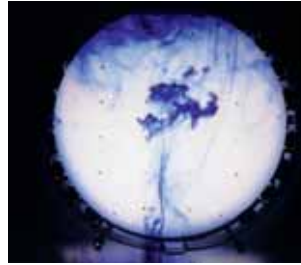
In this mixed-reality installation, a tiny virtual character standing on a ladder looks out through a window into the real world. It describes the scenery, occasionally uses hand motions to depict the outline of an object and reflects on the state of the world. "The Ladder" produces virtual presence in a real space; at the same time, the virtual character longs for physicality.



The Ladder has received significant funding from The Arts Council of Ireland and is a co-production of the Ars Electronica Futurelab, Austria and the Banff New Media Institute, Banff, Canada.

Team: Robert Praxmarer, Werner Pötzelberger, Erwin Reitböck, Chris Sugrue, Florian Berger, Nina Valkanova, Jakob Edlbacher, Helmut Klar, Yvonne Hauser, Stefan Mittlböck-Jungwirth, Marcel Mohab, Christoph Scholz
Produced in collaboration with the Ars Electronica Futurelab

Dripping Sounds Federico Muelas (ES/US)



Tinte wird in klares Wasser getropft – dieser Tropfen wird vergrößert, projiziert und in seiner Ausbreitung im Wasser verfolgt. Aus diesem sich bewegenden Bild wird durch 20 fotosensible Module Sound generiert und damit eine Korrespondenz zwischen einem Naturvorgang und elektronisch erzeugtem Klang hergestellt.

Ink is dribbled into clear water. These drops are enlarged and projected, which makes it possible to follow the ink's diffusion throughout the water. From this moving image, 20 photo-sensitive modules generate sound and thus establish a correspondence between a natural process and electronically produced tones.



© Maria Postigo

Strojky / Machines Václav Jíra (CZ)



Seit den frühen 1960er Jahren baut Václav Jíra aus Metallgegenständen und Teilen gefundener Geräte seine mechanischen Objekte, die – in ihrer Zusammensetzung aus Gegenständen, die ihrem ursprünglichen Sinn damit enthoben werden – stets ironisch-unterhaltsame Apparate sind.

Since the early 1960s, Václav Jíra has been using pieces of scrap metal and scrounged parts to construct his mechanical objects. Composed of components being put to uses far different from the ones for which they were intended, these contraptions constantly exude an ironically entertaining quality.

© Pavol Melicherčík

The Singing Skeleton Pilot SSP04

Stephan Pirker (AT)



Eine verwegene Maschine: Der Besucher schnallt sich die „Skeletongitarre“ auf den Rücken, legt sich bäuchlings auf eine Wippe und fährt über eine Projektion einen Eiskanal hinunter. In den Rechtskurven werden die Basssaiten, in den Linkskurven die hohen Saiten angeschlagen.

An audacious machine: the visitor straps the “skeleton guitar” onto his back, lays belly-down on a flexible sled and makes a high-speed run down a projection of a bobsled track. The curves to the right strum the bass strings; the curves to the left strum the treble strings.

Project development at Linz's University of Art, 2004.



Sakura – Visual interactive installation

Federico Díaz (CZ)



Eine Medienarchitektur, in der durch die Simulation eines fiktiven Unternehmens der Mythos der Samurai in das 21. Jahrhundert projiziert wird.

A media architecture in which the simulation of a fictive enterprise projects the myth of the Samurai into the 21st century.

Team Members: Federico Diaz, Martin Ličko, Zsolt Trencsenyi, David Kořinek, Josef Kasal, Marek Růžička, Miloš J. Kohout, Marek Vlach, Tomáš Dvořák, Štěpán Malovec, Štěpánka Stein, Pavel Rejholec, Roman Tudžarov, Ivan Gardelka



The Ideal of Beauty

Jede Zeit hat ihr eigenes Schönheitsideal. „Miss Digital World“ ist die Suche nach einem zeitgenössischen Ideal der Schönheit, realisiert durch Virtual Reality. Der italienische Designer Franz Cerami hat bereits zum zweiten Mal einen weltweiten Wettbewerb für 3D-Modelle veranstaltet – ein Prüfstein für alle 3D-Designer. Sie stellen ihre Kreationen nicht nur mit einem blendenden Aussehen, sondern auch mit Biografien und individuellen Eigenheiten aus.

Every age has its ideal of beauty. “Miss Digital World” is the attempt to discover a contemporary aesthetic paragon realized through Virtual Reality. It is the second time that Italian designer Franz Cerami is staging an international competition for 3D models that has become a touchstone of 3D designers all over the world. They endow their creations with not only drop-dead good looks but also individual biographies and character quirks all their own.

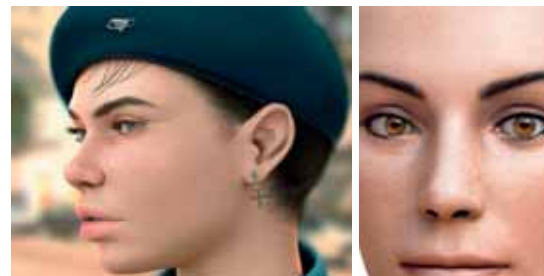
Projects:

Fay Christensen – Frank Sennholz / Soulpix (DE)

Kaya – Alceu Bapistão (BR)

Amazon Soul – Rene Morel (CA)

Mamegal – Koyi Yamagami (JP)



Hybrid Creatures

Do/Thu - Di/Tue
1. 9. - 6. 9.

10:00 - 19:00
Brucknerhaus

ACTION HALF LIFE

AES+F (Tatiana Arzamasova, Lev Evzovich, Evgeny Svatsky, Vladimir Fridkes) (RU)



Eine fotografische Travestie auf die populären Bildwelten Hollywoods und von Computerspielen. Der Titel ist einem realen Computerspiel entlehnt. Die Heldenfiguren werden von Jugendlichen in der Wüste Sinai gemimt, ihre Waffen sind Nachbildungen von auf vielen virtuellen Schlachtfeldern erprobten Gattungen.

A photographic travesty featuring grotesque caricatures of the popular pictorial worlds of Hollywood and computer games. The title is derived from a real computer

game. The lead characters are played by young people in the Sinai desert. Their weapons are replicas of those killing machines that have been tried-and-true performers on numerous virtual battlefields.

Elf – Electronic Life Forms

Pascal Glissmann, Martina Höfflin (DE)



ELFs sind kleine mechanische, durch Solarenergie betriebene Konstruktionen, deren Verhalten den natürlichen Lebensformen in vielen Aspekten gleicht. Die lichtempfindlichen ELFs benutzen ihre chaotischen Töne und lauten Bewegungen, um die Aufmerksamkeit der äußeren Welt auf sich zu lenken.

ELFs are tiny, mechanical, solar-powered constructions whose behavior resembles in many aspects that of natural forms of life. The light-sensitive ELFs utilize their chaotic tones and importunate movements to attract the attention of other creatures in their environment.

Produced at the academy of media art Cologne, Germany, inspired by Ralf Schreiber and Mark Tilden

Blow Up Scott Snibbe (US)

Wenn der Besucher in 12 kleine Lufräder hineinbläst, wird sein Atem an 12 große Ventilatoren übertragen und dort zu einem raumfüllenden Wind verstärkt. Diese Ventilatoren wiederholen in einem Loop die Muster, in denen die kleinen Lufräder angetrieben wurden.

When a visitor blows into the installation's 12 tiny pinwheels, his/her breath is transferred to 12 large fans and amplified into a wind that fills the entire space. These fans then repeat a loop pattern in which the tiny pinwheels are driven by the wind.

Commissioned by Yerba Buena Center for the Arts, San Francisco.

Produced with the generous support of The National Endowment for the Arts and Animatics Corporation.

Collaborators: Brett Bowman, Michael Wehner, Gizmo Art Production, Jim Campbell, Mitsuo Kuroha, Kyle Knobel, Lorenzo Wang, Christine Liu, Anne Devine, Mark Scheeff



Cockroach Controlled Mobile Robot #2 Garnet Hertz (CA)



Ein Bioroboter: Die Bewegungen einer Kakerlake werden über ein mechanisches System in die Fortbewegung einer dreirädrigen Maschine umgewandelt. Auf dieser Maschine fungiert ein Tischtennisball als Tracking Ball, auf dem die Kakerlake läuft und damit das Gerät bewegt.

A bio-robot: a mechanical system transforms the movements of a cockroach into the locomotion of a three-

wheeled machine. The machine is equipped with a ping-pong ball that serves as a tracking device; the cockroach runs on the ball, and this sets the machine in motion.

Infossil02 Infossil

resistance is fertile - the world is flat and has an end - i profit from the death of the dinosaur

downloading 2 minutes of music from the internet eliminates the energy in 500 grams of coal, which represents the compressed and fragmented existence of former life. today, this fossil information is transformed into the infossil state of matter and stored onto harddisks, resembling the flatness

Ein Statement zur Entfremdung und Hybris des technologischen Fortschritts.

A statement about alienation and the hubris of technological progress.

Additional Videos, Documentations and Photographs in the Hybrid Creatures and Paradox Machines Exhibition

Do/Thu – Di/Tue **10:00 – 21:00**
1. 9. – 6. 9. **Architekturforum**

nicebots – Mark Argo, Daniel Hirschmann, Ann Poochareon (US)
Kurt – Nikolaus Passath (AT)
Life Support System – Luca Gemma (IT)
Lumen – Ivan Poupyrev (RU), Tatsushi Nashida (JP)
The Source – Andrew Shoben (UK)
Several projects by Time's Up (AT)
Projects out of the Ars Electronica Archive

Do/Thu – Di/Tue **10:00 – 19:00**
1. 9. – 6. 9. **Ars Electronica Futurelab**
Opening **Mi/Wed** **31.8.** **18:00**

Pixelspaces Exhibition

Begleitend zur Konferenz „Pixelspaces 2005 – Hertzblut“ (siehe Seite 15) präsentiert die Ausstellung Forschungs- und Kunstprojekte der Konferenzteilnehmer, um die diskutierten Thesen zur Mensch-Maschine-Interaktion um Beispiele konkreter Umsetzung, Anwendung und Sichtbarmachung zu erweitern.

