

Veranstalter/Organization:



Ars Electronica Center



ORF Landesstudio Oberösterreich

Mitveranstalter/Co-organizers:



LifeScience Symposium in Kooperation mit/in co-operation with:



Novartis – New Skills in the Science of Life

Ars Electronica Center & Ars Electronica Festival werden unterstützt von/are supported by:



Stadt Linz



Land Oberösterreich



Bundeskanzleramt/
Kunstsektion



Hewlett Packard



Creditanstalt



Compaq Computer
Austria GesmbH



Microsoft Austria



Oracle GmbH



ORF – Österreichischer
Rundfunk



Quelle AG



S plus S/Gericom



Siemens



Silicon Graphics Computer
Systems GesmbH



Telekom Austria AG

Prix Ars Electronica wird unterstützt von/is supported by:

Siemens

Österreichische Postsparkasse

Datakom Austria

Voest-Alpine Stahl

Stadt Linz

Land Oberösterreich

Gerhard Andlinger & Company

Austrian Airlines ist/its Official Carrier von/of Ars Electronica
und/and Prix Ars Electronica

Prix Ars Electronica Additional Support:

Austrian Airlines

Casinos Austria AG

Courtyard by Marriott

SGI Österreich

Sony DADC

S plus S/Gericom

TNT International Mail

Partner u19:

Österreichischer Kultur-Service (öks)

Baumax

Ars Electronica 99 LIFE SCIENCE

2 Eröffnungstag/ Opening Day

Symposium

- 3 **Electronica 79 - 99**
- 4 Symposium, Speakers
- 5 „Und was ist daran Kunst ...“ /
“And what is it that makes it art?”

6 LifeScience

- 8 Symposium, Speakers
- 9 Zeitplan/Timetable

Events & Performances

- 10 Night 1
- 10 OMV Klangpark
- 10 [Multiple Dwelling]: Fakeshop
- 11 [prints] vier aminosäuren in folge:
Robert Spour, Mario Veitl
- 11 Radionight: ORF Kunstradio
- 12 Night 2
- 12 Electronic Theatre
- 13 Night 3
- 13 The Michael Nyman Band Concert
- 13 Ridin' A Train
- 14 Night 4
- 14 CAVE: Peter Kogler, Franz Pomassl
- 14 Why Sync?: Rupert Huber
- 14 jomasounds –
image manipulation soundtrack
- 15 Last Night
- Recombinant 9.9.99

LifeScience Installations

- 16 Genesis: Eduardo Kac
- 16 Hamster – symbiotic exchange of
hoarded energy: Ebener, Fietzek,
Winters
- 17 Spike: Gail Wight
- 17 Micro Friendship:
Yasushi Matoba, Hiroshi Matoba
- 17 Stage Elements Humans:
Gina Czarnecki
- 18 Human Time Anatomy:
Anita Gratzner
- 18 Anatomy Art: Gunther von Hagens
- 19 The Creative Gene Harvest Archive:
GeneGenies Worldwide
- 19 Littoral Zone: Tiffany Holmes
- 19 Science Education Team

Projekte im öffentlichen Raum/ Projects in Public Spaces

- 20 bump: association.creation
- 20 National Heritage: Harwood/Mongrel
- 21 OMV Klangpark

Installations

- 22 Liquid Space: Werner Jauk,
Heimo Ranzenbacher
- 23 Why Sync?: Rupert Huber
- 23 bugrace99: Stadtwerkstatt

24 Programmübersicht/ Program Overview

- 26 **Prix Ars Electronica**
- 27 Prix Ars Electronica Gala
- 27 Prix Ars Electronica Forum

Cyberarts 99 –

Prix Ars Electronica Exhibition

- 28 Difference Engine # 3:
Lynn Herschman
- 28 Landscape One: Luc Courchesne
- 29 Systems Maintenance:
Perry Hoberman
- 29 Dispersion: Eric Paulos
- 30 Easel: Daniel Rozin
- 30 Memories of Place: NYC Thought
Pictures: Russet Lederman
- 30 Scanner++: Joachim Blank,
Karl Heinz Jeron
- 31 metaField Maze: Bill Keays,
Ron McNeil
- 31 Descartes oder die Einsamkeit der
interaktiven Skulptur: Beate Garmer
- 31 SoundCreatures: Canon ARTLAB –
Kouichirou Eto
- 32 HAZE Express: Christa & Laurent
- 32 Augmented Reality Fiction
- 32 cybergeneration – u19 freestyle
computing

openX – eine Versuchsanordnung

- 33 RTmark
- 33 ftp_formless_anatomy:
Eugene Thacker
- 34 simulation – heuristics –
complexity – identity – ubiquity: C5
- 34 Starrynight: Rhizome

34 The Sound of Millennium Park: TNC Network

- 35 Free B92 net.Radio: B92
- 35 DreamTech
- 35 TeleZone
- 36 [robautech]: Rossi [Gerald]
Rossbacher
- 36 arsradio 99: Radio FRO
- 36 Work in Progress: Laura Belloff
- 37 Konsum Art Server: Margarethe
Jahrmann, Max Moswitzer
- 37 ENCART
- 38 Acoustic Space 1999:
net.radio OZOne/E-LAB/Xchange
- 38 Location=Yes: Olia Lialina
- 38 Art of Work: Irational
- 38 closedX
- 39 Sound Drifting: ORF Kunstradio

40 Ars Electronica Center

- 40 TeleZone: Ars Electronica FutureLab
- 41 Nomads: D. Offenhuber, M. Decker,
G. Palmetschofer
- 41 Small Fish: K. Furukawa, M. Fujihata,
W. Münch
- 41 Anomalocaris: Hiroo Iwata
- 41 Touchscreen: Anna Anders
- 42 Bush Soul: Rebecca Allen
- 42 Motion Picture: Emely Weil
- 42 in/outSite: Ursula Damm,
Michael Hoch
- 42 Promenade: Márton Fernezelyi,
Zoltan Szegedy-Maszak
- 43 Videoplace: Myron Krueger
- 43 I Met-a-Morph: Myron Krueger
- 43 Tracking the Net: F. Fischnaller,
M. Monzani

CAVE

- 44 Cave: Peter Kogler, Franz Pomassl
- 45 Traces: Simon Penny

- 46 Ars Electronica im/on ORF
- 46 Ars Electronica Mediathek
- 47 Further Projects

48 Ars Electronica 99 Veranstalter/ Organization

- 48 Tickets & Information
- 48 Stadtplan/City map

Cyberarts 99 Prix Ars Electronica Exhibition

Vernissage/Opening

Sa/Sat 10.30
4.9. O.K Centrum für Gegenwartskunst



Cyberarts 99 präsentiert eine Auswahl der besten Projekte des Prix Ars Electronica 99 und vermittelt einen Einblick in den aktuellen Stand der digitalen Künste.

Cyberarts 99 presents a selection of the best projects from the Prix Ars Electronica 99 and provides a look at the current state of digital arts.

Ars Electronica Geburtstagsparty/Birthday Party

Sa/Sat 22.30 – open end
4.9. Peter Behrens Haus (ehem. Tabakwerke)

Stargäste aus 20 Jahren Ars Electronica finden sich als Gratulanten ein und lassen in Partylaune die Entwicklung digitaler Medienkunst zwischen 1979 und 1999 Revue passieren – Überraschungen und Highlights inklusive.

Star guests from the 20-year history of Ars Electronica are attending to offer their congratulations, get in the party mood, and let the development of digital media art from 1979 to 1999 pass in review. Surprises and highlights galore!

Moderation: Fritz Ostermayer
DJ's: DJ Evva, DJ DSL

Veranstaltungsdesign/Design: Fadi Dorninger/A
Environment & Vj'ing: Marc Andre (MK Visuelle Mediengestaltung), Hannes Langeder, Monique Berger, Andrea Strasser, Katharina Buschek, Marlene Haderer, Sabine Stuller, Renée Stieger (MK Experimentelle Visuelle Gestaltung)
In Zusammenarbeit mit/in collaboration with:
Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

Telematische Installation bump association.creation/A/H

Vernissage/Opening

Sa/Sat 18.00
4.9. Ars Electronica Quarter



In Linz und Budapest stehen Holzstege als taktile Interfaces im öffentlichen Raum bereit für Auftritte, deren Auswirkungen sich in der jeweils anderen Stadt zeigen: Sensations on the move.

In Linz and Budapest, wooden footbridges as tactile interfaces have been set up as venues for live events in public spaces, each of whose effects are shown in the other city: Sensations on the move.

Anschließend findet im Alten Rathaus ein Eröffnungsempfang statt. Wegen der limitierten Platzzahl ist für diesen Empfang eine gesonderte Einladung erforderlich.

This will be followed by an opening reception in the Altes Rathaus. For capacity reasons attendance at the reception is by special invitation only.

Visualisierte Linzer Klangwolke Progression

Peter Wolf, Michelle Wolf/A/USA

Sa/Sat 21.00
4.9. Brucknerhaus – Donaupark

veranstaltet von/organized by:
Brucknerhaus & ORF Landesstudio Oberösterreich

1979 begann mit dem ersten Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft die Suche nach den kulturellen Entsprechungen des technologischen Wandels und damit das Unterfangen, den Prozeß der Kultur- (und wohl auch Kult-)werdung der neuen Technologien zu analysieren und Möglichkeiten seiner Gestaltung zu finden. In den 20 Jahren seither hat sich das Projekt Ars Electronica – der ständigen Veränderung verpflichtet – in unterschiedliche gesellschaftliche Domänen ausgebreitet und damit Modellcharakter für den zeitgemäßen Umgang mit Kunst erlangt: einer Kunst, die für die Grenzüberschreitungen von KünstlerInnen steht, die in den digitalen Technologien gleichermaßen Werkzeug, Material und Thema ihrer Arbeit finden. Einer Kunst, die sich aber auch der Neuordnung unserer Gesellschaft annimmt, sich als eine ihrer unmittelbaren Folgen begreifend in diese Transformationsprozesse einmischt, an ihnen beteiligt und sie als wesentlicher Faktor gesellschaftlicher Innovation vorantreibt.

Zum Festival kam 1987 der Prix Ars Electronica als Forum künstlerischer Leistungen und Innovationen sowie als Trendbarometer einer expandierenden und sich zunehmend diversifizierenden Medienkunstwelt.

1996 wurde das Ars Electronica Center eröffnet, als Antwort auf das steigende öffentliche Interesse und als Prototyp eines neuen Ortes der Kunst, als Strategie zur Entwicklung adäquater Formen ihrer Produktion, Vermittlung und Rezeption.

Neben dem Museum der Zukunft als Anziehungspunkt einer breiten Öffentlichkeit kommt dabei vor allem dem Ars Electronica FutureLab eine besondere Rolle zu.

Im Zusammentreffen von wissenschaftlicher und künstlerischer Kompetenz stellt es nicht nur die notwendige Infrastruktur für das „Ars Electronica Research and Residency Program“, sondern ist auch ein erfolgreiches Experiment für die Praxis der Interdisziplinarität. Diese 20 Jahre markieren aber auch das Entstehen einer globalen Informationsgesellschaft als bestimmenden Zustand unserer Zivilisation. Die Prozesse der kulturellen Assimilation und Adaption dieser neuen Realität bleiben eine stehende Herausforderung, deren vielfache Problemstellungen hinsichtlich der wirtschaftlichen, sozialen und politischen Neuordnung noch längst nicht alle formuliert sind. Dennoch, die Vektoren dieser Entwicklung sind bestimmt, und so sind 20 Jahre Ars Electronica natürlich ein Anlaß zur Archäologie der künstlerischen und technischen Entwicklung, aber vor allem auch Anlaß, darauf zu blicken, was der digitalen Informationstechnologie – auf ihren Errungenschaften aufbauend – folgen wird.

Gerfried Stocker
Christine Schöpf
Direktorium Ars Electronica

The first festival for art, technology and society in 1979 initiated the inquiry into the cultural correspondences of technological change, an undertaking dedicated to analyzing the process by which new technologies become a culture (and, indeed, a cult as well), and to finding possibilities of designing and managing this process. During the ensuing 20 years, the Ars Electronica project—itsself committed to continual evolution—has expanded and diffused into a broad spectrum of social domains and thereby attained the status of a model for coming to terms with art in a way that is appropriate to these times—art that represents the effort to traverse boundaries by artists taking digital technologies as their implement, their medium, as well as their subject. Moreover, this art addresses the new ordering of our society. Conceiving itself as a direct consequence of society, it intervenes in these transformational processes, participates in them, and advances them as an essential element of social innovation.

In 1987, the festival added the Prix Ars Electronica as a forum for artistic achievement and innovation, and as a barometer indicating trends in an expanding and increasingly diversified world of media art. The Ars Electronica Center was opened in 1996 in response to growing public interest and as a prototype of a new artistic venue—as a strategy to develop adequate forms in which to produce, disseminate, and encounter art. Aside from the Museum of the Future as the chief attraction for the general public, it has been the Ars Electronica FutureLab in particular that has assumed an essential role here in providing the infrastructure necessary to bring together leading scientists and artists in the Ars Electronica Research and Residency Program, and constituting a successful experiment for interdisciplinary collaboration implemented in actual practice.

These 20 years, however, have also been marked by the emergence of a global Information Society as the determinative circumstance of our civilization. The processes of cultural assimilation of and adaptation to this new reality remain a continual challenge; the formulation of the multifarious problems posed by this economic, social, and political reordering is not even close to completion. Nevertheless, the vectors of this development have been set, and thus 20 years of Ars Electronica naturally offers an occasion to undertake an archeological dig through the strata of artistic and technological evolution. But, above all, this is an occasion to concentrate on the prospects—based on the prior achievements of digital information technology—that are in store.

Gerfried Stocker
Christine Schöpf
Directors Ars Electronica

Ars Electronica 79–99

Sa/Sat

4. 9.

13.30 – 17.00

Brucknerhaus Linz

20 Jahre Ars Electronica sind Anlaß zur Archäologie der künstlerischen wie technischen Entwicklung digitaler Medien. Die Zeitspanne 79 – 99 markiert das Entstehen der globalen Informationsgesellschaft, die längst bestimmender Zustand unserer Kultur ist. Auftakt einer analytischen Nachzeichnung dieses Prozesses ist ein Symposium mit Theoretikern und Künstlern, die wesentlich an der Entwicklung der Idee „Ars Electronica“ beteiligt waren bzw. führende Vertreter der Medienkunst sind.

Moderation:

Dr. Hannes Leopoldseder/A, Dr. Christine Schöpf/A

Participants:

Roy Ascott/UK: Director of the Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts, Gwent College of Higher Education; Key contributions to the project study of the Ars Electronica Center.

Edouard Bannwart/D: echtzeit gmbH, in his former position as chief of ART+COM, Berlin, he was responsible for conceiving the project study for the Ars Electronica Center in 1992/93.

Karel Dudesek/A: Media artist, founding member of Minus Delta T and Van Gogh TV.

Herbert W. Franke/D: Computer artist, cyberneticist, author—one of the first and most important proponents of Ars Electronica.

Gottfried Hattinger/A: Freelance book designer and curator. 1984 – 91 in a number of different capacities he has made key contributions to the development of Ars Electronica.

Walter Haupt/D: composer, 1979 – 90 artistic director of the Linzer Klangwolke.

Joichi Ito/J: Developer and producer in the areas of virtual reality and multimedia. Member of the net. jury of Prix Ars Electronica.

Machiko Kusahara/J: Associate Professor of Media Art at the Faculty of Arts, Tokyo Institute of Polytechnics. She has been teaching computer graphics theory and media since 1986.

Siegbert Janko/A: Director of cultural affairs of the City of Linz, project director at the Ars Electronica Center and member of the Center's board of trustees.

Hannes Leopoldseder/A: 1974 – 98 Managing Director of the ORF Upper Austrian Regional Studio, since 1998 ORF Information Director; Co-founder of the Ars Electronica Festival, initiator of the Prix Ars Electronica and originator of the Ars Electronica Center idea. Since 1979 in a number of different capacities, he has made key contributions to guiding the development of Ars Electronica.

Ars Electronica's 20th anniversary provides an occasion to closely examine the artistic and technical development of digital media. The period from '79 to '99 marks the emergence of the global Information Society, long the determinative circumstance of our culture. Initiating an analytical review of this process is a symposium bringing together theoreticians and artists who have made essential contributions to the development of the idea of Ars Electronica, as well as leading practitioners of media art.

Wolfgang Modera/A: Since 1997 one of the managing directors of the Ars Electronica Center.

Otto Piene/USA: Director Emeritus, Center for Advanced Visual Studies; Organizer of the Sky Art Conference in the course of Ars Electronica 82.

Ulli A. Rützel/D: Music producer, founder of the Erdenklang Musical Publishing Co.

Itsuo Sakane/J: Director of IAMAS (International Academy of Media Arts and Sciences), journalist and chronicler of media art.

Christa Sommerer/A: Media artist, Professor at the International Academy of Media Arts and Sciences, Gifu (Japan) and artistic director of ATS Advanced Telecommunication Research Laboratories in Kyoto (Japan).

Christine Schöpf/A: Since 1981 head of the department art and science at the ORF Upper Austrian Regional Studio, focusing on Ars Electronica and Prix Ars Electronica. Since 1979 in a number of different capacities, she has made key contributions to the development of Ars Electronica. Together with Gerfried Stocker artistic co-director of Ars Electronica since 1996.

Raimund Schumacher/A: Final year technical secondary school student; Prix Ars Electronica 99: Golden Nica cybergeneration—u19 freestyle computing for the overall work and concept of the student's group (conspirat).

Gerfried Stocker/A: Media artist; Since 1995 one of the managing directors of the Ars Electronica Center. Together with Christine Schöpf artistic co-director of Ars Electronica since 1996.

Martin Sturm/A: 1988 – 92 Federal Government of Upper Austria, Local Department of Culture; since 1992 Director of the O.K Centre for Contemporary Art.

Chris Wedge/A: Vice President and Creative Director of Blue Sky Studios, Inc.; considered one of the top computer animation directors in the world.

Peter Weibel/A: Media artist and theorist; Since 1998 Chairman ZKM Karlsruhe. 1986 – 95 in a number of different capacities, he has made key contributions to the development of Ars Electronica.

Wolfgang Winkler/Wolfgang Lehner/A: Chairmen of the executive committee of the Brucknerhaus Linz, one of the co-organizers of the Ars Electronica Festival.

Ars Electronica 79–99

Do/Thurs

9. 9.

13.00 – 18.00

Brucknerhaus Linz

„Und was ist daran Kunst?“

*... und andere Partykiller aus 20 Jahren
Ars Electronica*

Informationstheorie und Medientechnologie haben nicht nur neue künstlerische Ausdrucksformen ermöglicht, sondern auch ein neues Verständnis von Kunst und ein neues Rollenbild der KünstlerInnen bewirkt. Zwischen der Suche nach Inhalten, formalen Fragen und der Arbeit an den strukturellen und systemischen Grundlagen der Informationsgesellschaft scheinen sich Fronten zu manifestieren, die nicht bloß als Generationskonflikt verstanden werden können. Eine Konfrontation, die seit zwanzig Jahren auch den künstlerischen und intellektuellen Diskurs der Ars Electronica bestimmt.

In einer unterhaltsamen Veranstaltung soll dieser neuen Kunst und ihren Spielregeln nachgespürt werden. Pioniere, Early Adopters und VertreterInnen einer Generation von KünstlerInnen, die bereits mit dem Computer aufgewachsen sind, werden ihre Arbeiten und Positionen präsentieren und sich der Diskussion stellen.

“And what is it that makes it art?”

*... and other partykillers from the 20-year
history of Ars Electronica*

Information theory and media technology have not only made possible new forms of artistic expression; they have also engendered a new understanding of art and a new picture of the role of the artist. Between the search for content, formal questions, and work on the structural and systematic fundamentals of the Information Society, fronts seem to be manifesting themselves which cannot be understood simply as a conflict between generations. For 20 years, this has been a confrontation that has also determined the artistic and intellectual discourse of Ars Electronica.

An entertaining event has been designed to investigate this new art and the rules that govern how the game is played. Pioneers and early adopters, as well as representatives of a generation of artists young enough to have grown up with computers will present their works and positions and join in the discussion.

Participants:

Alex Adriaansen/NL, Bob Adrian/CAN/A, Roy Ascott/UK, association.creation/A/H, Sam Auinger/A, Rachel Baker/UK, Beusch/Cassani/F/CH, Heath Bunting/UK, Douglas Davies/USA, Tim Druckrey/USA, Christoph Ebener/D, Karl Heinz Essl/A, etoy.ZAI/CH, Franz Fischnaller/I, Heidi Grundmann/A, Helmut Gsöllpointner/A, Daniel Haaksman/D, Eduardo Kac/USA, Myron Krueger/USA, Machiko Kusahara/J, Just Merrit/A, Olia Lialina/RUS, Heimo Ranzenbacher/A, Birgit Richard/D, Robin Rimbaud aka Scanner/UK, Rasa Smitis/LV, Peter Weibel/A

Veranstaltungsdesign/Design:

Beusch/Cassani/F (TNC Network)

mit/with:

Sabine Wahrmann/D, Marco Repetto/I/CH, Stefan Biabiany/CH, Diego Bontognali/CH, Simon Piniel/CH



Es bedarf keiner Trendforschung, um festzustellen, welches Thema zur Zeit die öffentliche Diskussion über Fortschritt und Zukunft bestimmt. Nach der industriellen und der digitalen Revolution – von der Dampfmaschine über die Atombombe bis zum Internet – wird nun die biologische Revolution ausgerufen. Angespornt von den Erfolgsgeschichten der Informations- und Computertechnologien und den sagenhaften Börsengewinnen ihrer Protagonisten haben Meldungen aus Wissenschaft, Forschung und Technologie als Nachrichten aus der „Welt der Wunder“ Schlagzeilenstatus erhalten und in ihrem Sensationswert mit Naturkatastrophen und Sportevents gleichgezogen.

Verheißungsvolle Versprechungen, die nur zu genau die Träume unserer Hochleistungsgesellschaft vom gesunden, schönen und langen Leben treffen. Die weltweit prognostizierten Entwicklungen lassen den Verzicht auf diese Errungenschaften kaum als reale Option erscheinen, und viele postulieren es geradezu als moralischen Imperativ, angesichts von Hunger und Krankheit jedes technische Mittel zur Lösung dieser Probleme zum Einsatz zu bringen.

Und so gilt *Life Science*, der Begriff, unter dem man die modernen Gen- und Biotechnologien zusammenfaßt, nicht zu unrecht als sicherer Anwärter auf das Attribut, „die“ Schlüsseltechnologie der kommenden Dekaden zu werden. Molekularbiologen und Gentechnik-Ingenieure haben, ausgestattet mit den infotechnischen Werkzeugen des Computerzeitalters, Tore aufgestoßen, deren Schwellen vielfach Grenzen und Tabus unserer Kultur markieren, auf deren Überschreitung sich aber zunehmend die Erwartungen und Hoffnungen auf die weitere Prosperität unserer Zivilisation orientieren.

Außer Zweifel steht das gesellschaftspolitische und auch kulturelle Potential. Ist doch abzusehen, daß sich über die wissenschaftliche Beschäftigung hinaus auch alle ökonomischen und industriellen Anstrengungen in dem Ausmaß, in dem wir bisher damit beschäftigt waren, unsere materielle Um- und Außenwelt zu meistern, zu bearbeiten und zu bewirtschaften, nun auf das Leben selbst, auf seine konstituierenden Grundlagen, konzentrieren werden.

Die Vorstellung, (auch menschliches) Leben über die morphologische Ebene des Körpers hinaus zu formen und in seinen Anlagen und Talenten konstruieren zu können, erzwingt neue Perspektiven auf dessen Grenzen, auf seine soziale und metaphysische Konstitution.

Wie keine anderen Wissenschaften sind Genetik und Biologie immer auch als Werkzeuge für Ideologie und Machtansprüche gebraucht worden und in der Interpretation ihrer Erkenntnisse vorbelastet.

Bei den Bio- und Gentechnologien finden wir uns zudem mit einer Domäne konfrontiert, die hoch oben, in den luftarmen Regionen weniger Experten, angesiedelt ist. Eine Tatsache, die angesichts der nachhaltigen Dimension der anstehenden gesellschaftlichen und politischen Entscheidungen auch zu einem demokratiepolitischen Prüfstein werden wird. Zwischen der Arroganz der Wirtschaft und der Ignoranz der Politik bleibt der Mensch allein mit dem Dilemma, verführt von den Hoffnungen auf die Heilung aller Krankheiten und verunsichert durch die Ängste vor einem biologischen Armageddon (legitime Ängste angesichts von Bhopal, Tschernobyl, BSE ...).

Eine Situation, in der wir eine Wissenschaftskultur und -kritik brauchen, die sich vom Mythos der neutralen Erkenntnisse und Fakten verabschiedet.

Erfahrungen und Methoden der Medienkunst können uns dabei helfen. Interdisziplinäre Zusammenarbeit in einer modernen, pluralistischen Gesellschaft und künstlerische Intervention, die über moralisierende *political correctness* hinaus am gesellschaftlichen Diskurs über Fortschritt und Innovation teilnimmt.

Wenn Ars Electronica mit dem diesjährigen Festival beginnt, Themenschwerpunkte im Bereich der modernen Biotechnologien zu verankern, markiert dies eine Neuorientierung, aber auch die Fortführung einer langgeübten und erfolgreichen Praxis: das Augenmerk dorthin zu lenken, wo sich Konflikte im Spannungsfeld von Technologie und Gesellschaft entwickeln. Kunst als Interface und als Katalysator für die Interaktion von Öffentlichkeit und Wissenschaft zur Wirkung zu bringen.

Gerfried Stocker

You don't need to consult a trend researcher to find out which issue is currently dominating the public discussion of progress and the future. Following the Industrial and Digital Revolutions—from the steam engine to the atom bomb to the Internet—the Biological Revolution is now being proclaimed.

Spurred on by the success stories of information and computer technologies and the fabulous stock market profits reaped by their promoters, reports from fields of science, research and technology have achieved headline status as dispatches from the "world of wonders" and attained a sensational impact equaling those of natural catastrophes and major sports events—tantalizing prospects that correspond so very closely to our high-performance society's dreams of a life that is healthy, beautiful and long. The internationally prognosticated developments make the option of doing without these achievements seem a hardly realistic one, and—in light of hunger and disease—many observers go as far as calling it a moral imperative to deploy every technological means possible to alleviate these problems.