As an accompaniment to “Pixelspaces 2005 - Hertzblut” (see p. 15), the Futurelab is presenting an exhibition of participants' research and art projects as a way to illustrate various approaches to the conference's theme, man-machine interaction, with concrete examples of how these ideas have been realized, applied, and made visible.

Projects:

Q&G – Santiago Ortiz, Clemencia Echerverri, Bárbara Santos, Andrés Burbano / medialabmadrid (ES)

Algorithmic Echolocation – Ramon Guardans, Mathias Dolfi, Enrique Thomas / medialabmadrid (ES)

Machinima Showcase – Paul Marino (US)

Virtual Emotive Actors – Ken Perlin (US)

Gesture Machines – Zachary Lieberman (US)

Das Rheingold – Visionized – Johannes Deutsch and Ars Electronica Futurelab (Robert Abt, Florian Berger, Peter Freudling, Yvonne Hauser, Horst Hörtner, Andreas Jalsovec, Christopher Lindinger, Pascal Maresch, Stefan Mittelböck-Jungwirth) (AT)

Paintstation – Bernhard Mayr, Jürgen Obergruber, Bernhard Hemetsberger, Rainer Stöger, Christoph Kaltenböck, Stefan Kandlbinder, Walter Jenner, Dietmar Offenhuber / FH Hagenberg MTD (AT)

Neon Racer – Doris Bernert, Peter Brandl, Michael Haller, Wolfgang Litzlbauer, Ines Stuppacher, Manuela Waldner, Markus Weilguny, Jürgen Zauner / FH Hagenberg MTD (AT)

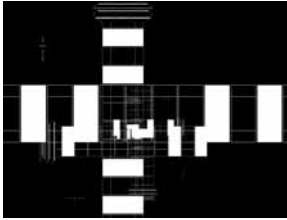
Exhibition Concepts – Exzerpte einer Lehrveranstaltung / Excerpts from a seminar conducted by Ars Electronica Futurelab and FH Hagenberg MTD Emotion SDK – Ian Wilson (UK/JP)



Do/Thu – Di/Tue
1. 9. – 6. 9.

10:00 – 19:00
Brucknerhaus

Tempest Erich Berger (AT)



Das „Van-Eck-Phreaking“ ist eine Überwachungstechnologie, bei der Bildschirmhalte durch Auffangen des elektromagnetischen Feldes eines Monitors auf einem zweiten Bildschirm rekonstruiert werden können. Das Projekt „Tempest“ nutzt diese Technik, um eine Computergrafik in eine Komposition aus Klang, Rauschen und Licht umzuwandeln.

“Van Eck Phreaking” is a surveillance technology that makes it possible to reconstruct a computer screen’s contents on a second monitor by picking up the electromagnetic field emitted by the first screen. “Tempest” is a project that utilizes this technique to transform a computer graphic into a composition of sound, noise and light.

Der Bankstatementgenerator UBERMORGEN.COM (Hans Bernhard, CH/US, Iizvix, AT)

Courtesy [plug.in] Basel



Mit dem „Bankstatementgenerator“ kann der Besucher Bankauszüge erzeugen und dabei die Höhe von Einzahlungen und Gutschriften bestimmen. Ein daraus resultierendes Dokument, das [F]original, erscheint als Verteilung von Pixeln auf dem Bildschirm. Ein [F]original ist eine Wortneuschöpfung aus „to forge“ (fälschen) und „original“ – eine Verquickung von Fakt und Fiktion, von Authentizität und Verfälschung.

Visitors can use the Bankstatementgenerator to produce individually customized bank statements. In doing so, they are free to determine the amount of the deposits and credits. The resulting document, an [F]original, manifests itself as an array of pixels on the monitor screen. An [F]original is a newly coined term derived from “forge” and “original”—an amalgamation of fact and fiction, of the authentic and the counterfeit.

ubermorgen.com was awarded a Honorary Mention in the Net Vision category of the Prix Ars Electronica 2005 for “vote auction”.

www.ngvision.org / www.telestreet.it NewGlobalVision / Teletreet (IT)



NewGlobalVision (NGV) ist Italiens erstes frei zugängliches Videoarchiv, eine nach Inhalten und Urhebern geordnete visuelle Enzyklopädie. Dieses offene Archiv ist eine wichtige Grundlage für „Teletreet“, Italiens unabhängiges Fernsehnetzwerk. Jeder lokale Produzent kann seine Arbeiten global über NGV zur Verfügung stellen

und umgekehrt Filme und Informationen aus dem Netzwerk herunterladen, um sie für ein lokales Publikum auszustrahlen.

NewGlobalVision (NGV) is Italy’s first freely accessible video archive, a visual encyclopedia organized according to content and author. This open archive is an important provider for “Teletreet,” Italy’s independent television network. A local producer can make his/her work available globally via NGV and, conversely, download films and information from the network for broadcast to the local outlet’s audience.

Bordergames La Fiambrera Obrera, medialabmadrid (ES)



Beispielhaft konzipiert von jungen illegalen Marrokanern in Madrid, ist „Bordergames“ ein Open-Source-Tool in Form eines Videospiele, das sich mit der Herkunft und Identität junger Immigranten beschäftigt.

Inspired by the situation of young Moroccans living illegally in Madrid, “Bordergames” is an open-source tool in the form of a video game that deals with the origins and identities of young immigrants.

prompt.(decoy2) Rainer Mandl (AT)

Ein auf Bluetooth basierendes drahtloses Datenprojekt im öffentlichen Raum. Bluetooth-Server nehmen automatisch Verbindung mit Handys, PDAs und Notebooks auf und schicken ein Bild an diese Geräte.

A wireless data project in public space based on bluetooth. Bluetooth-servers are communicating with passing by bluetooth-enabled-devices (e.g. mobile phones, PDAs or laptops). If the owner of these passing-by-devices wants to, he or she will receive a picture.

Rainer Mandl was awarded a Honorary Mention in the Net Vision category of the Prix Ars Electronica for “decoy”.

Do/Thu
1. 9.

19:00
Hauptplatz

Hotspot Linz – Kick-off



Das große Kick-off der beispielhaften Wireless-Lan-Initiative der Stadt Linz. Bis 2008 werden stadtweit mehrere hundert öffentliche Hotspots eingerichtet. Städtische Kulturhäuser, Jugendklubs, Schulen, Kindergärten, Seniorenzentren, Stadtbibliotheken und natürlich öffentliche Plätze werden mit kosten- und drahtlosem Zugang zum Internet ausgestattet. Ein neuer städtischer

Kommunikationsraum kann entstehen, der von einer Reihe von Aktionen und Projekten begleitet wird. Beim feierlichen Kick-off des Projektes am 1. September mit Bürgermeister Dr. Franz Dobusch werden das Hotspot Webportal und der interaktive Stadtplan WikiMap Linz präsentiert. Eine Live-Bespielung, begleitet von Aktionen in ausgewählten Hotspot Areas, als Zeichen für die Verbindung der verschiedenen Stadtteile mit dem Zentrum. LinzerInnen und BesucherInnen sind eingeladen, über Internet und Notebook und während des Festivals bei der Eingabestation im Informations-Pavillon am Hauptplatz ihre Geschichten in die Stadt zu senden.

This is the big kick-off of the City of Linz's pioneering wireless LAN initiative. By 2008, hundreds of public hotspots providing free, wireless Internet access will be set up at municipal cultural facilities, youth clubs, schools, kindergartens, senior centers, libraries and, of course, public squares all around town.

A new sphere of urban communication can take shape, one that will be accompanied by a series of activities and projects.

At the ceremony officially launching the project on September 1, Mayor Franz Dobusch will present the Hotspot Webportal and an interactive WikiMap of Linz. The festivities will include live musical accompaniment to actions being staged at selected hotspot locations designed to signify the link-up of the city's various neighborhoods with downtown. Linz locals and visitors are invited to post their narratives online via notebook and, during the Festival, at the input station in the Information Pavilion on the Main Square.

Hotspot Linz – Eine Initiative der Stadt Linz in Kooperation mit Ars Electronica, powered by Liwest. Webportal Hotspot Linz im Auftrag der Stadt Linz, Realisierung Ars Electronica Futuarelab

Wikimap – see page 42



Do/Thu – Di/Tue
1. 9. – 6. 9.

10:00 – 21:00
Hauptplatz



USED Clothing Martin Mairinger (AT)

Das Projekt „USED Clothing“ erweitert die Funktion von Kleidung als Informationsträger um eine virtuelle Komponente: RFID-Chips werden in Second-Hand-Kleidungsstücke eingenäht. So kann der Besitzer Informationen in digitaler Form auf dem Kleidungsstück speichern und die Mitteilungen der vorherigen Besitzer lesen. Eine beunruhigende Paraphrase darüber, wie uns mit neuen Interfaces die Überwachungs- und Kontrolltechnologien immer näher an den Leib rücken. „USED Clothing“ ist das Siegerprojekt des von der voestalpine gestifteten [the next idea]-Stipendiums und wird zur Ars Electronica erstmals präsentiert.

The "USED Clothing" project adds a virtual component to clothing's function as a bearer of information. RFID chips are sewn into second-hand garments; this makes it possible for an owner to store information in digital form to the item of clothing itself as well as to read the communiqués left behind by previous owners. An unsettling paraphrase of the way new interfaces are enabling surveillance and control technologies to move in on us closer and closer. "USED Clothing" is the winning project in [the next idea] art and technology grant competition sponsored by voestalpine and will premiere at the Ars Electronica Festival.

Do/Thu – Di/Tue
1. 9. – 6. 9.