And thus it is not without justification that life science—the term which subsumes modern genetic engineering and biotechnology—has emerged as leading contender to become the key technology of the coming decades. Molecular biologists and genetic engineers equipped with the tools of information technology made available by the Computer Age have opened up doors whose thresholds have, in many instances, marked the limits and taboos of our culture, though it is the traversal of precisely these boundaries upon which our civilization has increasingly pinned its expectations and hopes for continued prosperity.

Beyond any doubt is the social-political and cultural potential of these developments. What can well be foreseen are the efforts going beyond those of scientists and scholars—economic and industrial enterprises on a scale on which we have heretofore gone about the task of mastering, harnessing and exploiting our physical environment that will now be concentrated upon life itself and its constituent elements. The very idea of having the capability of forming life (including human life) beyond the morphologi-

cal level of the body and designing its predispositions and talents makes it incumbent upon us to assume new perspectives on the limits of this life and its social and metaphysical constitution. To an extent unmatched by other sciences, genetics and biology have also been used as tools of ideology and instruments enhancing claims to political power, and they bear the historical burdens of the interpretations of their findings and results.

Moreover, in the case of biotechnology and genetic engineering, we find ourselves confronted by a lofty domain in which authoritative experts are few and far between—a fact which, in light of the lasting consequences of the social and political decisions looming on the horizon, will also become a touchstone of the democratic political process. Between the arrogance of businessmen and the ignorance of politicians, the human being remains alone to face this dilemma—enticed by the hopes of healing all illnesses and deeply troubled by the fears of a biological Armageddon (legitimate fears in the wake of Bhopal, Chernobyl, BSE ...).

This is a situation in which we require a Wissenschaftskultur (the way science is done and promulgated) and a critique of science that dispense with the myth of neutral facts and findings.

The experiences and methods of media art can help us go about this. What we need are interdisciplinary collaboration in a modern, pluralistic society, and artistic intervention that gets beyond moralizing political correctness to actively engage in the social discourse concerning progress and innovation.

With this year's Festival, Ars Electronica begins to focus on issues in the field of modern biotechnology. This constitutes a reorientation as well as the continuation of a practice with a long history of success: namely, turning attention to those areas where conflicts develop in the sphere of tension and interplay at the nexus of technology and society, and bringing art into play as an interface and catalyst for the interaction involving science and the general public.

Gerfried Stocker

LifeScience Symposium

So-Mo/Sun-Mon

10.00 – 13.30
15.00 – 18.15

5. – 6.9.

Brucknerhaus

In Kooperation mit/in cooperation with: Novartis – New Skills in the Science of Life.

Moderation:

Manuel deLanda/USA: Philosopher, author of *A Thousand Years of Nonlinear History*.

Speakers:

Klaus Ammann/CH: Head of the Bern University Botanical Garden and Member of the *Eidgenössische Fachkommission für Biologische Sicherheit*.

Lori B. Andrews/USA: Professor of Law, Chicago-Kent College of Law, director, Institute of Science, Law, and Technology, Illinois Institute of Technology.

R.V. Anuradha/India: Darwin Fellow and Practising Lawyer in Delhi. Expert in Biodiversity. Co-editor of *Communities and Conservation – Natural Resource Management in South and Central Asia*, 1998.

Zhangliang Chen/PRCH: Biologist, Vice President of Peking University, Director of the National Laboratory of Protein Engineering and Plant Genetic Engineering, Member of the China National People's Congress.

George Gessert/USA: Artist, focuses on the aesthetic and ethical issues involved in using DNA as an art medium. He breeds irises and other plants. He is currently Leonardo's editorial advisor on art and biology.

Herbert Gottweis/A: University of Vienna, Department of Political Science, Visiting Professor, Dept. of Science, Technology and Society, Cornell University; Research Associate at the Center for European Studies, Harvard University and at the Program in Science, Technology and Society, M.I.T., author of *Governing Molecules: The Discourses Politics of Genetic Engineering in Europe and in the United States*.

Gunther von Hagens/D: Scientific Director of the Institute for Plastination, Heidelberg, inventor of the technique of Plastination, a unique technique of tissue preservation. In the exhibition *Körperwelten: Einblicke in den menschlichen Körper* a representative cross-section of the work being done at the Heidelberg Institute for Plastination was shown in Europe for the first time.

Dean H. Hamer/USA: Chief of the Section on Gene Structure and Regulation at the National Cancer Institute's Laboratory of Biochemistry at the National Institute of Health. Dr. Hamer's research has led to contributions in a variety of areas including recombinant DNA, drug and vaccine production, and gene regulation. For the past five years, he has been studying the role of inheritance in human behavior, personality traits, and cancer risk-related behaviors. Together with Peter Copland he is the author of *Living with our Genes*, 1998.

Eduardo Kac/USA: Artist and writer who works with electronic and photonic media, including telepresence, holography, computers, video, robotics, and the Internet, as well as biological systems, such as animals, plants, bacteria, and organic tissue. He is Assistant Professor of Art and Technology at SAIC, Chicago.

Daniel J. Kevles/USA: Physicist and historian, J.O. and Juliette Koepfli Professor of the Humanities at California Institute of Technology, author of numerous publications, including the critically acclaimed book, *The Baltimore Case: A Trial of Politics, Science and Character* and editor of *The Code of Codes*.

Robert P. Lanza/USA: Senior Director of Tissue Engineering and Transplant Medicine of Advanced Cell Technology, Inc. ACT recently became the first to clone a human embryo from adult cells. The company is engaged in the research and development of technologies enabling the genetic manipulation of cells to produce transgenic animals for pharmaceutical protein production. The Company is also developing transgenic cloned cells and tissues for applications in cell and organ transplant therapy.

Bruno Latour/F: Centre de Sociologie, Ecole Nationale Supérieure des Mines. Prof. Latour is one of the most influential contemporary sociologists of science. A principal architect of science studies, his work attracts critical attention from scholars throughout the sciences, humanities and social sciences. His books include *The Pasteurization of France*, *The Love of Technology*, and *We Have Never Been Modern*.

LifeScience Symposium

Zeitplan/ Timetable

So/Sun

5. 9.
Plenum

10.00 – 10.15
10.15 – 10.45
10.45 – 11.00
11.00 – 11.30
11.30 – 11.45
11.45 – 12.00
12.00 – 13.15

Gerfried Stocker
Daniel J. Kevles
Discussion
Robert P. Lanza
Discussion
Break
Klaus Ammann
Dean H. Hamer
Zhangliang Chen
Discussion
Break
Kari Stefansson
Discussion
Lori B. Andrews
Discussion
Break
Jeremy Rifkin
Discussion

13.15 – 13.30
13.00 – 15.00
15.00 – 15.30
15.30 – 15.45
15.45 – 16.15
16.15 – 16.30
16.30 – 16.45
16.45 – 17.45
17.45 – 18.15

Mo/Mon

6. 9.
Plenum

10.00 – 10.30
10.30 – 10.45
10.45 – 11.15
11.15 – 11.30
11.30 – 11.45
11.45 – 12.15
12.15 – 12.30
12.30 – 13.00
13.00 – 13.15
13.15 – 15.00
15.00 – 15.30
15.30 – 15.45
15.45 – 16.15
16.15 – 16.30
16.30 – 16.45
16.45 – 18.00

Dorothy Nelkin
Discussion
Bruno Latour
Discussion
Break
R. V. Anuradha
Discussion
Herbert Gottweis
Discussion
Break
Eduardo Kac
Discussion
Gunther von Hagens
Discussion
Break
George Gessert
Charles T. Mudede
Birgit Richard
Discussion

18.00 – 18.15

Dorothy Nelkin/USA: Professor for Sociology, New York University, Institute for Law and Society. Research interests: history and sociology of science; public policy; law and science; culture; science and media; science and technology. Author of *The DNA Mystique: The Gene As a Cultural Icon*.

Birgit Richard/D: Art and media theoretician, professor for New Media at the Johann Wolfgang v. Goethe University in Frankfurt am Main.

Jeremy Rifkin/USA: founder and president of the Foundation of Economic Trends in Washington, DC, author of fourteen books on the impact of scientific and technological changes on the economy, the workforce, society, and the environment. His newest book *The Biotech Century: Harnessing the Gene and Remaking the World* is the second in his series on future trends in science, technology and the global economy.

Kari Stefansson/ISL: President and CEO of deCode Genetics in Reykjavik, Iceland. deCode Genetics is a genomics company that searches for disease genes in the Icelandic population.

Charles Tonderai Mudede/ZW/USA: teaches literature through Seattle Arts and Lecture, contributes film criticism and reviews to Seattle's alternative weekly *The Stranger*.

Netsymposium LifeScience

Ars Electronica 99 betreibt im Vorfeld des Festivals ein Diskussionsforum im Internet. / *Ars Electronica 99 has been conducting a discussion forum in the Internet in conjunction with the Festival.*

Moderation: Birgit Richard

Aktueller Stand/current state of the discussion

<http://www.aec.at/lifescience>

Events & Performances

Night 1

So/Sun 19.30 – open end
5.9. Brucknerhaus, Donaupark

19.30 – 20.30
OMV Klangpark
Vernissage/Opening

Mit/with:

Michael Nyman/UK, Robert Worby/UK,
Fadi Dorninger/A, Robin Rimbaud aka
Scanner/UK, Sam Auinger/A, Rupert
Huber/A, Gordan Paunovic/FRY,
Joachim Schnaitter/A, Markus
Decker/A, Hubert Hawel/A

Ars Electronica 99 startet mit dem
Projekt *Klangpark* ein Experiment, das
Bezug nimmt auf die Idee der Linzer

Klangwolke und ihre Innovationen einer „Kunst im
öffentlichen Raum“.

Klangpark wurde als künstlerische Herausforderung
formuliert, um im Hinblick auf geänderte Formen von
Öffentlichkeit ein adäquates gemeinsames Vokabular
musikalischer Aussagen zum kulturell und geografisch
definierten Donauma zu entwickeln. Heuer haben
Michael Nyman und eine Reihe junger Künstler diese
Herausforderung angenommen.

*With the Klangpark project, Ars Electronica 99 begins
an experiment that alludes to the idea of the Linzer
Klangwolke and its innovative presentation of art in
public spaces. Klangpark has been formulated as an
artistic challenge to develop an adequate, mutually
comprehensible vocabulary of musical expressions
related to the culturally and geographically defined
Danube region in light of changing forms of that
which is "public." This year, Michael Nyman and a
number of young artists have accepted this challenge.*



20.00 – 21.00
[Multiple_Dwelling]
Fakeshop/USA

Die performative Installation kommentiert den gegen-
wärtigen und zukünftigen Status des biomedizini-
schen Körpers. *[Multiple_Dwelling]* basiert auf einer
Szene aus dem Sciencefiction-Film *Coma*: In einem
sterilen Lager-Raum liegen zahlreiche Menschen im
immerwährenden Koma – sie werden als unfreiwillige
Organspender aufbewahrt und mittels Biomonitoring-
techniken sorgfältig reguliert. Besucher werden Zeu-
gen eines Fabrikationsprozesses, bei dem individuelle
Biodaten strukturiert und auf nackte Körper abgebil-
det werden. Ein hybrides Projekt zwischen Performan-
ce, Installation und Netzwerkarbeit.

*This performative installation comments on the cur-
rent and future status of the bio-medical body.
[Multiple_Dwelling] is based upon a scene in the
science-fiction film Coma: a sterile storage depot full
of human bodies laying in a state of perpetual coma;
they are maintained as involuntary organ donors and
carefully regulated by means of bio-monitoring tech-
niques. Visitors become witnesses to a fabrication
process whereby individual bio-data are textured and
mapped onto blank mannequins. A hybrid project in-
cluding elements of performance, installation, and
network art.*

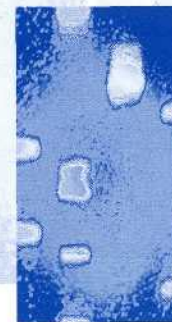


Events & Performances

20.30 – 21.30
[prints] vier aminosäuren in folge
Robert Spour, Mario Veitl/A

Eine menschliche Hand, eine Rose, ein Ei und ein Fisch sind
Ausgangsmaterialien für vier mal vier klangliche und rhyth-
mische Entsprechungen. Die digitalen Rasterungen ihrer
DNA-Sequenzen ergeben Rhythmus und tonale Struktur.
Evolutionsspezifische Algorithmen erzeugen immer neue
Variationen dieser vier DNA-Strings und deren Kombinati-
onen. Der Komponist als GJ (Gene Jockey) agiert am visuellen
und audiellen [Ur-]Suppentopf und erforscht ästhetische
Positionen im performativen Prozeß.

*A human hand, a rose, an egg, and a fish are the raw materi-
als for four times four tonal and rhythmic correspondences.
The digital patterning of their DNA sequences engender the
beat and the tonal structure. Evolution-specific algorithms
continually produce new variations on these four DNA
strings and their combinations. The composer as GJ (gene
jockey) takes a plunge into the visual and auditory [primor-
dial] soup pot and explores aesthetic positions in the perfor-
mative process.*



22.05 – 5.52
Radionight

Sound Drifting

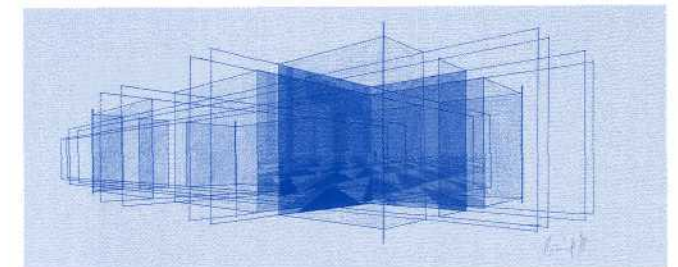
ORF Kunstradio/A
Ö1
<http://thing.at/orfkunstradio/SD/>

Live vom O.K. Mediendeck und im Internet.
Live from the O.K. Mediendeck and on the Internet.

In einer langen Nacht der Radiokunst entfaltet sich die
globale Installation *Sound Drifting*. An verschiedenen,
über die ganze Welt verstreuten Entry Points werden
 Klänge generiert und verarbeitet. Diese ungewöhnliche
Mischung verknüpft lokal/regional/national bestimmte
Radiozeit mit Zeitparametern aus dem Internet.

*The global installation Sound Drifting unfolds on-the-
air in a long night of radio art. Sounds are generated
and processed at a number of different worldwide en-
try points. This unusual mix interweaves radio-time
determined on a local/regional/national basis with
time parameters from the Internet.*

Curators: Colin Fallows/UK, Heidi Grundmann/A
Künstler siehe Seite/artists see page: 39



Events & Performances

Night 2

Mo/Mon 20.00 – open end
6.9. O.K Centrum für Gegenwartskunst

Cyberarts 99 – Prix Ars Electronica Exhibition
Special Presentations

21.00 Electronic Theatre

Die besten Computeranimationen und Visual Effects des Prix Ars Electronica 99. Eine spannende Filmshow mit Beispielen aus Kunst, Forschung, Wissenschaft und Unterhaltung.

The best computer animation and visual effects of the Prix Ars Electronica 99. A fascinating evening of film with examples from the fields of art, experimentation, science and entertainment.



Night 2

Grillabend im Global Village/BBQ

Arena

Präsentation prämierter Projekte der Kategorie cybergeneration – u19 freestyle-computing des Prix Ars Electronica.

Barbecue in the Global Village and presentation of excellent cybergeneration—u19 freestylecomputing projects.



Programm/Program Electronic Theatre

Chris Wegde: Bunny
John Lasseter/Andrew Stanton/Pixar: A Bug's Life
Bob Sabiston/Tommy Pallotta/Flat Black Films: Snack and Drink
Toshifumi Kawahara/Jun Asakawa/Polygon Pictures:
The Polygon Family
Christopher Landreth/Alias | Wavefront: Bingo
Christian Sawade-Meyer: Stationen
Dietmar Offenhuber/Ars Electronica FutureLab: Bike—A Roadmovie
Paul Kaiser/Shelley Eshkar/Bill T. Jones: Ghostcatching
Daniel Robichaud/Digital Domain: Tightrope
William Le Henanff: Ultima Forsan
Erwin Charrier/Heure Exquise: Un Temps Pour Elle
Patrice Mugnier/Heure Exquise: En Dérive
Lev Yilmaz/Emre Yilmaz: Bad Night
Seiji Shiota/Tohru Patrick Awa: The FLY Band!
Bruce Pukema: Ronin Romance Classics
Geoffrey Guiot/Bruno Lardé/Jerôme Maillot: No Way
Juan Tomicic Muller/Daiquiri/Spainbox: Alaris "Aliens"
Manuel Horrillo Fernandez/Daiquiri/Spainbox: Lottery "Fantasy"

Events & Performances

Night 3

Night 3

The Michael Nyman Band/UK The Michael Nyman Band Concert

Di/Tues 20.00
7.9. Brucknerhaus

Michael Nyman gilt nicht nur wegen seiner zahlreichen Soundtracks als einer der erfolgreichsten zeitgenössischen englischen Komponisten. Nymans musikalische Praxis, die Verwendung der Musik früherer Epochen als kompositorische Ressource, ist an vielen seiner Werke – und vor allem an deren Interpretationen durch die 1976 gegründete Michael Nyman Band – nachzuvollziehen. Das Michael Nyman Band Concert ist zugleich Hommage an das vielschichtige Schaffen des Komponisten und Musikers wie auch konzeptiver Aspekt in der Konfrontation dieses Schaffens mit der Digital Music.

It is not only as a result of his many soundtracks that Michael Nyman is considered one of the most successful contemporary English composers. Nyman's practice of using the music of prior epochs as a compositional resource can be perceived in many of his works and, above all, in the interpretations of them by the Michael Nyman Band he founded in 1976. The Michael Nyman Band concert is both a tribute to the multifaceted body of work of this composer and musician, as well as a conceptive aspect in the confrontation of this oeuvre with digital music.



Night 3

Ridin' A Train featuring: Radian/A Konzept/Concept: Fadi Dorninger/A

Di/Tues 22.30 + 24.00
7.9. VOEST, Einfahrt Franckstraße



Während einer mitternächtlichen Zugfahrt mit dem Panoramazug der VA-Stahl durch das Werksge-lände der Voest erkundet die Wiener Gruppe Radian das Spannungsfeld zwischen elektronischen und nichtelektronischen Instru-menten. Daraus schält sich ein selbstdefinierter Mikrokosmos, in dem minimale Verschiebungen und Modulationen innerhalb der Struktur von Ton und Rhythmik die eigentliche Dynamik bestimmen.

During a midnight ride through the VOEST Steel plant grounds on a train featuring special panorama observation cars, the Vienna group Radian will explore the zone of tension and interplay at the nexus of electronic and acoustic instruments. Reverberating from it will be a self-defined musical microcosm in which minimal shifts and modulations within its tonal and rhythmic structures determine the actual dynamics.

Wegen der limitierten Platzzahl ist eine gesonderte Platzkarte erforderlich. / Due to space limitations, a separate reserved-seating ticket is required.



Mi/Wed 18.00 – open end
8.9. Ars Electronica Center + Quarter

Ars Electronica Center Exhibition – Special Presentations
18.00–22.00

Peter Kogler/A
CAVE
Sound by: Franz Pomassl/A



Zentral sind bei dieser VR-Installation Geschwindigkeit, Bewegungsillusion und Desorientierung, die zu psychedelischen Erfahrungen führen können.

Prominent are illusions of movement, speed and disorientation that can lead to psychedelic experiences in this VR-installation.
Siehe Seite/see page: 46

Why Sync? Rupert Huber/A
22.00 Ars Electronica Center – Sky Medialoft

Bei der Soundperformance *Why Sync?* generieren selbständige Musikstück-Teile miteinander ein neues, eigenständiges Musikstück. Erforscht wird das Verhältnis von Musikstrukturen zueinander ohne der Voraussetzung eines gemeinsamen Zeitmaßes. Es soll möglich sein, daß die Einzelmusikstückteile in ihrer eigenen Zeit bestehen bleiben und in Kombination mit anderen ein neues Zeitgeflecht bilden.

In the sound performance Why Sync?, independent musical components interact and generate a new piece of music. The work explores the relationship of musical structures to one another without the precondition of a mutual measure of time. The aim is to make it possible for individual parts of a piece of music to maintain an existence in their own time and to form a new interweaving of time in combination with others.

In Zusammenarbeit mit/in collaboration with: Musikprotokoll 99
Interface design: August Black
Programming and network design: Daniel Scheffler

21.00 Ars Electronica Quarter
**jomasounds – image
manipulation soundtrack**
[jomasounds.firstfloor.org /](http://jomasounds.firstfloor.org/)



Das Signal steht im Vordergrund der Sound-Performance. Audio-Fragmente von TV- und Radio-Broadcasts, Found Footage von CCTV-Surveillance-Kameras, Traffic Cams, Erdbeobachtungssatelliten und Bankomat-Kameras sind Grundlagen für die Arbeit mit definierbarer Frequenz-, Maschinen-Steuerungslogik. Reihenfolge und Schnittrhythmus werden durch Signale im Midstream der Sequencer ausgelöst und somit der menschlichen Kontrolle weitgehend entzogen. Das Signal wird zur Bildwirklichkeit.

The signal is in the foreground of this sound performance. Audio fragments from TV and radio broadcasts, found footage from CCTV surveillance cameras, traffic cams, earth observation satellites, and ATM cash machine cameras are the basis of this work with logics of definable frequency and machine control. The sequence of these videos and the rhythm of their cuts from one scene to the next are triggered by discrete signals in the midstream of the sequencer, and thus withdrawn for the most part from human control. The signal becomes imaged reality.

bugrace99 – the world's fastest bug
Stadtwerkstatt 24.00

Siegerehrung/Awards ceremony

Medial in Szene gesetzt, werden Kakerlaken die neuen Stars in der Sport-Manege. Die Gewinner-Schabe des viertägigen Rennens sowie der menschliche Wettkönig werden geehrt.



As high-profile media celebrities, cockroaches become the new stars of the sports menagerie. The bug that wins the four-day race as well as the top human wagerer will be honored.

Ein Projekt der/a project of: Stadtwerkstatt. In Kooperation mit/in co-operation with: ART & TEK (vorm. Archimedia) Institut der Universität für Gestaltung Linz. Im Auftrag von/commissioned by: Ars Electronica 99

ars radio 99 **Radio FRO/A**
19.00 Ars Electronica Quarter

Diskussionsrunde/Discussions:
20 Jahre Ars Electronica – von der Erotik der autonomen
Technologie zum Alltag der technologischen Neuerungen

20 years of Ars Electronica—from the eroticism of autonomous technology to the everyday reality of technological innovations.

Events & Performances

Last Night

Do/Thurs	21.09
9.9.	Posthof

Recombinant 9.9.99
Curation: Naut Humon/USA

Einer der letzten Warn-Indikatoren für Y2K vor der Jahrtausendwende ist der 9.9.99. Das Abschluß-Event der Ars Electronica 99 illustriert diesen temporär destabilen Zustand. *Recombination* erforscht die Beziehungen zwischen Underground-Computerklang-Erzeugern und ihren analogen Counterparts, den Turntablisten, und zeichnet die Entwicklung der DJ-Kultur nach. Der neunstündige Schlußpunkt der Ars Electronica 99 spiegelt auch die Neuorientierung des Prix Ars Electronica, Kategorie Digital Musics, wider.

Ars Electronica 99 illustrates this temporarily destabilized condition. Recombinant explores the relationships between the underground computer sound creators and their analog counterparts, the turntablists, and traces the development of DJ culture. This nine-hour festival climax will also reflect the reorientation of the Prix Ars Electronica category Digital Musics.

Mit/With:
Sound Traffic Control/USA, Mix Master Mike/USA,
Otomo Yoshihide/J, Barry Schwartz/USA, Scratch
Perverts/UK, DJ Craze/USA, Ikue Mori/USA, Richie
Hawtin/CDN, Pole/D, The User/CDN, Scot Jenerick/UK,
Granular Synthesis/A, Thomas Brinkmann/D, Sam
Auinger/A, Rachel De Boer/NL, MAZK/J, Powerbook
Orchestra (Mego)/A featuring: Pita, Fennesz, Farmers
Manual, Rehberg & Bauer, General Magic, Haswell,
Hecker, Pop, cd slopper, Skot

Virtual appearance modules from:
Christian Marclay/USA, Terre Thaemlitz/USA,
DJ Olive/USA, Carl Stone/USA, Kit Clayton/USA
Plus special guests ...

Eine Veranstaltung von/a project of: Ars Electronica
In Kooperation mit/in co-operation with: Posthof Linz
Mit Unterstützung von/supported by:
VW Soundfoundation



Eduardo Kac/USA Genesis

4. – 9.9. Sa-Do/Sat-Thurs
10.00 – 24.00
O.K Centrum für Gegenwartskunst

Genesis erforscht die komplexe Beziehung zwischen Biologie, Glaubenssystemen, Informationstechnologie, dialogischer Interaktion, Ethik und Internet. Ausgangspunkt ist ein Künstlergen, ein in der Natur nicht vorkommendes synthetisches Gen. Dazu wird ein Bibelvers in Morsezeichen konvertiert in DNA-Basenpaare. Das Klonen des synthetischen Gens in Plasmiden, deren anschließendes Einschleusen in Bakterien und die Rückübersetzung des Verses ins Englische am Ende der Ausstellung gibt Einblick in die Vorgänge transgener interbakterieller Kommunikation. Die Grenzen zwischen Leben auf Kohlenstoffbasis und digitalen Daten werden so dünn wie eine Zellmembran.

Genesis explores the intricate relationship between biology, belief systems, information technology, dialogical interaction, ethics and the Internet. The point of departure is an artist's gene, a synthetic gene which does not exist in nature. The next step is the conversion of a Bible verse in Morse code into DNA base pairs. The cloning of the synthetic gene in plasmides, subsequently feeding them into bacteria, and the retranslation of the verse back into English at the end of the exhibition provide a glimpse into the processes of transgenic interbacterial communication. The boundaries between carbon-based life and digital data are becoming as thin as a cell membrane.