10:00 – 21:00
Hauptplatz

HeartBeat-Event
Fr/Fri 2. 9. and Sa/Sat 3. 9.

21:00



HeartBeat

Alois Ferscha (Institute for Pervasive Computing,
Johannes Kepler Universität Linz) (AT)

Die elektrischen Signale der Herzschläge zweier Personen werden mittels eines komplexen mathematischen Modells auf ihre Ähnlichkeit hin untersucht. Der Grad der Übereinstimmung wird als Steuersignal für eine großflächige Visualisierung und für eine musikalische Ableitung verwendet.

Similarities between the electrical signals generated by two individuals' pulses are assessed according to a complex mathematical model. The degree of correspondence is utilized as a control signal for a large-format visualization and for a musical arrangement.

HF / EKG: Rainer Schröfl, Harald Fuchssteiner, EKG Technology: Heartbalance, Software: Dominik Hochreiter, Volker Christian, Sound / Audio: Helmut Rogl, Gerhard Widmer, Visuals / Design: Bernadette Emsenhuber, Interior Design: Petra Thon

Exhibitions

Do/Thu – Di/Tue 10:00 – 21:00
1. 9. – 6. 9. Ars Electronica Quarter, Kirchengasse

The Use of Seifenblasen Werner Jauk, Heimo Ranzenbacher (AT)



Durch einen scheinbaren Host im Internet, der für Viren attraktiv ist, wird eine Community simuliert, die Viren-Attacken ausgesetzt ist und dadurch erst erzeugt wird. Je größer die virtuelle Community wird und je mehr Geräusche die Betrachter verursachen, umso mehr Seifenblasen und Duft werden produziert. Ein Entlüftungssystem übernimmt die Funktion eines Antivirus-Programms.

Setting up an apparent Internet host that is attractive to viruses is used as a means to simulate a community subject to virus attacks, a state of vulnerability that is precisely what produces the community in the first place. The larger the virtual community gets and the more noise those who are observing it make, the more soap bubbles and fragrance it produces. A ventilation system assumes the function of an anti-virus program.

In co-operation with leonart'05.

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

Phantasma I + II Zeitgenossen (Ursula Hentschläger, Zelko Wiener) (AT)



Ein Webprojekt als Auseinandersetzung mit möglichen Verknüpfungen zwischen Antike und Gegenwart. Objekte in einem Raum führen zu Animationen, Kommentaren, Sounds und literarischen Texten in verschiedenen Sprachen – eine Annäherung an die Vergangenheit bedeutet den Umgang mit Informationskonstrukten und Interpretationen.

A web project as confrontation with possible linkages between antiquity and the present. Objects in a space lead to animated sequences, commentaries, sounds and literary texts in various languages. An encounter with the past means dealing with information constructs and interpretations.

Imagery, tonal spaces, text blocks, interaction and programming: Zelko Wiener & Ursula Hentschläger

Translations: English: Elisabeth Frank-Großebner / Greek: Nikolaus Kanakis / Arabic: N.N. We wish to thank all institutions, firms and individuals who have contributed to the success of this project.

Do/Thu, Fr/Fri, Mo/Mon, Di/Tue 1. 9., 2. 9., 5. 9., 6. 9.
9:00 – 18:00
Sa/Sat, So/Sun 3. 9., 4. 9. 10:00 – 17:00
Opening Mi/Wed 31. 8. 19:00 Landesgalerie Linz

derelictedATMOSPHERES Barbara Siegel (AT)



In einem im Raum stehenden Zylinder betritt der Besucher eine 360°-Projektion alter, zum Teil verlassener französischer Villen. In einer Verbindung aus Fotografie und Film beginnt das Panorama zu leben: Eine Tür fällt zu, ein Kaminfeuer flackert auf, ein Rabenschwarm zieht vorbei. Eingebettet in eine elektronische Klangkulisse, wird die Wahrnehmung durch Geräusche wie das Rauschen des Windes oder Grillenzirpen verstärkt.

„derelictedATMOSPHERES“ lässt den Besucher komplett in eine vergangene Welt mit morbiden Charme eintreten.

The visitor to this installation space enters a free-standing cylinder in which he/she is surrounded by a 360° projection of ancient French chateaux, some of which are deserted. Through a combination of photography and film, the panorama comes alive: a door slams shut; the flames in a fireplace flare up; a flock of ravens darts past. The impression is further intensified by authentic sounds that are embedded in the electronic soundscape like the whooshing of the wind and the chirping of crickets. “derelictedATMOSPHERES” allows visitors to immerse themselves in a morbidly charming world of things past.

Sounddesign: Matthias Kranebitter – Multimedia Authoring: Bettina Mayerhofer – Corporate Design / Webdesign: Joachim Knoll

Supported by AV-Stumpfl GmbH, Energie AG, Architektenbüro Kaufmann und Partner, Zaussinger Bau- und Transporte GesmbH, Zettl GmbH, Höhere Graphische Bundeslehr- und Versuchsanstalt, Theodor-Körner-Preis, Landesgalerie Linz, Wiener Städtische

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

TENORI-ON Toshio Iwai, Yu Nishibori (YAMAHA) (JP)



Ein digitales Musikinstrument für das 21. Jahrhundert, bestehend aus einer Matrix aus LED-Tasten. Durch das Drücken der Tasten leuchten die LEDs in bestimmten Mustern, begleitet von Melodien und Sounds.

This digital musical instrument for the 21st century consists of a matrix of LED keys. When a user depresses the keys, the LEDs light up in certain patterns accompanied by melodies and sounds.

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

trans_areale_FBhf/Linz

Daniela Herold, Hans Kropshofer, Rolf Touzinsky (AT)

Prozesse der Stadtentwicklung gehören als Abbild gesellschaftlicher Umbrüche zu den Herausforderungen unserer Zeit. trans_areale_ beschäftigt sich als Fallbeispiel mit der Re-Urbanisierung des Areals des ehemaligen Linzer Frachtenbahnhofs. Konzepte zur Planung und Nutzung innerhalb der spezifischen Situation des Ortes stehen im Mittelpunkt.

Processes of urban development as reflections of social upheavals are among the key challenges of this day and age. trans_areale_ presents a case study dealing with the re-urbanization of the grounds of Linz's former railroad freight yard, whereby the attention is focused on planning and utilization concepts within the context of the parcel's specific physical situation.



Sa/Sat 3. 9. 18:00
Di/Tue 6. 9. 17:00 Frachtenbahnhof

Botanischer Brachlandgarten

Eine Begehung des Geländes des ehemaligen Frachtenbahnhofs, unter anderem mit dem Berliner Architekturkritiker Wolfgang Kil. Dessen These: Die Ära der Globalisierung wird unsere räumliche Umwelt genauso verändern, wie dies im 19. Jahrhundert im Zuge der industriellen Revolution der Fall war.

A walking tour of the grounds of Linz's former railroad freight yard in the company of, among others, Berlin architectural critic Wolfgang Kil. His hypothesis: the era of globalization will transform our physical environment just as dramatically as the Industrial Revolution did in the 19th century.

Anmeldungen unter / for reservations: krops@aon.at

Shuttle-Service vom Hauptplatz über Brucknerhaus zum Frachtenbahnhof und zurück: / Shuttle service from the Main Square via the Brucknerhaus to the railroad freight yard and back.

Abfahrt / departure: 3. 9. 17:45
6. 9. 16:45

Technologie-Diskurs: Redundanz versus Synergie

Mo/Mon 19:00
5. 9. transpublic

re:form "Habitat as Prosthesis as Cybernetic Assemblage"

Ludger Hovestadt (CH), Dietmar Dietrich (DE)



Neueste technologische Forschungen auf dem Gebiet der Stadtentwicklung.

The latest technological research in the field of urban development

Di/Tue 19:00
6. 9. transpublic

re:fine "Ornaments as Facade as Dissolved Screen-Net"

Kari Jormakka (FI), Peter Cornwell (UK)

Neue Technologien ermöglichen bisher undenkbare Formen und Ausmaße für medial bespielbare Flächen wie Fassaden.

New technologies make possible unprecedented forms and formats of large-scale media projection surfaces such as building façades.

Do/Thu – Di/Tue 20:00 – 24:00
1. 9. – 6. 9. transpublic

Pixelfassade des ZKM / Visual Media Institute / transpublic – Installation

Peter Cornwell (UK), Gernot Tscherteu (AT)

Do/Thu – Di/Tue 17:00 – 22:00
1. 9. – 6. 9. transpublic
Presentation So/Sun 4. 9. 20:00

Stubfurt City? At the border of two countries that do not exist

Michael Kurzweily (DE)



Eine Präsentation einer der jüngsten Städte der Welt: Stubfurt liegt mit jeweils einer Hälfte in Polen und Deutschland.

A presentation of one of the world's newest cities: Stubfurt is a border town—half in Poland, half in Germany.

Concept and organization: Hans Kropshofer, trans_areale_ in cooperation with Oliver Schürer

Ars Electronica Center

Do/Thu – Di/Tue 10:00 – 21:00
1. 9. – 6. 9. Ars Electronica Center
Open House
Mi/Wed 31. 8. 10:00 – 19:00

Virtuelle Welten – Räume für Ideen Ars Electronica Futurelab (AT)



Neue Einblicke in die digitale Welt der Virtual Reality bieten hochauflösende stereoskopische Panoramaprojektionen und neue Inhalte für den CAVE und den Flugsimulator „Humphrey II“. Auf Basis des im Ars Electronica Futurelab entwickelten ARSBOX-Systems wurde eine Infrastruktur geschaffen, die der aktuellen Projektions- und Rechner-technologie gerecht wird. Demonstriert wird dieser Fortschritt anhand der Applikation „Mil-

lionenzimmer“, mit der das österreichische Wahrzeichen Schloss Schönbrunn in einer virtuellen Umgebung inszeniert wird. Dabei entsteht ein verblüffend authentischer Raumeindruck.