Christoph Ebener, Frank Fietzek, Uli Winters/D

Hamster – symbiotic exchange of hoarded energy

4. – 9.9. Sa-Do/Sat-Thurs
10.00 – 24.00 O.K Centrum für Gegenwartskunst

Cyberarts 99 – Prix Ars Electronica Exhibition
Anerkennung/Honorary Mention Interactive Art

Eine Symbiose zwischen einer Hamsterpopulation und einer Gruppe intelligenter Roboter. Der Antrieb der Roboter funktioniert durch ein Hamsterlaufrad. Da die Futterstation nur von den Robotern mit Energie versorgt wird, sichern die Hamster das eigene Überleben, indem sie diesen ihre Körperkraft als Antriebsenergie zur Verfügung stellen. Ist es möglich, synergetische Effekte aus der Zusammenarbeit zwischen hochentwickelten Säugetieren einerseits und Maschinen andererseits zu gewinnen, wenn diese smart genug sind, gewisse Gewohnheiten der Tiere für ihre eigenen Ziele auszunutzen, ohne jene zu mißbrauchen?

A symbiosis between a hamster population and a group of intelligent robots. The propulsion system of the robots is driven by the hamsters' running wheel. Since the feeding station can be supplied with energy only by the robots, the hamsters ensure their own survival by making their own physical power available as propulsive energy. Is it possible to obtain synergetic effects out of the collaboration between highly-developed mammals on one hand and machines on the other, if these machines are smart enough to exploit certain habits of the animals for their own purposes without abusing those creatures?



Gail Wight/USA Spike

4. – 9.9. Sa-Do/Sat-Thurs
10.00 – 24.00 O.K Centrum für Gegenwartskunst



Die gegenwärtig herrschende Auffassung von der Biologie als essentiell elektrochemisch gesteuert ist historisch bedingt. Spike erforscht wissenschaftsgeschichtliche Entwicklung und zeitgenössische Manifestationen dieser Auffassung. Symbole wissenschaftlicher Erkenntnis sind einer Labor-Ratte, die in einem Irrgarten aus Plexiglas residiert, völlig ausgeliefert. So werden etwa seziierte Plastikfrösche angeknabbert und verschoben, Objekte freigelegt oder die Replika eines pawlowschen Hundes zum Heulen gebracht.

The currently dominant conception of biology as essentially electrochemically controlled is historically contingent. Spike examines the development of this view in the history of science and its contemporary manifestations. Symbols of scientific discoveries and insights are placed at the mercy of a laboratory rat residing in a Plexiglas maze. For instance, dissected plastic frogs are gnawed on and dragged about, objects are brought to light, the replica of a Pavlovian dog is made to howl.

Gina Czarnecki/UK Stage Elements Humans

4. – 9.9. Sa-Do/Sat-Thurs
10.00 – 19.00 Brucknerhaus



Was könnte es bedeuten, wenn genetische Änderungen/Korrekturen/Modifikationen/Mutilationen so einfach zugänglich sind wie kosmetische Korrekturen? *Stage Elements Humans* konfrontieren mit diesen Möglichkeiten der genetischen Gestaltung. Isolierte, nackte Gestalten erleuchten einen ansonsten leeren, dunklen Raum. Betrachter werden förmlich gezwungen, Idealvorstellungen und Vergleiche, die bewußt oder unbewußt zwischen eigenen und fremden Körpern angestellt werden, zu überprüfen.

What might it mean when genetic alterations/corrections/modifications/mutilations can be purchased as easily as cosmetic enhancement? In light of these possibilities, Stage Elements Humans raises issues surrounding genetic engineering. Isolated, naked forms illuminate an otherwise empty, dark space. Observers are veritably forced to reexamine idealized conceptions and comparisons that arise either consciously or unconsciously between their own bodies and those of others.

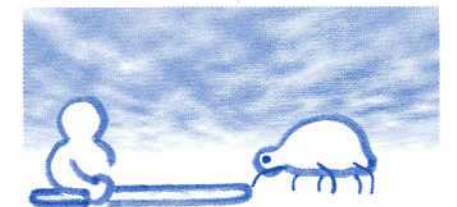
Yasushi Matoba, Hiroshi Matoba/J Micro Friendship

4. – 9.9. Sa-Do/Sat-Thurs
10.00 – 19.00 Brucknerhaus



Micro Friendship ermöglicht die Kommunikation und Interaktion mit Lebewesen, die wir sonst nicht einmal bemerken würden. Die Installation besteht aus kleinen Insekten, einem in einen Tisch integrierten Monitor, einem Zeigestab, einer mikroskopischen Videokamera und einer in XY-Richtung beweglichen Bühne. Der montierte Stab ist mit einem an die Größenverhältnisse der Tierchen angepaßten virtuellen Stab im Display verbunden. Das ermöglicht eine Interaktion mit den Insekten, die am Monitor verfolgt werden kann.

Micro Friendship's mechanism enables us to interact and create friendship with creatures whom we might otherwise never notice. Micro Friendship enables us to communicate and interact with creatures whom we might otherwise not even notice. The installation consists of tiny insects, a monitor integrated into a table, a pointer, a microscopic video camera, and a stage that can be moved along the x-axis and y-axis. The actual pointer mounted in the installation—the size of which is proportionate to that of the insects—is linked to a virtual pointer in the display. That makes possible an interaction with the insects which can be followed on the monitor.



LifeScience Installations

Installations

Anita Gratzner/A Human time anatomy

4. – 9.9. Sa-Do/Sat-Thurs
10.00 – 19.00 Brucknerhaus

Diese Nahaufnahmen von Menschenkörpern ergreifen Partei nicht nur für die Form, sondern für den Stoff, nicht für die Bildrhetorik des Thrills, sondern für die Reste eines Körpers, der sich unmerklich aller Nachahmung durch Latex oder Silicon Graphics entzieht. Im Horizont des Postulats der technischen Reproduzierbarkeit aller Lebewesen wirken die Fotografien nahezu skandalös.

These close-up images of human bodies take a stand not only for form, but also for that which is material; not for the pictorial rhetoric of thrills, but rather for the remains of a body that imperceptibly evades all forms of imitation by means of Latex or Silicon Graphics. Within the horizon of the demand for the technological reproducibility of all living beings, the effect of the photographs is practically scandalous.



Installations

Gunther von Hagens/D Anatomy Art

4. – 9.9. Sa-Do/Sat-Thurs
10.00 – 19.00 Brucknerhaus

Das von Gunther v. Hagens entwickelte Verfahren der Plastination ermöglicht die naturgetreue Konservierung des menschlichen Körpers für praktisch unbegrenzte Dauer. Das Oberflächenrelief wie auch die einzelnen Zellen bleiben dabei bis in den mikroskopischen Bereich erhalten. So eröffnen die Exponate einzigartige Einblicke in den menschlichen Organismus und vermitteln ein tiefes, ergreifendes Verständnis der eigenen inneren Natur. Ars Electronica 99 präsentiert ausgewählte Ganzkörperplastinate, unter anderem „Der Schachspieler“.

Plastination a unique method of preserving tissue in a lifelike state for an almost unlimited time was developed by the German anatomist Gunther von

Hagens. Plastinated specimens retain their original surface relief and cellular identity down to the microscopic level. Ars Electronica presents a selection of whole-body specimens, including "The Chessplayer". The exhibits offer unique views into the human body and provide a profound and deeply moving understanding of our inner nature.



LifeScience Installations

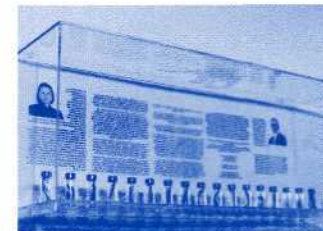
Installations

Gene Genies Worldwide/USA The Creative Gene Harvest Archive

4. – 9.9. Sa-Do/Sat-Thurs
10.00 – 19.00 Brucknerhaus

Gene Genies Worldwide arbeiten an der Schnittstelle von Biotechnik und kapitalistischem Marketing. The Creative Gene Harvest Archive begann mit der Absicht, die genetischen Codes für die Kreativität einiger der außergewöhnlichsten und anerkannt kreativsten Mitglieder der Gesellschaft zu sammeln, zu archivieren und zu nutzen, um künftige Menschen mit denselben Eigenschaften auszustatten.

Gene Genies Worldwide work at the interface of biotechnology and capitalist marketing. The Creative Gene Harvest Archive began with the intent to harvest, store, and utilize the genetic codes for creativity collected from some of society's most exemplary and recognized creative individuals in order to design and imbue future personalities with these same traits.



Installations

Tiffany Holmes/USA Littoral Zone

4. – 9.9. Sa-Do/Sat-Thurs
10.00 – 19.00 Brucknerhaus

Diese CD-Rom setzt sich mit der Beziehung zwischen digitalen, bio-medizinischen und sprachlichen Formen körperlicher Darstellung auseinander.

This CD-Rom portrays the situation between digital biomedical and linguistic modes of bodily representation.

LifeScience Presentations

Di/Tues	7.9.	Brucknerhaus – Kleiner Saal
Moderation:	Birgit Richard/D	
10.00 – 10.30	Piero Gilardi, Federica Russo/I	
10.30 – 11.00	Dreamtech/USA	
11.00 – 11.15	Break	
11.15 – 11.45	Gene Genies Worldwide/USA	
11.45 – 12.15	Fakeshop/USA	
12.15 – 13.00	Christoph Ebener, Frank Fietzek, Uli Winters	

Installations

Science Education Team/A

4. – 9.9. Sa-Do/Sat-Thurs
10.00 – 19.00 Brucknerhaus

Ars Electronica 99 bietet ein spezielles Vermittlungsprogramm zur Thematik Bio- und Gentechnologie. Das Projekt, zu dem auch ein gentechnisches Labor gehört, wurde von jungen Wissenschaftlern des Science Education Team entwickelt. Praktiziert wird im Labor auch die molekularbiologische Analyse menschlichen Erbmaterials. Jeder Besucher kann eine Speichelprobe abgeben, diese wird einer DNA-Teilanalyse unterzogen und das Ergebnis kann später als Button getragen werden.

Ars Electronica 99 offers a special educational program on the subject of biotechnology and genetic engineering. This project—which also includes a genetic engineering laboratory—was developed by young scientists of the Science Education Team. Laboratory practice will also include molecular biological analysis of human genetic material. Each visitor can give a saliva sample which will undergo partial DNA analysis, the results of which can later be worn as a button.



association.creation/A/H
bump

4. – 18.9. Sa-Sa/Sat-Sat
10.00 – 19.00 Ars Electronica Quarter



Gegen die Körperlosigkeit der Netzwelten steht sowohl in Linz als auch in Budapest ein Holzsteg bereit zum Massen-Auftritt. Betritt eine Person diesen Steg, löst sie durch ihr Eigengewicht einen Impuls aus, der mittels Datenleitung in die andere Stadt übertragen wird. Dort hebt ein pneumatischer Hubkolben das entsprechende Brett um Zentimeter. Die taktilen Interfaces machen die private Unmittelbarkeit des Spürens zum öffentlichen Kommunikationsversuch.

In opposition to the disembodiedness of network worlds, two wooden footbridges—one in Linz and one in Budapest—stand ready as venues of mass public events. When someone walks upon one of these footbridges, the person's own weight triggers an impulse that is sent to the other city via data transmission cable. There, a pneumatic piston raises the corresponding board by a few centimeters. The tactile interfaces make the private immediacy of sensation into a public attempt at communication.

In Zusammenarbeit mit/in collaboration with: C3 Budapest, TU Wien
Unterstützt von/supported by:
Stasto, Rockwell Automation, Bosch, Bundeskanzleramt
Kunstsektion, Wissenschaftsministerium, Österr. Kulturinstitut,
Land Oberösterreich

4. + 5. 9.
Shuttlebus/Shuttle Bus Service:
Linz – Wien – Budapest – retour
Infoline: 0732-66 05 68 (Mo-Fr/Mon-Fri ab/from: 14.00)
assocreation@hotmail.com

Harwood/Mongrel/UK
National Heritage

Hauptplatz
4. – 9.9. Sa-Do/Sat-Thurs
10.00 – 19.00 Ars Electronica
Info Container/Hauptplatz

National Heritage konfrontiert mit der Frage, wie gesellschaftliche Verhältnisse im Umfeld der neuen Medien dazu beitragen, Normvorstellungen von Menschen zu konstruieren. Ausgangspunkt ist die Fähigkeit des Computers, das Bild seines Herrn und Meister unendlich oft zu reproduzieren – und die Frage: Welche Farbe hat dieses Gesicht? Das digitale Klonen hat dazu beigetragen, akzeptierte Vorstellungen von Originalität und Genie infrage zu stellen, und so eine Neubewertung der Codes der kulturellen Produktion ermöglicht – laut Harwood/Mongrel aber nur, solange eine Verunreinigung durch peinliche gesellschaftliche Beziehungen vermieden wird.

National Heritage confronts viewers with the question of how social circumstances in the realm of new media contribute to the construction of normative conceptions with regard to human beings. The point of departure is the capability of the computer to reproduce the image of its master an infinite number of times, and the question: What color is this face? Digital cloning has contributed to the process by which accepted concepts of originality and genius are called into question, thus making possible a reevaluation of the code of cultural production—but, according to Harwood/Mongrel, only as long as contamination by means of embarrassing social relations is avoided.