Die neue Applikation für den CAVE führt in räumlich und zeitlich unerreichbare oder sonst nur in der Imagination existierende Bilder und Ideen. Von einem neutralen Raum aus können fantastische Szenarien ausgewählt und über verschiedene Navigationsweisen und Interaktionsansätze erforscht werden.

High-resolution stereoscopic panorama projections as well as new content for the CAVE and the Humphrey II flight simulator offer fresh looks into the digital world of virtual reality. The Ars Electronica Futurelab's development of the ARSBOX system has meant the creation of infrastructure that can keep up with the latest projection and processor technology. This important advance will be demonstrated with a showing of "Millionenzimmer", a 3D simulation of the magnificent state rooms in Vienna's Schönbrunn Palace and a work that produces an amazingly authentic spatial impression.

The new application for the CAVE takes visitors to spatially or temporally inaccessible places and shows them images and ideas that otherwise exist only in the imagination. From a neutral space, users can select fantastic scenarios and experience them using a variety of different navigation techniques and approaches to interaction.

Millionenzimmer: Florian Berger, Martin Bruner, Peter Freudling, Horst Hörtner, Andreas Jalsovec, Friedrich Kirschner, Stefan Feldler
CAVE-Applikation: Peter Freudling, Andreas Jalsovec, Johannes Kehrer, Friedrich Kirschner, Daniela Kuka, Christopher Lindinger, Christine Pils, Michael Lankes

Humphrey-Welt Ars Electronica Futurelab (AT)



Für den beliebten Flugsimulator „Humphrey II“ wurde eine neue virtuelle Erlebniswelt entwickelt. Ab jetzt gilt es, eine Unterwasserwelt in allen Formen und Farben zu entdecken. Dabei werden unter anderem auch Strömungen simuliert, mit denen man sich treiben lassen kann.

A new virtual world has been developed for the Ars Electronica Center's popular "Humphrey II" flight simulator. Now, visitors can explore an underwater domain in all its bizarre forms and blazing colors. Among the installation's features are simulated ocean currents that let aquanauts go with the flow!

Peter Freudling, Andreas Jalsovec, Johannes Kehrer, Friedrich Kirschner, Daniela Kuka, Christopher Lindinger, Christine Pils, Michael Lankes

Music Box Jin-Yo Mok, Gicheol Lee (KR/US)



„Music Box“ ist eine interaktive Internet-Installation, der eine alte Spieldose mit Handkurbel als Instrument dient. Die Stifte der Spieldosenwalze wurden durch Leuchtdioden ersetzt, die Klangzungen durch Fotosensoren. Der User zeichnet mit der Maus eine Form auf einen Bildschirm, die auf der LED-Walze aufleuchtet. Beim Drehen der Handkurbel erzeugt jeder Sensor, der von einem LED-Lichtstrahl getroffen wird, einen Klang.

"Music Box" is an interactive Internet installation in which a hand-cranked music box serves as the musical instrument. The pins that stud the surface of a music box's rotating drum are replaced by light-emitting diodes and its vibrating metal tongues by photo sensors. The installation visitor uses a mouse to draw a shape on the monitor screen. The shape is then illuminated on the LED-studded drum. When the user turns the crank, each sensor that is struck by a ray of light from an LED produces a sound.

Conspiratio Yuki Hashimoto (JP)



Auf einem großen Tisch können die Besucher ein Bild eines Getränkes oder einer Speise auswählen. Sie stellen einen Becher darüber und „trinken“ mit dem Strohhalm ihr selbst zusammengestelltes Menü. Der zweite Teil der Installation bietet eine Spieloption: Comicfiguren, die Lebensmittel tragen, müssen mit dem Becher eingefangen werden, um in den „Genuss“ der Speisen und Getränke zu kommen.

At a large table, installation visitors can select the image of an item of food or drink. They place a mug on top of them and then use a straw to “drink” the courses they have selected. The second part of the installation offers a game option: cartoon figures carrying foodstuffs have to be captured with the mug in order for the user to be able to “enjoy” his/her food and drink.

Team: Yuki Hashimoto, Minoru Kojima, Tomoyasu Mitani, Satoru Miyajima, Naohisa Nagaya, Akio Yamamoto: Inami Laboratory, Graduate School of Electro-Communications, The University of Electro-Communications, Japan
Junichiro Ohtaki: Yamada Laboratory, Graduate School of Electro-Communications, The University of Electro-Communications, Japan
Masahiko Inami: Assistant Professor Department of Mechanical Engineering and Intelligent Systems, University of Electro-Communications, Japan

Scrapple: A physical active score table Golan Levin (US)



Eine virtuelle Partitur wird auf einen Tisch projiziert. Aufziehspielzeuge, die sich darauf bewegen, werden zu klang-erzeugenden Elementen und bestimmen Rhythmus und Tonhöhe.

A virtual musical score is projected onto a table. Wind-up toys that move about upon it become sound-producing elements that determine the score’s rhythm and pitch.

Jumping Rope Daphna Talithman, Sharon Younger, Orna Portugaly (IL)



Das Kinderspiel Seilhüpfen wird in die Welt der Computer übertragen und der Hüpfefolg des Nutzers ausschlaggebend für das Fortschreiten der filmischen Handlung. Auf einander gegenüber stehenden Projektionsflächen schwingen zwei Figuren ein Seil und fordern die Besucher zum Mithüpfen auf. Erfolg oder Misserfolg werden über eine mit Motion-Tracking-Technologie

ausgestattete Videokamera ausgewertet und sind Auslöser für weitere Reaktionen der Figuren auf die Aktionen der Besucher.

The children’s game of jump rope is transferred into the world of computers, whereby the user’s skill at jumping rope determines the course of a film narrative. Two projection surfaces arranged facing each other display a figure jumping rope and invite the installation visitor to join in. The user’s success or failure is evaluated by a video camera equipped with motion-tracking technology. The results trigger reactions on the part of the figures to the actions of the visitor.

Sharon Younger is supported by the School of the Art Institute of Chicago

Perfect Time h.o. (JP)



Projektionen auf ein ungewöhnliches Medium: Der Besucher muss Sand rieseln lassen, um projizierte Bilder sichtbar zu machen. Wenn man den Sand berührt, verschwindet die Projektion – physisches Eingreifen zerstört die virtuellen Bilder.

Projections on an unusual medium: the visitor has to sprinkle sand to make projected images visible. When you touch the sand, the projection disappears; physical intervention destroys the virtual images.

WikiMap Linz

Ars Electronica Futurelab (AT)



Über einen interaktiven Stadtplan können die NutzerInnen Bilder, Texte, Klangelemente wie auf einer Pinwand ortsbezogen deponieren. Die verwendeten Programme für die Visualisierung des Kartenmaterials und die Benutzerschnittstellen ermöglichen einen intuitiven und leicht zu bedienenden Zugang. Intention ist die Vermittlung der spezifischen Qualität des virtuellen Stadtraumes durch

die Abrufbarkeit einzelner Elemente: Linz als Klanglandschaft, visualisierte Stadtimmaginationen und textbasierte Stadtimpressionen. Es entsteht ein eigenständiges Format für „Location Based Multimedia Storytelling“. WikiMap Linz ist als Web-Applikation gleichzeitig Modul des Webportals der Wireless-Lan-Initiative der Stadt Linz „Hotspot Linz“.

This is an interactive city map that enables users to customize the layout of visuals, texts and sound elements just like thumb-tacking items to a bulletin board. The programs used for the visualization of the cartographic material and the user interfaces make for easy, intuitive, user-friendly access. The intention is to get across the virtual cityscape's specific quality through the retrievability of individual elements: soundscapes, visualized urban imaginings and text-based metropolitan impressions. The result is a unique, self-contained format for "location-based multimedia storytelling." Plus, as a web application, WikiMap Linz is simultaneously a module of the web portal of "Hotspot Linz," the city's wireless LAN initiative.

Konzept: Nicoletta Blacher, Stefan Feldler, Helmut Höllerl, Horst Hörtnner, Gerfried Stocker
Projektleitung: Stefan Feldler
Development: Friedrich Kirschner, Günther Kolar, Bartosz Polonski, Alexander Seifert
Design: Stefan Eibelwimmer, Nicolas Naveau
Kartenmaterial und Support: Magistrat Linz, Informationstechnologie, Geodaten Management
Webportal Hotspot Linz im Auftrag der Stadt Linz
Realisierung: Ars Electronica Futurelab
The Participation of Bartosz Polonski has been made possible thanks to a residency grant of Kulturkontakt Austria

Ars Electronica Fassade

Ein neues Sujet für die Fassade des Ars Electronica Center: „Die Titanen“ der Zeitgenossen (Ursula Hentschläger, Zelko Wiener, AT).

A new motif for the façade of the Ars Electronica Center: "The Titans" by Zeitgenossen (Ursula Hentschläger, Zelko Wiener, AT).

Robolab



Ein multifunktionaler Ausstellungs- und Workshopraum rund um das Thema Robotik. Von der kreativen Umsetzung kinetischer Ideen (Topobo-3D-Baukasten) bis hin zur ersten Programmierung von Lego-Robotern und der Präsentation humanoider Roboter. Beispiele künstlicher Gelenkprothesen der Firma Otto Bock verweisen auf praktische Anwendungsmöglichkeiten. Als Work-in-Progress, entwickelt von der Firma Festo, zeigt eine voll funktionstüchtige pneumatisch angetriebene Hand dem Besucher den Weg ins Robolab.

This is a multifunctional space for exhibitions and workshops having to do with robotics, a venue for activities ranging from creatively implementing kinetic ideas with Topobo 3D building blocks to teaching beginners to program Lego robots and displaying humanoid automatons. An exhibit featuring examples of artificial joint prostheses by the Otto Bock corporation showcases practical application possibilities. Pointing the way for visitors to get to the Robolab is a fully functional, pneumatically operated hand, an R&D work-in-progress by the Festo Corporation.