OMV Klangpark

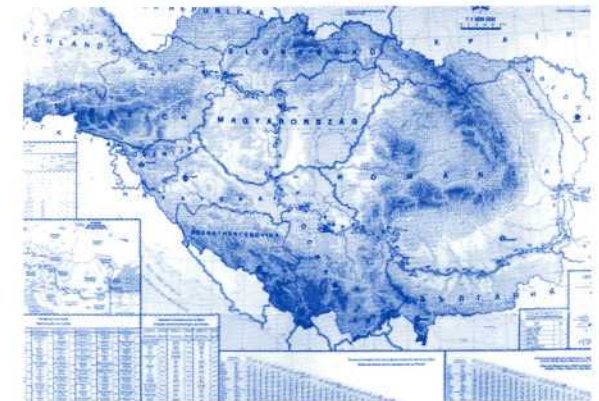
5. – 9.9. So-Do/Sun-Thurs
8.00 – 23.00 Donaupark

Vor 20 Jahren ist mit der ersten Ars Electronica auch die Idee der Linzer Klangwolke entstanden: Ein wichtiges, bis in die Gegenwart erfolgreiches Element im Bestreben, neue innovative Formen für eine Kunst im öffentlichen Raum zu entwickeln. Gemeinsam mit dem Brucknerhaus und dem ORF beginnt die Ars Electronica in diesem Jahr das Experiment, weiterführende Formen dieses Ansatzes zu erproben und auf die geänderten Formen von Öffentlichkeit einzugehen. Die Auseinandersetzung mit der Donau als Kulturraum und politisches Spannungsfeld wird dabei als künstlerische Herausforderung formuliert. Dieses Jahr erging die Einladung an den englischen Komponisten Michael Nyman gemeinsam mit den Künstlern Robert Worby, Fadi Dorninger, Robin Rimbaud aka Scanner, Sam Auinger, Rupert Huber, Gordan Paunovic, Joachim Schnaitter, Markus Decker und Hubert Hawel. Nymans Stil basiert auf der Verwendung vor allem von Musik früherer Epochen als kompositorische Ressource. Sein vielschichtiges Schaffen, die Praxis seiner antizipatorischen Theorie des späteren Sampling, wird bei *Klangpark* konfrontiert mit Digital Music.

*Twenty years ago at the first Ars Electronica, the idea of the Linzer Klangwolke was also born. And to this day, it has remained an important and successful element in the effort to develop new, innovative forms for art in public spaces. This year, in collaboration with the Brucknerhaus and the ORF, Ars Electronica is launching an experiment to try out promising forms of this approach and to deal with altered forms of public spaces and the public sphere. The confrontation with the Danube as a cultural environment and as a political field of tension and interplay of forces will be formulated as an artistic challenge. This year, the invitation has been extended to the English composer Michael Nyman together with artists Robert Worby, Fadi Dorninger, Robin Rimbaud aka Scanner, Sam Auinger, Rupert Huber, Gordon Paunovic, Joachim Schnaitter, Markus Decker and Hubert Hawel. Nyman's style is primarily based upon employing music of prior epochs as a compositional resource. In *Klangpark*, his multifaceted body of work and the practice of his musical theory which anticipated what would later become sampling will come together with digital music.*



Künstler/Artists:
Michael Nyman/UK
Robert Worby/UK
Fadi Dorninger/A
Robin Rimbaud aka Scanner/UK
Sam Auinger/A
Rupert Huber/A
Gordan Paunovic/FRY
Joachim Schnaitter/A
Markus Decker/A
Hubert Hawel/A



Ars Electronica 99 Installations

Installations

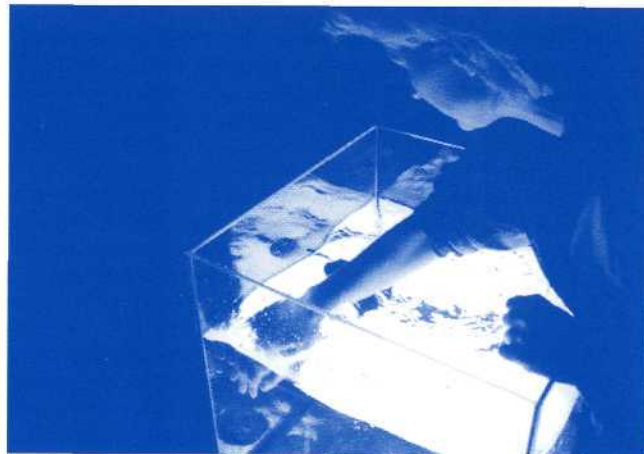
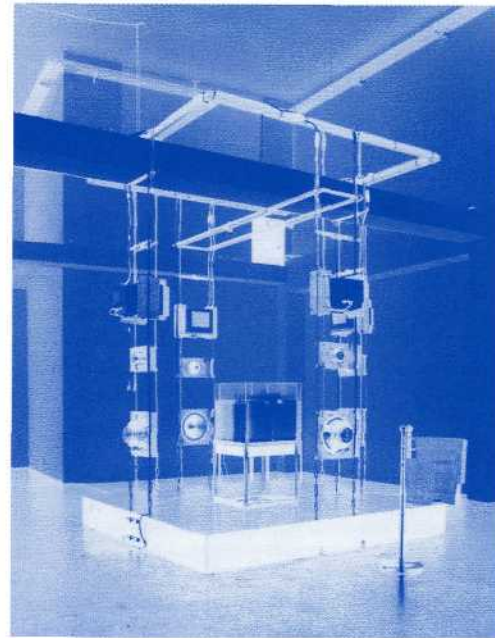
Werner Jauk, Heimo Ranzenbacher/A Liquid Space

4. – 9.9. Sa-Do/Sat-Thurs
10.00 – 19.00 Ars Electronica Quarter

Ein Glasbassin als Kerninterface beinhaltet das eigentliche Interface: in Bewegung gesetztes Wasser. Diese räumlichen Bewegungen werden als Entsprechungen im akustischen Raum abgebildet. So entsteht ein neues, akustisch definiertes psychologisches Interface, das seine Dimension aus der Dynamik des liquiden Systems bezieht. Ziel ist es, die primären Wahrnehmungsformen auf weitere Erfahrungsräume zu übertragen und andere Raumerfahrungen zu provozieren.

A glass basin as a core interface contains the actual interface: water set in motion. These spatial movements are depicted as correspondences in acoustic space. Thus a new, acoustically-defined psychological interface emerges that acquires its dimensions from the dynamics of the liquid system. The aim is to transfer primary forms of perception to other experiential spaces, and to provoke other spatial experiences.

In Zusammenarbeit mit/in co-operation with: ESC, Graz



Ars Electronica 99 Installations

Installations

Rupert Huber/A Why Sync?

4. – 9.9. Sa-Do/Sat-Thurs
10.00 – 19.00 Ars Electronica Quarter

Die Sound-Installation *Why Sync?* erforscht, wie weit frei schwebende Module ein neues Musikstück für jeden Benutzer generieren können. Eine adäquate Partitur ist eine Website: Zu sehen sind Kieselsteine an einem Flußufer, hinter jedem Stein sind Klangstrukturen, Texte oder Noten gelagert. Die Website ist gleichzeitig Interface, Theorie, Instrument, Darstellung und Gedächtnis des Musikstücks. Jedes musikalische Ereignis kann in Kombination mit anderen, also synchronisiert, oder aber als eigenständiger Zeitraum in Erscheinung treten.

The sound installation Why Sync? looks into the extent to which free-floating modules can generate a new piece of music for any user. An adequate score is a website: what can be seen are pebbles on a river bank; behind each stone, tonal structures, texts or notes are lodged. The website is simultaneously interface, theory, instrument, representation and memory of a piece of music. Every musical event can come about in combination with others—that is, synchronized—or as an independent time frame.



In Zusammenarbeit mit/in collaboration with:
Musikprotokoll 99
Interface design: August Black
Programming and network design: Daniel Scheffler



Installations

Stadtwerkstatt/A bugrace99 – the world's fastest bug

5. – 8.9. So-Mi/Sun-Wed
23.00 Stadtwerkstatt/A

bugrace99 macht aus Parasiten Hoffnungsträger. Von menschlichen Jockeys gesteuert, treten jeweils fünf Kakerlaken gegeneinander an. Mechanisch-elektrische Stimulationen via Joy-Pults stehen dem Jockey als „Reitpeitsche“ zur Verfügung. In hitziger Atmosphäre werden Küchenschaben über eine Rennbahn gejagt und medial in Szene gesetzt. Das Blut kocht, die Wetteinsätze steigen.



bugrace99 turns parasites into bearers of hope. A heat pits five cockroaches steered by human jockeys against each other. Jolts of mechanical-electric stimulation delivered from a "joy console" can be used by the jockeys like a riding crop. The pulse rate climbs, the stakes rise.

Ein Projekt der/a project of: Stadtwerkstatt
In Kooperation mit/in co-operation with: ART & TEK (vorm. Archimedia)
Institut der Universität für Gestaltung Linz
Im Auftrag von/commissioned by: Ars Electronica 99



	Ars Electronica Center + Quarter	Brucknerhaus, Donaupark	ORF Landesstudio OÖ	O.K Centrum für Gegenwartskunst
Sa/Sat 4.9.	10.00–18.00 Installations (Seite/page 40-43)	13.30–17.00 Ars Electronica 79-99 (Seite/page: 4)		10.30 Opening Cyberarts 99 – Prix Ars Electronica Exhibition (Seite/page 2)
	10.00–18.00 CAVE: Cave (Seite/page 44)	13.30–17.00 LifeScience Installations (Seite/page 16-19)		
	18.00 Opening „bump“ (Seite/page 2)	13.30–17.00 openX (Seite/page 33-39)		
		21.00 Visualisierte Linzer Klangwolke (Seite/page 2)		
So/Sun 5.9.	10.00–19.00 Installations (Seite/page 40-43)	10.00–13.30 + 15.00–18.15 LifeScience Symposium (Seite/page: 5-9)		10.00–24.00 Cyberarts 99 (Seite/page 28-32)
	10.00–19.00 CAVE: Traces (Seite/page 45)	10.00–19.00 LifeScience Installations (Seite/page 16 -19)		10.00–24.00 u19-cybergeneration (Seite/page 32)
		10.00–19.00 openX (Seite/page 33-39)		10.00–24.00 Sound Drifting (Seite/page 39)
		19.30–open end Night 1 (Seite/page: 10-11)		22.05–5.52 Radionight (Seite/page 11)
Mo/Mon 6.9.	10.00–19.00 Installations (Seite/page 40-43)	8.00–23.00 OMV Klangpark (Seite/page 21)		10.00–24.00 Cyberarts 99 (Seite/page 28-32)
	10.00–19.00 CAVE: Cave (Seite/page 44)	10.00–13.30 + 15.00–18.15 LifeScience Symposium (Seite/page 5-9)		10.00–24.00 u19-cybergeneration (Seite/page 32)
		10.00–19.00 LifeScience Installations (Seite/page 16-19)		10.00–24.00 Sound Drifting (Seite/page 39)
		10.00–19.00 openX (Seite/page 33-39)		20.00–open end Night 2
			21.00 Prix Ars Electronica Gala (Seite/page 27)	21.00 Electronic Theatre (Seite/page 12)
Di/Tues 7.9.	10.00–19.00 Installations (Seite/page 40-43)	8.00–23.00 OMV Klangpark (Seite/page 21)	11.00–17.00 Prix Ars Electronica Forum (Seite/page 27)	10.00–24.00 Cyberarts 99 (Seite/page 28-32)
	10.00–19.00 CAVE: Traces (Seite/page 45)	10.00–19.00 LifeScience Installations (Seite/page 16-19)		10.00–24.00 u19-cybergeneration (Seite/page 32)
	10.00–16.00 Creativity and Digital Media (Seite/page 47)	10.00–19.00 openX closedX (Seite/page 33-39)		10.00–24.00 Sound Drifting (Seite/page 39)
		20.00 Night 3: The Michael Nyman Band Concert (Seite/page 13)		
Mi/Wed 8.9.	10.00–19.00 Installations (Seite/page 40-43)	8.00–23.00 OMV Klangpark (Seite/page 21)	10.00–18.30 Prix Ars Electronica Forum (Seite/page 27)	10.00–24.00 Cyberarts 99 (Seite/page 28-32)
	10.00–22.00 CAVE: Cave (Seite/page 44)	10.00–19.00 LifeScience Installations (Seite/page 16-19)		10.00–24.00 u19-cybergeneration (Seite/page 32)
	10.00–13.00 Cuidad Meeting (Seite/page 47)	10.00–19.00 openX closedX (Seite/page 33-39)		10.00–18.00 Sound Drifting (Seite/page 39)
	15.00–17.00 IST – Open Plenary (Seite/page 47)			
	18.00–open end Night 4 (Seite/page 14)			
Do/Thurs 9.9.	10.00–19.00 Installations (Seite/page 40-43)	8.00–23.00 OMV Klangpark (Seite/page 21)		10.00–24.00 Cyberarts 99 (Seite/page 28-32)
	10.00–13.00 CAVE: Special Presentations (Seite/page 45)	10.00–19.00 LifeScience Installations (Seite/page 16-19)		10.00–24.00 u19-cybergeneration (Seite/page 32)
	14.00–19.00 CAVE: Traces (Seite/page 45)	10.00–19.00 openX (Seite/page 33-39)		10.00–24.00 Sound Drifting (Seite/page 39)
		13.00–18.00 Ars Electronica 79-99 (Seite/page 5)		

Stadtwerkstatt	Peter Behrens Haus / Voest / Posthof / Theater Phönix	Hauptplatz	Further Projects:
		10.00–19.00 National Heritage (Seite/page 20)	
	22.30 / Peter Behrens Haus Ars Electronica Birthday Party (Seite/page 2)		
		10.00–19.00 National Heritage (Seite/page 20)	
23.00 bugrace99 – the world's fastest bug (Seite/page 23)			
		10.00–19.00 National Heritage (Seite/page 20)	
23.00 bugrace99 – the world's fastest bug (Seite/page 23)			
		10.00–19.00 National Heritage (Seite/page 20)	
23.00 bugrace99 – the world's fastest bug (Seite/page 23)	22.30 + 24.00 / Voest Night 3: Ridin' A Train (Seite/page 13)		
		10.00–19.00 National Heritage (Seite/page 20)	
24.00 bugrace99 – Awards ceremony (Seite/page 14)			
		10.00–19.00 National Heritage (Seite/page 20)	
	19.00 / Theater Phönix Oedipus von Sophokles (Seite/page 47)		
	21.09 / Posthof Last Night: Recombinant 9.9.99 (Seite/page 15)		

Art & Tek Institute Linz
(vorm. Archimedia)

Mi/Wed 8.9. 14.00
Up & Down –
Die Aufzugs-Vertikale

Mi/Wed 8.9. 16.00
Telematik –
NetzModerneNavigatoren

Mi/Wed 8.9. 18.00
Prof. Dr. Herbert Lachmayer
Presentation Art & Tek
Institute Linz

Galerie im Stifterhaus

Täglich/daily
4.–11.9. 10.00–18.00
Who's afraid of blue, red
and green?