Supported by FESTO and Firma Otto Bock

Console

Ars Electronica Futurelab (AT)

An diesem interaktiven Tisch fungieren Sammelkarten als Steuertool für Infos, Videos und Animationen zu den diesjährigen Gewinnerprojekten des Wettbewerbs „u19 – freestyle computing“.

At this interactive table, collectors' cards function as devices controlling information displays, videos and animation sequences about this year's prizewinning projects in the "u19 – freestyle computing" category.

Concept: Nicoletta Blacher, Horst Hörtnner, Stefan Schilcher
Project Management: Stefan Schilcher
Content: Iris Mayr, Gerlinde Pöschko
Technical Development: Stefan Schilcher, Christian Naglhofer, Rudolf Hanl
Design and Digital Contents: Stefan Schilcher, Christine Pils, Leo Immervoll
Graphic Design: Stefan Schilcher, Stefan Eibelwimmer, Stiliana Mitzeva
Exhibition Design: Scott Ritter



u19 – freestyle computing

Erstmals wird die Ausstellung „u19 – freestyle computing“ nicht nur während des Festivals, sondern ganzjährig im Ars Electronica Center zu sehen sein. Die Gewinnerprojekte geben einen Einblick, wie Kinder und Jugendliche neue Technologien für ihre kreativen Ideen nutzbar machen. Die Ausstellung zeigt außerdem einen Querschnitt durch die prämierten Projekte seit der Gründung von „u19 – freestyle computing“ im Jahr 1998. Die Vielfalt an kreativen und technologischen Ansätzen – gerade auch dann, wenn aus der Kritik an Computerprogrammen eigene Ideen umgesetzt werden – zeigt die Jugendlichen als echte ExpertInnen.

Für die Präsentation der Beiträge des Wettbewerbs entstanden im Ars Electronica Futurelab drei interaktive Ausstellungsszenarien: Im Mittelpunkt steht die „Best-of“-Station mit Info-Lounge mit Chillout-Charakter, in der Dokumentationen der letztjährigen Wettbewerbe präsentiert werden. „The Wall of Fame“ setzt die jungen Künstler und Erfinder in Szene. An der „Console“, einem interaktiven Tisch, können über Sammelkarten gezielt Infos, Videos und Animationen zu Gewinnerprojekten von 2005 abgerufen werden.

The “u19 – freestyle computing” exhibition won’t just be on display during the Festival; for the first time, it will be one of the Ars Electronica Center’s featured attractions all year long. The prizewinning projects provide a glimpse of how young people are utilizing new technologies to realize their creative ideas. The exhibition also features a cross-section of works that have been singled out for recognition since the “u19 – freestyle computing” category was established in 1998. The diversity of creative and technological approaches—especially when critique of computer programs manifests itself in the form of innovative new programming ideas—reveals the true expertise of these up-and-coming software developers. The Ars Electronica Futurelab has come up with three interactive exhibition scenarios for the presentation of prizewinning works. The centerpiece is the “Best of” station providing documentation about prior years’ competitions and featuring an Info-Lounge for chill-out purposes. The “Wall of Fame” showcases up-close-and-personal profiles of young artists and inventors. And the “Console” is an interactive table at which visitors use collectors’ cards to launch information displays, videos and animation sequences about this year’s prizewinning projects.

Sa/Sat
3.9.

11:00
Ars Electronica Center

u19 – Event

Preisverleihung und Präsentation der Siegerprojekte, Auszeichnungen und Anerkennungen des Wettbewerbs „u19 – freestyle computing“.

Awards ceremony in the “u19 – freestyle computing” competition plus presentations of the winning projects as well as the recipients of Awards of Distinctions and Honorary Mentions.

Die Gewinner / The winners:

Rennacs Studies – Markus Sucher (19) **Golden Nica**
Möbel – SchülerInnen der 5. Klasse Multimedia / Graphische Wien (18 – 19) **Award of Distinction**
MKK Jubiläumsumfun – Creative Minds (Viktoria Buchberger, Ute Greiner, Hanna Gruber, Prisca Heim, Sara Wilnauer / BRG Hamerling) (18 – 19) **Award of Distinction**
Der Herr der Ringe – Eine gescannte Geschichte – David Haslinger (9) **Sachpreis für Kreative bis 10 Jahre**
Pegasus X7/222/12 – Sonja Vrisk (11) **Sachpreis für Kreative von 11 bis 14 Jahre**
Speed Trials – Lena Goldsteiner, Sebastian Wedl (17)
Robotic Angel from Another Sky – Paul Rauch (16)
IchSelbst – Sarah Lene Shirin Fürst (5)
Tennis – Philip Narovec (5)
Adventkalender der 3A-Klasse – 3A-Klasse, VS2 Linz (8)
Lesemaus – Lilly Maier (12)
Kulturhauptstadt 09 – 7c/8a, BORG Bad Leonfelden (18–19)
Memory Spiel – Ondrej Pokorny (18)
obscura Expertensystem – Andreas Reh, David Liftinger (19)
Miro 1 – Christof Barth, Thomas Mühlegger (15)

So/Sun
4. 9.

Mo/Mon
5. 9.

11:00 – 14:00

Querdenken

Kinder- und Jugendführungen / Guided Tours for Young People

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

Führungen durch die Ausstellungen der Ars Electronica. Es gibt Gelegenheit, bei verschiedenen Projekten den Künstlern über die Schulter zu schauen.

Guided tours through the Ars Electronica Center’s exhibitions. Tour participants will have the opportunity to look over the shoulders of artists as they go about their work.

Do/Thu 1. 9. 17:00 Opening
 Fr/Fri – Di/Tue 2. 9. – 6. 9. 10:00 – 24:00
 O.K Centrum für Gegenwartskunst
 Verlängerung der Ausstellung / Extended Run 7. 9. – 18. 9.



2000



2003



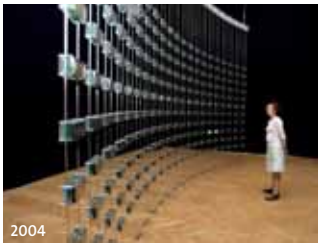
2000



2004



2001



2004



2001



2002



2003

MILKproject

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



„MILKproject“ ist ein künstlerisches Mapping-Projekt, bei dem mit GPS-Satellitennavigation der Transport der Milch von lettischen Milchbauern bis hin zum Verbraucher in den Niederlanden kartografiert wird und die einzelnen Stationen auf dem Weg zueinander in Beziehung gebracht werden.

Dabei ist eine digitale Karte entstanden, die zu einer Schnittstelle zu Geschichten und Lebensumständen der an der Transportkette beteiligten Personen wird und ein Bild der ökonomischen Beziehungen innerhalb der EU zeichnet.

„MILKproject“ is an artistic mapping project in which GPS satellite navigation technology is used to produce a cartographic representation of milk shipments from Latvian dairy farmers to consumers in the Netherlands, and to create interlinkages among the individual transshipment points along the way. The digital map produced in this way thus becomes a portrait of the histories and ways of life of the people involved in this logistical chain and provides a picture of economic relations within the EU.

Prix Ars Electronica 2005, Golden Nica Interactive Art

Life Support Systems – Vanda

Mateusz Herczka (NL)



Alle Eigenschaften eines Lebewesens sind als Information fassbar. Die Installation setzt sich mit der Möglichkeit auseinander, Leben nach dem Tod als pure Information weiterbestehen zu lassen: Die Orchidee Vanda Hybrida wird in einen virtuellen Organismus in einer 3D-Umgebung umgewandelt. Charakteristiken und Veränderungen der tatsächlichen Pflanze werden für die virtuelle übernommen, die dadurch zu einem eigenständigen anpassungsfähigen Organismus wird.

All characteristics of a living organism can be recorded as information. This installation confronts the possibility of enabling life to continue after death in the form of pure information. The Vanda Hybrida orchid is transformed into a virtual organism in a 3D environment. The characteristics of the actual plant and the changes it goes through are adopted for the virtual plant, which thereby becomes an independent organism capable of adapting to its surroundings.

Prix Ars Electronica 2005, Award of Distinction Interactive Art

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

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



Infrarot-Kameras nehmen Bewegungen von Tänzern auf, deren Kleidung mit für die Kameras erkennbaren Markern ausgestattet ist. Ein Motion-Capture-System verarbeitet die Bewegungen. Nun startet ein komplexes System aus Analyse und Kombination, das die Bewegungen deutet, in Echtzeit mögliche Bewegungs-

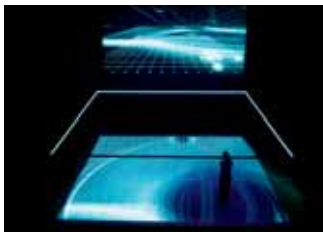
absichten und räumliche Verbindungen zwischen den Tänzern visualisiert und so die Choreografie weiter denkt.

Infrared cameras record the movements of dancers whose clothing is outfitted with markers that the cameras can track. The images are then processed by a motion-capture system. At this point, a complex system of analysis and combination commences: software interprets the movements, visualizes in real time possible intentions of the dancers and spatial links between them, and thus produces a conceptual extrapolation of the choreography.

Prix Ars Electronica 2005, Award of Distinction Interactive Art

gravicells

Seiko Mikami, Sota Ichikawa (JP)



In dieser Installation wird in einem abgegrenzten Raum die Schwerkraft digital simuliert. Bewegungen der Besucher auf der Sensor-Oberfläche führen zu Veränderungen in diesem Raum, die in Sound, Licht und Visuals umgesetzt werden. Die aktuellen Positionen von GPS-Satelliten fließen als zusätzliche Informationsebene in die visuelle Simulation

ein, die eine neue Wahrnehmung der uns ständig umgebenden physikalischen Kraft ermöglicht.