KunstRaum Goethestraße

Täglich/daily
2.9.–1.10 14.00–18.00
Don't Say Maybe

Ars Electronica 99
Info Container

Sa-Do/Sat-Thurs
4.–9.9. 10.00–19.00
Hauptplatz

Prix Ars Electronica

Der 1987 vom Österreichischen Rundfunk, Landesstudio Oberösterreich, ins Leben gerufene Wettbewerb Prix Ars Electronica vereint jene Kräfte, die die Grundlagen des digitalen Wandels formulieren und durch ihre Arbeit einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machen.

Der Prix Ars Electronica versteht sich als offenes Forum und ist eine Einladung an Künstler, Forscher und Gestalter unterschiedlicher Disziplinen, ist offen für neue Strömungen und Entwicklungen im Bereich digitaler Medien. In seinen Ergebnissen repräsentiert der Prix Ars Electronica den aktuellen Stand digitaler Mediengestaltung abseits industrieller Normen.

Der mit ATS 1,35 Mio. Gesamtdotation ausgestattete Wettbewerb, gestiftet von Siemens, wurde 1999 in den Kategorien Computeranimation/Visual Effects, .net, Interaktive Kunst und Digital Musics ausgeschrieben. Der von der P.S.K. gesponserte Wettbewerb cybergeneration – u19 – freestyle computing lädt Jugendliche in Österreich unter 19 zur Teilnahme ein. Zum Prix Ars Electronica 99 wurden insgesamt 2119 Arbeiten eingereicht.

Christine Schöpf



The Prix Ars Electronica competition was initiated in 1987 by the Austrian Broadcasting Corporation, Upper Austrian Regional Studio. It unites those forces which have formulated the foundations of digital transformation and, through their work, made it available to the general public. The Prix Ars Electronica conceives of itself as an open forum, and as an invitation to artists, researchers and designers in a wide range of disciplines. It is open to new currents and developments in the field of digital media, so that the works presented by the Prix Ars Electronica represent the state-of-the-art in digital media design beyond industrial norms.

The 1999 competition has been endowed with prize money totaling 1.35 million Austrian Schillings donated by Siemens in four categories: Computer Animation/Visual Effects, .net, Interactive Art and Digital Musics. The competition entitled cybergeneration—u19—freestyle computing is sponsored by P.S.K. and is open to Austrian artists under 19 years of age. A total of 2,119 works have been submitted to the Prix Ars Electronica 99.

Christine Schöpf

Prix Ars Electronica

Prix Ars Electronica Gala

6.9. Mo/Mon
21.00 ORF Landesstudio Oberösterreich

Die Goldene Nica Verleihung des Prix Ars Electronica 99

1999 gehen die Goldenen Nicas an:
1999 the Golden Nica winners are:

Lynn Hershman/USA (Interaktive Kunst)

Linus Torvalds/SF (.net)

Chris Wedge/USA (Computeranimation)

das Visual Effects-Team von „What Dreams May Come“/USA (Visual Effects)

Chris Cunningham, Aphex Twin/UK
(Digital Musics)

(conspirat).A (cybergeneration – u19 – freestyle computing)

Wegen der limitierten Platzzahl ist für die Prix Ars Electronica Gala eine gesonderte Einladung erforderlich.

For capacity reasons attendance at the Prix Ars Electronica Gala is by special invitation only.

Prix Ars Electronica Forum

7. + 8.9. Di+Mi/Tues+Wed
Studio 3 ORF Landesstudio Oberösterreich

Eintritt frei!/Free entrance!

Vorträge, Präsentationen, Diskussionen von und mit den Preisträgern des Prix Ars Electronica 99.

Speeches, presentations, and discussions by and with Prix Ars Electronica 99 prize winners.

Di/Tues 7.9.

Computeranimation, Visual Effects

11.00 – 11.45 Bob Sabiston/Tommy Pallotta, Flat Black Films/USA
11.45 – 12.30 Rick Sayre, PIXAR/USA
12.30 – 13.15 Chris Wedge, Blue Sky Studios/USA
14.30 – 15.15 Alain Escalle, TRIX/F
15.15 – 16.00 Paddy Eason/Dan Glass, Computer Film Company/UK
16.00 – 17.00 Bernd Angerer, Digital Domain/USA/A
Moderator: Horst Hörtnner, Ars Electronica Center/A

Mi/Wed 8.9.

Digital Musics

10.00 – 12.00 Gespräche mit/talks with: Ikue Mori/J, Richard James (Aphex Twin)/Chris Cunningham/UK, Peter Rehberg/Christian Fennesz/UK/A
Moderator: Naut Humon/USA

Interaktive Kunst

13.30 – 14.15 Luc Courchesne/CDN
14.15 – 15.00 Perry Hoberman/USA
15.00 – 15.45 Lynn Hershman, Construct Internet Design/USA
Moderator: Machiko Kusahara/J

15.45 – 16.15 Pause/Break

.net

16.15 – 17.00 Karin Jestin/Jean-Marc Philippe, KEO/F
17.00 – 17.45 Willy Henshall, Res Rocket/USA
17.45 – 18.30 Linus Torvalds (Telekonferenz und/oder Vertretung/via teleconferencing and/or proxy)
Moderator: Joichi Ito/J

O.K Centrum für Gegenwartskunst

Sa-Do/Sat-Thurs 4. – 9.9.
10.00 – 24.00

Verlängerung der Ausstellung/exhibit's extended run:
10. – 19.9.
Di/Tues 10.00 – 20.00
Mi-So/Wed-Sun 10.00 – 18.00

Cyberarts 99

Lynn Hershman/USA Difference Engine # 3

Golden Nica Interactive Art

Interaktive Multi-User-Skulptur zum Thema Überwachung, Voyeurismus, digitale Absorption und spirituelle Transformation des Körpers – inspiriert von Charles Babbages originaler Difference Engine # 1, die allgemein als erster Computer der Welt gilt. *Difference Engine # 3* rechnet das aufgenommene Bild und die Position der Besucher im physischen/virtuellen Raum auf einen anderen physischen Raum um, der im Medien-Museum des ZKM angesiedelt ist.

An interactive, multi-user, sculpture about surveillance, voyeurism, digital absorption and spiritual transformation of the body—inspired by Charles Babbage's original Difference Engine # 1, commonly considered the world's first computer. Difference Engine # 3 calculates the captured image and position in the physical/virtual space of visitors to a physical space, located at the ZKM Media Museum.

In Zusammenarbeit mit/in collaboration with:
Construct Internet Design



Cyberarts 99

Luc Courchesne/CDN Landscape One

Auszeichnung/Distinction Interactive Art

Der Parkaufenthalt eines realen Besuchers wird in *Landscape One* nur durch Kontaktaufnahme mit einem virtuellen Besucher möglich. Die Beziehung zwischen Besuchern und Charakteren bestimmt den physischen und metaphorischen Raum, in den vorgestoßen werden kann. Je erfolgreicher die Kommunikation, desto variantenreichere Wege zu entfernteren Zielen bieten sich den Besuchern dar. Eine Reise durch den Raum und gleichzeitig eine Reise durch Worte, Bedeutungen, Sprache und Subjektivität.

In Landscape One, a sojourn in a park by a real visitor is possible only when he/she makes contact with a virtual visitor. The relationship between visitors and characters determines the physical and metaphorical space into which they can proceed. Successful forms of communication will offer visitors more varied inroads into more remote places. This is an excursion through space and, simultaneously, a journey by means of words, meanings, language and subjectivity.



Cyberarts 99

Perry Hoberman/USA Systems Maintenance

Auszeichnung/Distinction Interactive Art

Drei Versionen eines möblierten Raumes stehen bereit zur Reorganisation: ein virtuelles Zimmer auf einem Computermonitor, ein Ensemble lebensgroßer Möbel und ein dreidimensionales Raummodell im Maßstab 1:8. Durch die Bewegung der Möbel bzw. der Kameras in jedem der drei Räume können die Besucher Komponenten des jeweiligen Raumes in der entsprechenden Projektion auf einer großen Projektionsfläche in Übereinstimmung oder aber durcheinander bringen. Durch Überlagerung ihrer Bilder ist es fast unmöglich, die drei Raumversionen visuell zu unterscheiden. Einzig eine Interaktion mit den Räumen macht sie verständlich.

Three versions of a furnished space stand ready to be reorganized: a virtual room on a computer monitor, an ensemble of life-size furniture, and a three-dimensional spatial model at a scale of 1:8. By moving the furniture and camera viewpoints for each of the



three rooms, visitors can match or mismatch the components of each of the rooms as they appear in the projected image. By overlaying their images, it is almost impossible to visually differentiate between the three versions of the room. The only way to make it comprehensible is by interacting with the spaces.



Cyberarts 99

Christoph Ebener, Frank Fietzek, Uli Winters/D Hamster – symbiotic exchange of hoarded energy

Anerkennung/Honorary Mention Interactive Art

siehe Seite/see page: 16

Cyberarts 99

Eric Paulos/USA Dispersion

Anerkennung/Honorary Mention Interactive Art

Wird die Beschaffung infektiöser biologischer Wirkstoffe immer einfacher, ist bald ihr Vertrieb durch öffentliche Verkaufsautomaten zu erwarten. Wie könnte so ein Automat funktionieren? Die Anforderung an derartige Systeme könnte darin bestehen, tödliche biologische Pathogene automatisch und in gesicherter Umgebung zu kultivieren, zu überwachen, zu kontrollieren, abzupacken und fein säuberlich zu dispensieren. Außerdem könnte der Automat jeden Käufer genau registrieren, verfolgen und überwachen.



As infectious biological agents become increasingly easy to obtain, it won't be too long before they're available on the street in vending machines. How might such a device function? The demands placed upon such systems might

then be to automatically cultivate deadly biological pathogens in a secure environment, to perform surveillance and control, to package the product and to dispense it in a fine, clean manner. Furthermore, the vending machine could precisely register, follow, and observe each purchaser.



Daniel Rozin/USA Easel



Anerkennung/Honorary Mention Interactive Art

Anstatt Farbpigmente positioniert ein Pinsel Live-Bilder von Videokameras auf blanker Leinwand. Jeder Pinselstrich bringt eine neue Schicht zum Vorschein. Die unterschiedlichen Proportionen der alten bzw. neuen Pinselstriche ändern auch die Wahrnehmung des Betrachters von positiven und negativen Räumen.



A brush—instead of applying color pigments—positions live images from video cameras onto a blank screen. Each brush stroke brings a new "coat." The changing proportions between new and old strokes change the viewers' perception of positive and negative spaces.

Russet Lederman/USA Memories of Place: NYC Thought Pictures

Anerkennung/Honorary Mention Interactive Art

Im Zentrum dieser CD-Rom steht die Faszination und Macht scheinbar alltäglicher Ereignisse und Plätze, die im individuellen Lebensverlauf einzelner Menschen monumentale Bedeutung erlangen.



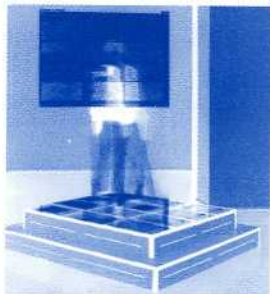
The centerpoint of this CD-Rom is the fascination with and power of seemingly commonplace events and locations which can take on monumental significance in the context of an individual's life.

Joachim Blank & Karl Heinz Jeron/D Scanner⁺⁺

Anerkennung/Honorary Mention Interactive Art

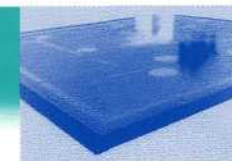
Scanner⁺⁺ ist ein Gerät, das die Außenwelt faksimiliert und einem Kopiergerät ähnelt. Auf einem mit Panzerglas abgedeckten Scannerfeld hinterlassen Besucher Spuren, die automatisch eine Website erzeugen und gestalten. Die Besucher nehmen die Rolle der Bildvorlagen und Objekte ein, die ein Scanner in geringer Tiefenschärfe erfaßt und in ein digitales Abbild verwandelt. Die Internet-User hingegen können auf das gesamte Archiv zurückgreifen: Die neuen Scans überlagern transparent die alten Scans. Eine hybride Internet-Installation zur Sichtbarmachung der „Digitalisierung unserer Welt“.