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

Cooperation: YCAM/Yamaguchi Center for Arts and Media

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art

Run Motherfucker Run

Marnix de Nijs – RMR_organisation (NL)



Trauen Sie sich auf den Weg durch eine gespenstische nächtliche Stadt? Leere Straßen und Kreuzungen, düstere Alleen und unerwartete Hindernisse. Durch Rennen auf einem Laufband bewegen Sie sich in der vor Ihnen projizierten Stadt und entscheiden über Richtung und Geschwindigkeit. Die Strecke, die Sie in der virtuellen Stadt vorankommen,

entspricht den auf dem Laufband zurückgelegten Metern. Interaktives Kino mit vollem Körpereinsatz.

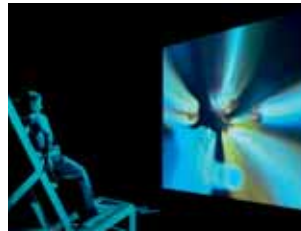
Do you dare to make your way across an eerie city by night, through deserted streets and intersections, down dark alleys and face-to-face with unexpected obstacles? Running on a real treadmill, you move through the cityscape projected onto the screen in front of you, all the while determining your own direction and speed. The distance you cover in the virtual city corresponds to the number of measured meters you run on the treadmill. This is interactive cinema that calls for full physical commitment.

Run Motherfucker Run is a project by Marnix de Nijs in co-operation with Reinier van Brummelen, Noud Heerkens and Boris Debackere – Software development: V2_lab (International Lab for the Unstable Media), Rotterdam NL – Producer: RMR_Organisation, Rotterdam NL Co-producers: Productiehuis Rotterdam (Rotterdamse Schouwburg) (NL), V2_lab (International Lab for the Unstable Media), Rotterdam (NL), ZKM / Institute for Visual Media, Karlsruhe (DE)

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art

Intimate Transactions

Keith Armstrong – The Transmute Collective (AU)



Ein sogenannter „Bodyshelf“ wird zum Interface für sensorische Erfahrungen zwischen zwei Personen, die sich an getrennten Orten aufhalten. Über ein kleines Gerät, das der User auf dem Bauch trägt, werden Vibrationen weitergegeben, die durch die Bewegungen der anderen Person gesteuert werden. Leichtes Bewegen des „Bodyshelf“ ruft außerdem Veränderungen in einer projizierten

virtuellen Welt aus Bildern, Tönen und taktilem Feedback aus.

A so-called “bodyshelf” becomes the interface for sensory experiences taking place between two people at two separate locations. A tiny device strapped to the user's belly transmits vibrations that are controlled by the movements of the other person. Gentle motion of the “bodyshelf” also triggers changes to a projected virtual world of images, sounds and tactile feedback.

Project presentation daily 11:00 – 14:00, 15:00 – 18:00, 19:00 – 22:00

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art

SonicWireSculptor Amit Pitaru (US)



Ursprünglich ein Instrument für Performances des Künstlers, ist der „SonicWireSculptor“ gleichzeitig 3D-Zeichentool und Musikinstrument. Amit Pitaru wurde bei seinen Konzerten immer wieder von Zuschauern gefragt, ob sie das Instrument ausprobieren dürften. Das war für ihn der Anstoß, die Software zur Entwicklung dieser interaktiven Installation zu verwenden. Zeichnungen

werden projiziert und generieren Sounds. Der User kann so die optische und klangliche Atmosphäre des Raums gestalten.

Originally an instrument for performances by the artist, "SonicWireSculptor" is both a 3D drawing tool and a musical instrument. Time and again at concert performances, audience members ask Amit Pitaru if they can try out his instrument. This gave him the idea of using the software to develop this interactive installation. The drawings are projected and generate sounds, thus enabling the user to design the visual and tonal atmosphere of the entire space.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art

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



Sensoren messen Windgeschwindigkeit und -richtung und übertragen diese Daten ins Netz. Diese werden an einem anderen Ort empfangen und steuern eine Skulptur aus 2880 Leuchtdioden. Windbewegungen werden auf diese Weise durch Aktivieren und Deaktivieren der kleinen Lämpchen visualisiert. Ein mehrdimensionales Porträt des Windes entsteht.

Sensors measure wind speed and direction, and send this data to a website. At another location, this data is received and thus to control a sculpture consisting of 2,880 light emitting diodes. In this way, wind movements are visualized by activation and deactivation of the tiny lights. The result is a multi-dimensional portrait of the wind.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art

Life: A User's Manual Michelle Teran (CA)



Rundgänge durch Linz, bei denen die sonst unsichtbare Beobachtung durch Überwachungskameras sichtbar gemacht wird. Durch einen Videoscanner aufgedeckt, entsteht das Bild eines Netzwerkes, das den gesamten sozialen Raum einer Stadt überzieht. Das Publikum erhält Einblick in einen Bereich, in dem sich Privates und Öffentliches überschneiden

During a round-trip tour of Linz, otherwise invisible observation by surveillance cameras is made visible. The image that emerges via exposure by a video scanner is of a network spread across the entire city. Visitors get a glimpse of a realm in which private and public spheres overlap.

Tour through the city

Fr/Fri	2. 9.	19:00
So/Sun	4. 9.	19:00
Mo/Mon	5. 9.	19:00

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art

Glow Positioning System Ashok Sukumaran (IN)



Die Videodokumentation zu einem außergewöhnlichen Projekt, das im Februar 2005 im indischen Mumbai stattgefunden hat. Ein ganzer Stadtteil wird zur interaktiven Lichtinstallation. Dreht man eine Handkurbel, aktiviert man die Lichter und verwandelt das gewohnte architektonische Angesicht der Stadt in ein poetisches Lichtpanorama.

The video documentation of an extraordinary project that was carried out in Mumbai, India in February 2005. An entire urban neighborhood becomes an interactive light installation: turning a hand crank activates the lights and transforms the familiar countenance of the urban architecture into a luminous poetic panorama.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art

Waco Resurrection

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



„Waco Resurrection“ ist der erste Teil der „Endgames“, einer Serie von Multiplayer Shooting Games, die alternative Utopien und apokalyptische Momente als Basis ihrer Handlung haben und sich mit psycho-sozialen Phänomenen beschäftigen. Mehrere User schlüpfen dabei gleichzeitig in die Rolle des

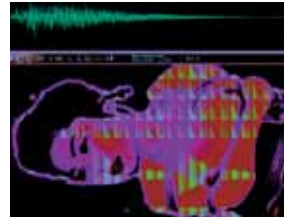
Sektenführers David Koresh während des Sturms des FBI auf das Anwesen der Sekte in Waco, Texas.

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

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art

Bondage

Atau Tanaka (FR)



Pixel auf Papier, ein digitales Kunstwerk auf einer analogen Oberfläche: die Besucher legen verborgene Schichten einer auf eine Papieroberfläche projizierten japanischen Frauenfotografie von Nobuyoshi Araki frei. Durch ihre Bewegungen vor der Installation scannen sie das Bild, verändern es und aktivieren gleichzeitig ein Sound-Environment.

Pixels on paper, a digital artwork on an analog surface: visitors reveal hidden layers of photographs of Japanese women by Nobuyoshi Araki that are projected onto a paper surface. With their movements in front of the installation, visitors scan the image and modify it, events that simultaneously activate the installation’s sound environment.

Co-production Le Fresnoy / La Vilette Numerique

Sound-image synthesis engine: Ali Momeni

Special thanks to: Nobuyoshi Araki for permission to use his photograph,

Yoshiko Isshiki for access to the Araki collection

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art

Capture

Kaspar T. Toeplitz, Dominik Barbier (FR)



Ein Projekt zwischen Konzert, Tanzstück und Realtime-Videoinstallation. Sämtliche Bewegungen von drei Tänzern werden von Kameras analysiert. Ganz ohne voraufgezeichnete Sounds oder Samples sind die Tänzer selbst Musiker und Bildgestalter. Deren Bewegungen kreieren und bestimmen den Ablauf des Musik-Scores und bilden das

Steuerelement einer Echtzeit-Videoprojektion. „CyberArts 2005“ zeigt eine Videodokumentation der Arbeit.

This project is a blend of concert, dance performance and real-time video installation. On-stage are three dancers, all of whose movements are analyzed by cameras. No prerecorded sounds, no samples—the dancers themselves are the musicians and the designers of Capture’s visuals. Their movements create the musical score and regulate how it is played out; they also control a real-time video projection. “CyberArts 2005” presents a video documentation of this work.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art

Interface #4 / TFT tennis V180

Dirk Eijbsbouts (NL)



Ein virtuelles Tennisspiel mit einer Besonderheit: Monitore werden zum Schläger. Mit Bewegungen der Monitore nach rechts oder links kann man dem Ball hinterherlaufen, durch Veränderung des Winkels des Monitors bestimmt man die Flugrichtung des Balls. Entsprechend der Bewegungen verändern sich außerdem Blick und Perspektive des Spielers auf den virtuellen Center Court.

A virtual tennis match with a twist: monitors become the racquets. Players get into position to return the balls hit to them by moving the monitors to the left or right. Changing the angle of the monitor changes the path of the ball. The view and perspective of the player on the virtual center court also change in correspondence to these movements.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Interactive Art

Firebirds

Paul DeMarinis (US)



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

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

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Digital Musics

condemned_bulbs

artificiel (Alexandre Burton,
Julien Roy, Jimmy Lakatos) (CA)



Licht und Sound sind in dieser großräumigen Klanginstallation untrennbar gekoppelt: Das Leuchten von Glühbirnen wird durch Audiosignale gesteuert; gleichzeitig führen Veränderungen der Helligkeit der Lämpchen auch zu Veränderungen in der Lautstärke der Musik. Bei der höchsten Wattzahl herrscht fast Stille, je schwächer die Glühbirnen leuchten, umso lauter wird die Klangumgebung. Musik wird so gleichzeitig hör- und sichtbar.

cher die Glühbirnen leuchten, umso lauter wird die Klangumgebung. Musik wird so gleichzeitig hör- und sichtbar.

In this sprawling sound installation, light and sound are inseparably linked. The glowing of light bulbs is controlled by audio signals. At the same time, changes in the brightness of the bulbs lead to changes in the volume of the music. When the electrical power reaches its maximum wattage, almost total silence prevails; the dimmer the bulbs glow, the louder the soundscape becomes. Here, music is made simultaneously audible and visible.

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Digital Musics

G-Player

Jens Brand (DE)



Der „Global Player“ kann die Position von derzeit ca. 1000 Satelliten abrufen und visualisiert deren Umlaufbahn. Das Gebiet, das der Satellit überfliegt, wird auf sein Höhenprofil hin analysiert; diese Daten werden durch den G-Player in Klang umgesetzt: Meere bleiben ohne Klang, flache Landschaften erzeugen hohe, Gebirge niedrige Frequenzen. Unser Planet wird zur Schallplatte, die von Satelliten abgespielt wird.

“Global Player” is able to determine the current positions of approximately 1,000 satellites and visualize their orbital paths. The topographical profile of the region a particular satellite is flying over at the moment is analyzed and G-Player translates this data into sound. Oceans have no sound; flat topographies produce high frequencies, and mountainous regions low ones. Our planet thus becomes an LP that is played via satellite.

Project presentation daily 11:00 – 14:00, 15:00 – 18:00, 19:00 – 22:00

Courtesy of GIMA, gallery for international media art

Prix Ars Electronica 2005, Honorary Mention Digital Musics

Strandbeest

Theo Jansen (NL)



Nicht nur auf dem Linzer Hauptplatz, sondern auch im O.K. Centrum für Gegenwartskunst sind die faszinierenden „Strandtiere“ von Theo Jansen zu sehen. Ausgefeilte technische Konstrukte ganz ohne Elektronik und Motor – und doch gleichzeitig organisch anmutende Wesen – werden die Ausstellung bevölkern.

Theo Jansen’s fascinating “beach beasts” will be on display on Linz’s Main Square as well as in the O.K. Center for Contemporary Art. The exhibition will showcase ingenious technical constructions that get by without electronics and motors and still manage to come across like organic creatures.

Featured Artists – Theo Jansen – see page 17

Prix Ars Electronica 2005, Special Prize of the Jury Interactive Art



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

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

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



CyberArts 2005
 International Compendium
 Prix Ars Electronica
 Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit
 € 49,90 (inkl. DVD und CD)
 ISBN 3-7757-1657-2

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

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

Ars Electronica on ORF

TV

Prix Ars Electronica 2005

So/Sun	4. 9.	23:00	ORF2
Mo/Mon	5. 9.	23:10	3sat

Ars Electronica Festival 2005

Mo/Mon	19. 9.	00:20	ORF2
Mo/Mon	26. 9.	23:10	3sat

Radio

Ö1 matrix: Ars Electronica Inside

So/Sun	28. 8.	22:30	Ö1
--------	--------	-------	----

Ö1 Radiokolleg: Digitale Abenteuer

Mo/Mon – Do/Thu	29. 8. – 1. 9.	9:30	Ö1
-----------------	----------------	------	----

Zeit-Ton: Prix Ars Electronica 2005 – Digital Musics Teil 1

Mo/Mon	5. 9.	23:05	Ö1
--------	-------	-------	----

Zeit-Ton: Prix Ars Electronica 2005 – Digital Musics Teil 2

Di/Tue	6. 9.	23:05	Ö1
--------	-------	-------	----

Ö1 Dimensionen

Di/Tue	6. 9.	19:05	Ö1
--------	-------	-------	----

Ö1 matrix

So/Sun	11. 9.	22:30	Ö1
--------	--------	-------	----



FM4 berichtet täglich live aus seinem mobilen Studio im Brucknerhaus.
 FM4 will provide daily updates from its studio in the Brucknerhaus.

Organization

AEC Ars Electronica Center Linz
Museums-gesellschaft mbH

Managing Directors:

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

Mitveranstalter / Co-organizers:

ORF Oberösterreich

General Director: Helmut Obermayr
LIVA – Veranstaltungs-
gesellschaft mbH

CEO: Wolfgang Winkler, Wolfgang
Lehner

O.K Centrum für Gegenwartskunst

Managing Director: Martin Sturm

Directors Ars Electronica:

Gerfried Stocker /
Ars Electronica Center
Christine Schöpf /
ORF Oberösterreich

Coordination & Production:

Katrin Emler – Festival
Iris Mayr – Prix

Production Team:

Christian Eder, Ellen
Fethke, Ingrid Fischer-Schreiber,
Magnus Hofmüller, Silvia Keller,
Carmen Lauss, Dieter Mackinger,
Manuela Pfaffenberger, Gerlinde
Pöschko, Elisabeth Sachsenhofer,
Klemens Schuster

Curatorial Advisors:

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

Public Relations:

Ulrike Ritter

Press: Wolfgang A. Bednarzek,
Robert Bauernhansl

Marketing & Sponsoring:

Ursula
Kürmayr, Doris Peinbauer, Barbara
Egger

Web Editor: Cornelia Sulzbacher,
Ulrike Ritter

Web Design: Michael Badics, Stefan
Eibelwimmer, Günther Kolar

Ars Electronica Center System Adminis-

tration & Technical Maintenance:
Gerold Hofstadler, Florian Arthofer,
Gerhard Grafinger, Stefan Hackl,
Rudolf Hanl, Florian Keckli, Faruk
Kujundzic, Günther Mayr, Karl
Schmidinger

Consulting and Expertise:

Ars Electronica Futurelab
http://www.aec.at/en/futurelab/
team.asp

Architecture:

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

Ars Electronica Administrative Team:

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

Imprint

Resp. for content: Gerfried Stocker,
Christine Schöpf

Editor-in-chief: Ulrike Ritter

Graphic Design: Gerhard Kirch-
schläger

Printed by: Gutenberg, Linz

Photos: Ars Electronica, rubra,
Sabine Starmayr, PILO

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

Translation: Mel Greenwald,
Martina Bauer

Proof Reading: Ingrid Fischer-
Schreiber, Aileen Derieg

Programmänderungen vorbehalten.

Errors and alterations reserved.

News and program updates:

www.aec.at/hybrid

Preview 2006

Zeitalter der Simulation – Forschen und Lernen im 21. Jahrhundert Konferenz und Ausstellung 2006

Konferenz 12. 1. – 14. 1. 2006

Ausstellung 12. 1. – September 2006

Komplexe dynamische Systeme, wie z. B. technologische Neuerungen und Marktentwicklungen, internationale Konflikte und Naturkatastrophen stellen uns vor neue Herausforderungen des Lernens – Komplexität muss zunehmend durch Simulationen und Netzwerkanalysen anschaulich gemacht werden.

Ausgehend von Simulationen, die bereits in der Öffentlichkeit verankert sind, werden eine internationale transdisziplinäre Konferenz und eine Ausstellung das Anwendungsspektrum von Simulationen darstellen und die Relevanz von Simulationen und deren Grundlagen einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich machen.

Complex dynamic systems—for example, technological advances and market developments, international conflicts and natural catastrophes—confront us with new challenges to our capacity to learn. To an increasing extent nowadays, complexity has to be illustrated in a vivid, graphic way via simulation and network analysis.

Taking simulations that are already solidly rooted in the public consciousness as a point of departure, an international, transdisciplinary conference and ancillary exhibition will elaborate in laymen's terms on the fundamental principles, relevance and wide-ranging potential applications of simulation.

Ein Kooperationsprojekt von fas.research und Ars Electronica im Rahmen der Initiative Innovatives Österreich

Preise / Prices

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

Festivalpass (valid for all festival presentations Sept. 1 – 6) € 100,00 € 72,00

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

Mit dem Festivalpass ist auch ein kostenloser Zutritt zur Konferenz
„Mensch und Computer 2005“ an der Johannes Kepler Universität
Linz (4. 9. – 7. 9.) verbunden.

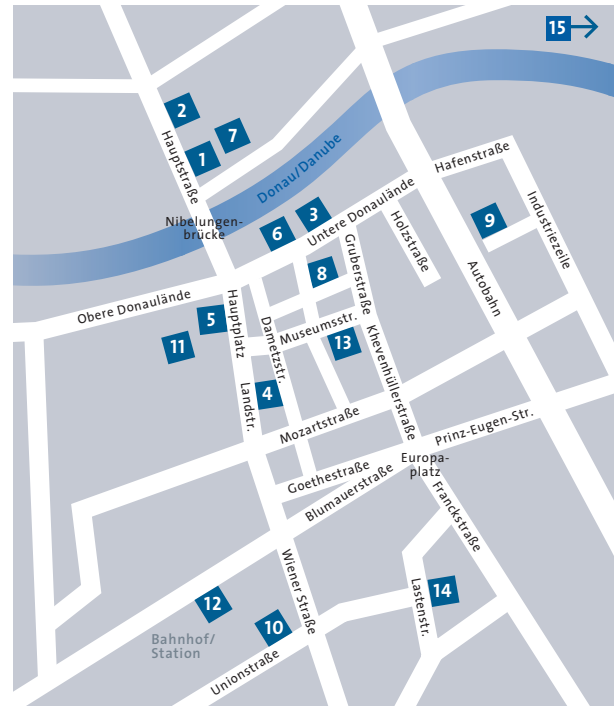
Detailinformationen auf www.mensch-und-computer.de/mc2005.
The “Festivalpass” also provides free admission to the “Man and
Computer 2005” conference September 4 – 7, 2005 at the Johannes
Kepler University of Linz.

For details, please visit www.mensch-und-computer.de/mc2005.

Tagespass (valid for all festival presentations Sept. 2 – 6)	€ 38,00	€ 26,00
Hybrid Symposium – per panel	€ 12,00	€ 9,00
Prix Ars Electronica Forum – per panel or lecture	€ 9,00	€ 7,00
Digital Archives Conference	€ 6,50	€ 4,50
World Culture Forum	€ 9,00	€ 7,00
McLuhan still dead? 25 years later	€ 9,00	€ 7,00
Design for Digital Communities	€ 9,00	€ 7,00
Drift – live version	€ 14,00	€ 10,00
(Platzkarten erforderlich / seat reservation necessary)		
Listening between the Lines	€ 19,00	€ 14,00
gezgin	€ 14,00	€ 10,00
Ars Electronica Center	€ 6,00	€ 3,00
O.K Centrum für Gegenwartskunst	€ 4,00	€ 2,20
Lentos	€ 6,50	€ 4,50

Tickets können Sie online unter www.aec.at/festival/tickets buchen oder per
E-Mail oder Fax ein Buchungsformular anfordern. Alle reservierten Pässe
und Tickets können ab dem 31. 8. 2005 an der Brucknerhaus-Kassa oder am
Tag der Veranstaltung an der Abendkassa abgeholt werden. Platzkarten
erhalten Sie am Tag der Veranstaltung am Infodesk im Brucknerhaus.

You can order tickets online at www.aec.at/festival/tickets or you can request
a ticket order form by e-mail or fax. Reserved passes and tickets can be picked
up beginning August 31, 2005 at the Brucknerhaus box office or on the day of
the event at the venue box office. Seat reservation tickets are available on the
day of the event at the Brucknerhaus info desk.



- 1 Ars Electronica Center / Quarter, Hauptstr. 2
- 2 Ars Electronica Futurelab, Hauptstr. 16 – 18
- 3 Brucknerhaus Linz, Untere Donaulände 7
- 4 O.K Centrum für Gegenwartskunst, Dametzstr. 30
- 5 Kunstuniversität Linz, Hauptplatz 8
- 6 Lentos Kunstmuseum Linz, Ernst-Koref-Promenade 1
- 7 Stadtwerkstatt, Kirchengasse 4
- 8 Architekturforum Oberösterreich, Prunerstr. 12
- 9 Posthof, Posthofstr. 43
- 10 ÖBB – Technische Services, Wienerstr. 2c
- 11 transpublic, Hahnengasse 3, Alter Markt
- 12 Hauptbahnhof Linz, Bahnhofplatz 9
- 13 Landesgalerie Linz, Museumstr. 14
- 14 Ehemaliger Frachtenbahnhof, Lastenstr. 15
- 15 Johannes Kepler Universität, Altenberger Str. 69

Ars Electronica 2005

Mi/Wed 31.8.	10:00 – 19:00	Open House	Ars Electronica Center
	18:00	Pixelspaces Exhibition – Opening (see page 35)	Ars Electronica Futurelab
	19:00	derelictedATMOSPHERES (see page 38)	Landesgalerie Linz
	20:00	Hybrid Creatures and Paradox Machines – Opening (see page 30)	Architekturforum Oberösterreich
Do/Thu 1. 9.	11:00 – 13:30	Digital Archives Conference (see page 13)	Lentos, Auditorium
	13:30	Waveform B – Opening (see page 29)	Lentos
	15:30	TANA-BANA – Opening (see page 26)	Kunstuniversität Linz
	16:15	Interface Culture – Opening (see page 28)	Kunstuniversität Linz, LäuferIn
	17:00	CyberArts 2005 – Opening (see page 44)	O.K Centrum für Gegenwartskunst
	19:00	Launch of Hotspot Linz (see page 37)	Hauptplatz
	19:30	the unstruck sound: Anāhat Nād (see page 4)	Hauptplatz
	20:30	Suspended Engines (see page 20)	ÖBB – Technische Services
Fr/Fri 2. 9.	9:30	Press Conference	Brucknerhaus, Café Anklang
	10:30 – 13:30	Hybrid Symposium I – Drivers and Patterns of Hybridity (see page 9)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	15:00 – 18:00	Hybrid Symposium II – Hybrid Cultures and Politics (see page 9)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	18:30	Ars Electronica Gala (see page 21)	Brucknerhaus, Großer Saal
	21:30	gezgin – Mercan Dede – Secret Tribe / Cherry Sunkist (see page 21)	Brucknerhaus, Großer Saal
	22:30	Imago (see page 24)	Stadtwerkstatt
Sa/Sat 3. 9.	10:30 – 13:30	Hybrid Symposium III – Hybrid Identities (see page 10)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	11:00	u19 – Event (see page 43)	Ars Electronica Center
	15:00 – 18:00	Hybrid Symposium IV – Hybrid Ecologies (see page 10)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	16:30 – 19:30	Pixelspaces 2005 – Hertzblut (see page 15)	Ars Electronica Center, Seminarraum
	18:00	Botanischer Brachlandgarten (see page 39)	Frachtenbahnhof
	19:30	Visualisierte Linzer Klangwolke (see page 22)	Donaupark
	21:00	DRIFT – live version (see page 29)	Posthof
	22:00	Electronic Theatre (see page 22)	O.K Centrum für Gegenwartskunst
	23:30	O.K Night (see page 22)	O.K Centrum für Gegenwartskunst
So/Sun 4. 9.	10:00 – 11:30	Forum I – Interactive Art (see page 11)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	10:30 – 15:00	Radio-FRO-Konferenz (see page 15)	Ars Electronica Center, Sky Media Loft
	11:30 – 12:30	Theo Jansen – Artist Lecture (see page 17)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	13:00 – 14:30	Forum II – Digital Musics (see page 11)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	14:30 – 15:30	Ulf Langheinrich – Artist Lecture (see page 29)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	16:00 – 17:30	Forum III – Computer Animation / Visual Effects (see page 11)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	16:30 – 19:00	Pixelspaces 2005 – Hertzblut (see page 15)	Ars Electronica Center, Seminarraum
	17:30 – 18:30	Lecture of the curators of the Animation Festival (see page 19)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	19:30	Listening between the Lines (see page 23)	Lentos, Brucknerhaus, Donaupark
	20:00	Presentation Skubfurt City (see page 39)	transpublic

Mo/Mon 5. 9.	10:30 – 13:30	Forum IV – Net Vision (see page 12)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	15:00 – 17:00	World Culture Forum (see page 14)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	17:00 – 19:00	Open Forum „Cultural Sustainability and the Digital Divide“ (see page 14)	Brucknerhaus, electrolobby Kitchen
	17:30 – 20:00	McLuhan still dead? 25 years later (see page 14)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	19:00	re:form „Habitat as Prothesis as Cybernetic Assemblage“ (see page 39)	transpublic
	21:00	DRIFT – live version (see page 29)	Posthof
	22:30	Interface Culture in Concert (see page 28)	Ars Electronica Center, Sky Media Loft
Di/Tue 6. 9.	10:30 – 13:30	Forum V – Net Vision (see page 12)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	14:00	Press Conference	Brucknerhaus, electrolobby
	15:00 – 17:00	Design for Digital Communities (see page 14)	Brucknerhaus, Mittlerer Saal
	17:00	Botanischer Brachlandgarten (see page 39)	Frachtenbahnhof
	19:00	hybrid transmission (see page 25)	Ars Electronica Quarter
	19:00	re:fine „Ornaments as Façade as Dissolved Screen-Net“ (see page 39)	transpublic
	22:30	Imago (see page 24)	Stadtwerkstatt

täglich / daily

1. 9. – 6. 9.

Hybrid Creatures and Paradox Machines

(see page 30)

10:00 – 19:00 Hauptbahnhof

10:00 – 21:00 Architekturforum Oberösterreich

10:00 – 19:00 Brucknerhaus

2. 9. – 6. 9. **10:00 – 24:00**

CyberArts 2005 (see page 44)

O.K Centrum für Gegenwartskunst

2. 9. – 6. 9. **10:00 – 19:00**

Campus: TANA-BANA (see page 26)

Kunstuniversität Linz

1. 9. – 6. 9. **10:00 – 21:00**

Ars Electronica Center Exhibition (see page 40)

Ars Electronica Center

1. 9. – 6. 9. **10:00 – 21:00**

Strandbeest (see page 17)

Hauptplatz

2. 9. – 6. 9. **10:00 – 19:00**

Waveform B – Installation (see page 29)

Lentos

1. 9. – 6. 9. **10:00 – 19:00**

Pixelspaces Exhibition (see page 35)

Ars Electronica Futurelab

1. 9., 2. 9., 5. 9., 6. 9. **9:00 – 18:00**

3. 9., 4. 9. **10:00 – 17:00**

derelictedATMOSPHERES (see page 38)

Landesgalerie Linz

2. 9. – 6. 9. **10:00 – 19:00**

Interface Culture (see page 28)

Kunstuniversität Linz, LäuferIn

1. 9. – 6. 9. **10:00 – 21:00**

HeartBeat / USED Clothing (see page 37)

Hauptplatz

1. 9. – 6. 9. **10:00 – 19:00**

electrolobby (see page 36)

Brucknerhaus

1. 9. – 6. 9. **10:00 – 21:00**

The Use of Seifenblasen (see page 38)

Ars Electronica Quarter, Kirchengasse

1. 9. – 6. 9. **20:00 – 24:00**

Pixelfassade des ZKM / Visual Media Institute

(see page 39) transpublic

1. 9. – 6. 9. **17:00 – 22:00**

Štubfurt City? (see page 39)

transpublic

2. 9. – 6. 9.

Animation Festival (see page 18)

O.K Centrum für Gegenwartskunst

2. 9. – 6. 9. **23:30**

Quarter Nightline (see page 24)

Stadtwerkstatt

2. 9. – 6. 9.

electrolobby Kitchen (see page 16)

Brucknerhaus

4. 9. – 6. 9. **10:00 – 19:00**

Klangpark – Sussan Deyhim (see page 24)

Donaupark

4. 9. – 7. 9.

Mensch und Computer 2005 (see page 16)

Johannes Kepler Universität Linz

5. 9. – 7. 9. **10:00 – 19:00**

Entgrenzung (see page 16)

Johannes Kepler Universität Linz

Ars Electronica Center
Hauptstraße 2
A – 4040 Linz, Austria

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

www.aec.at/hybrid