Scanner⁺⁺ is a device that creates a facsimile of the outside world and resembles a Xerox machine. On a scanner field covered by bulletproof glass, visitors leave behind traces that automatically produce and design a website. They assume the role of images to be copied and objects that the scanner registers at a low depth of focus and transforms into a digital representations. Internet visitors, on the other hand, can access the entire archive of the created documents: the new scans are transparently superimposed on the old ones—a hybrid Internet installation meant to make the "digitization of our world" visible.



Bill Keays, Ron MacNeil/CDN metaField Maze

Anerkennung/Honorary Mention Interactive Art



MetaField Maze ist ein virtuelles Irrgartenspiel, bei dem die Spieler keine andere Wahl haben, als eine eigene Strategie zu entwickeln. Das resultierende strategische Agieren ist nur unter vollem Einsatz körperlicher Beweglichkeit möglich. Die Besucher interagieren, indem sie auf die Spielfläche steigen und durch ihre Körperbewegungen den Weg einer Kugel steuern.

The metaField Maze is a virtual maze game. In this maze the players have no choice but to develop a strategy and then to act upon it by using the full mobility of their bodies. People interact by walking onto the playing field and directing the path of the ball through the labyrinth with the movements of their bodies.

Beate Garmer/D Descartes oder die Einsamkeit der interaktiven Skulptur

Anerkennung/Honorary Mention Interactive Art

Das interaktive Element wird in dieser Arbeit radikal reduziert auf die mögliche, aber nicht ratsame Untersuchung der Frage, ob elektrischer Strom fließt oder nicht. Dabei entsteht das Paradox einer interaktiven Skulptur, die sich bissig dem direkten Kontakt verweigert und damit die traditionelle, kontemplative Haltung bei der Betrachtung von Kunst herausfordert.

The interactive element in this work is radically reduced to the possible—though not advisable—investigation of the question of whether electrical current flows or not. This results in the paradox of an interactive sculpture that bitingly refuses direct contact and thus challenges the traditional, contemplative attitude of observing art.

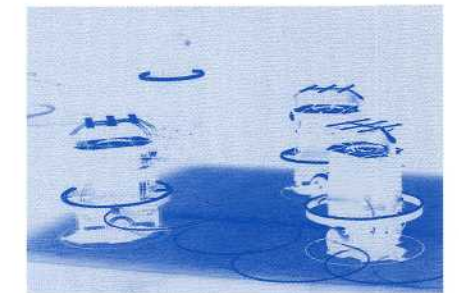
Canon ARTLAB: Kouichirou Eto/J SoundCreatures

Anerkennung/Honorary Mention Interactive Art

SoundCreatures entwickelt sich durch die Interaktion zwischen Internet-Websites und der Installation am Ausstellungsort, die in Echtzeit miteinander verbunden sind. Aus den visuellen Mustern, die ein User in die Internetseiten eingibt, werden Klangmuster erzeugt, nach denen sich 10 mit Lautsprechern ausgestattete Roboter innerhalb des Installationsareals bewegen. Jede Änderung im Klangmuster der Installation spiegelt sich sofort und automatisch auf der Website wider.

SoundCreatures develops through interactions between the Internet web pages and the installation at the exhibition site linked in real time. Original sound patterns are created from visual patterns that a user inputs on the Internet web pages. Ten robots equipped with loudspeakers move about the installation area in accordance with these sound patterns; each change in them is reflected immediately and automatically in the web site.

In Zusammenarbeit mit/in collaboration with:
IMRF (International Media Research Foundation)
Sound Composition: Suguru Yamaguchi
Robots Production: Akihito Tagawa (University of Tsukuba)
Visual Direction: Ichiro Higashiizumi





Cyberarts 99

Simon Penny/USA Traces

Anerkennung/Honorary
Mention Interactive Art

Ars Electronica Center
CAVE-Projekt
siehe Seite/see page: 45

Cyberarts 99

Christa & Laurent/A/F/I HAZE Express

Anerkennung/Honorary Mention Interactive Art

HAZE Express liefert immer neue und einzigartige Bilder, die eine semivirtuelle Zugfahrt durch Datenlandschaften vermitteln. Die Handbewegung des Fahrgasts am Zugfenster bestimmt Geschwindigkeit und Reiseroute. Je nachdem, wo der Betrachter das Bild berührt und welche Frequenz seine Handbewegungen aufweisen, verändert sich die Art der zu erstellenden Bildelemente. Eine genetische Auswahl sorgt dafür, daß immer neue Bildelemente durch die Interaktion mit den Handbewegungen der Betrachter generiert werden.

HAZE Express always provides new and unique images that become part of a semi-virtual trip through data landscapes. The hand movement of the passenger at the window of a train determines the journey's speed and route. The location of where the viewer touches the window as well as the frequency and speed of his hand's movement will influence what kind of image elements will be created. Genetic selection is used to always provide new image elements that are selected by the viewer's interaction.



Cyberarts 99

Augmented Reality Fiction

Diese CD-Rom zum Thema Digital Storytelling bezieht auch die Physiologie des Users mit ein.

This CD-Rom on the subject of digital storytelling also brings the user's physiology into play.

Stefan Schemat, Michael Joyce, Hiroki Maekawa, Dominica Freyer, Burki Carstens, Mike Felsmann, Isabella Bordoni, Roberto Paci Dalò

Cyberarts 99

cybergeneration – u19 freestyle computing

O.K Centrum für Gegenwartskunst
Global Village – Arena

Sa-Do/Sat-Thurs 4. – 9.9.
10.00 – 24.00

Verlängerung der Ausstellung/exhibit's extended run:

Di/Tues 10. – 19.9.
10.00 – 20.00
Mi-So/Wed-Sun 10.00 – 18.00

Die Präsentation aller prämierten und ausgezeichneten Projekte der Kategorie cybergeneration – u19 freestyle computing findet im „Global Village“ statt, einem Schrebergartendorf mit technischer Infrastruktur auf höchstem Level.

All projects which have been awarded a prize or singled out with honorable mention in the cybergeneration—u19 freestyle computing category will be presented in the "Global Village," a garden parcel community featuring state-of-the-art technical infrastructure.

Projekte von/projects by: Phil E. Haindl/A, Alexander Fischl/Gregor Koschicek/A, Simon Oberhammer/A, Stefanie Mitter/A, Patrick Toifl/A, Benedikt Schalk/A, Sebastian Endt/A, Franz Berger/A, Markus Strahlhofer/A, Simon Gaßner/A, Armin Weihbold/A, Alexander Kvasnicka/A, Takuya Nimmerrichter + 4a Klasse VS Vereinsgasse Wien/A, Stefan Trischler/A

openX – eine Versuchsanordnung

Sa-Do/Sat-Thurs 4. – 9.9.
10.00 – 19.00 Brucknerhaus

openX erprobt neue Strategien der Begegnung mit Netzkunst. Als „begehbare Netzwerk“ stellt openX eine offene Plattform dar, die einer Überlagerung von Produktion und Rezeption Raum gibt und zum Austausch anregt. openX soll als Prototyp für eine Präsentationsform von Kunstwerken und -aktivitäten fungieren, der im Gegensatz steht zu den geläufigen Präsentationsmodellen von Galerie, Museum und Performance.

openX tests new strategies to confront network art. As a "walk-through network," openX constitutes an open platform which provides a space to combine the production of and encounter with art, and encourages the process of exchange. openX should act as a prototype for dealing with the presentations of art work and activity that defies the normal presentation models of gallery, museum, or performance.

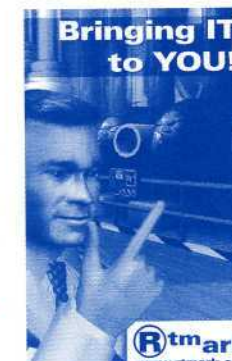
Kuratiert von/curated by: August Black/USA/A
Gestaltung/design openX zone: Scott Ritter/USA/A

openX

RTmark/USA
<http://www.rtmark.com>

So wie herkömmliche Unternehmen lernen, sich in regionaler oder (sub)kultureller Aufmachung zu präsentieren, um mehr Gewinn aus einem neuen Markt zu schlagen, so plziert RTMark seine Aktivitäten in unterschiedlichen Unternehmenskontexten, um die Akzeptanz der Sabotage auf neue interessante Gemeinschaften auszuweiten. Unlängst wurde RTMark mit gw bush.com ausgestattet und aufgefordert, anti-unternehmerische Sabotage in Form einer Präsidentschaftskampagne zu betreiben. Das Ergebnis war zufriedenstellend.

Just as conventional enterprises learn to present themselves in regional or (sub)cultural guise in order to wring more profits out of a new market, RT-Mark plans and carries out its activities in the context of a variety of different undertakings in order to expand the acceptance of sabotage into new and interesting communities. Recently, RT-Mark was set up in the form of gw bush.com and assigned the task of pursuing anti-entrepreneurial sabotage in the form of a presidential campaign. The results were satisfactory.

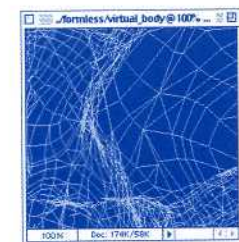


openX

ftp_formless_anatomy
Eugene Thacker/USA
<http://www.formless.org>

Viele der Net.art-Projekte von Eugene Thacker beschäftigten sich mit der Überschneidung zwischen dem Körper des Benutzers und den über das Netz übertragenen Körpern, zu der es bei der Nutzung von Computernetzen kommt. Bei dieser Überschneidung entstehen unterschiedliche Arten von „Wissenskörpern“ in einer Zone, in der diese Beziehung unterschiedlich aufgefaßt und verwechselt wird.

Many of Eugene Thacker's net.art projects have to do with the intersection of the body of the user and bodies transmitted via Internet—intersections that occur when computer networks are used. In this intersection, different types of "bodies of knowledge" take shape in a zone in which this relationship is variously conceived and often mixed up.

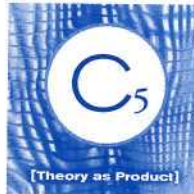


openX – eine Versuchsanordnung

openX

Simulation – heuristics – complexity – identity – ubiquity
C5/USA
<http://www.c5corp.com>

C5 ist ein Akkulturationsunternehmen. C5-Lösungen beruhen auf kooperativer Erfahrung einschließlich der Anwendung von künstlicher Intelligenz, Biotechnologie, Public Relations, Liquid Computing, emergenten Verhaltenssystemen, Biometrik, Virtualität, kognitiver Psychologie, Semiotik, Anthropologie, Literaturkritik, militärischen Studien, Bibliothekswissenschaft und Kunst. Theorie ist Produkt.



C5 is an acculturation undertaking. C5 solutions are based on cooperative experience including the application of artificial intelligence, biotechnology, public relations, liquid computing, emergent behavioral systems, biometrics, virtuality, cognitive psychology, semiotics, anthropology, literary criticism, military studies, library science and art. Theory is product.

Starrynight
Rhizome/USA
<http://www.rhizome.org/starrynight>

Seit 1996 moderiert Rhizome zwei Diskussionsforen über Neue Medienkunst. Beide Foren sind maßgeblich an der Entwicklung eines kritischen Diskurses über Neue Medienkunst im allgemeinen und Netzkunst im speziellen beteiligt gewesen. *Starrynight* versucht den Zugriff auf dieses Archiv neu zu gestalten. Jeder Stern des *Starrynight*-Sternenhimmels steht für einen Text, dessen Strahlkraft mit jedem Mal Lesen steigt.

Since 1996, Rhizome has been moderating two discussion forums on new media art. Both of them have played an essential role in the development of a critical discourse on new media art in general and network art in particular. Starrynight attempts to redesign the mode of access to this archive. Each star in the star-filled heaven of Starrynight stands for a text, the radiance of which increases each time the text is read.



The Soundtrack of Millennium Park
TNC Network/F
<http://www.tnc.net>

Information könnte ein Beat sein – der Soundtrack von Millennium Park
 Die Data-Jockeys von TNC unterzogen das zur mysteriösen Informationsbaustelle „Millennium Park“ gesammelte Sound-Material einem Umkehrverfahren, indem sie diskontinuierliche Datenbits in einzelnen Info-Beats digital verarbeiteten. Das Ergebnis ist eine sich kontinuierlich weiterentwickelnde akustische Umgebung, in der die über den virtuellen Themenpark übermittelten Informationen zu Beats, Samples und Loops, den *Soundtrack of Millennium Park*, mutieren.

Information Could be a Beat – the Soundtrack of Millennium Park
 The data jockeys of TNC have subjected the sound material collected in the mysterious information construction site "Millennium Park" to a reversal procedure—they have digitally processed discontinuous data bytes into individual info-beats. The result is an acoustic environment that is continually undergoing further development, one in which the information transferred through the virtual theme park mutates into beats, samples and loops—the *Soundtrack of Millennium Park*.



openX – eine Versuchsanordnung

openX

Free B92 net. Radio
B92/FRY
<http://www.freeb92.net>

Free B92 net. Radio beschäftigt sich mit Möglichkeiten, der Unterdrückung durch Technologie zu entrinnen, indem es Inhalte frei von jeglicher Zensur und staatlicher Monopolgewalt weitergibt. Die Antikriegs- und Menschenrechts-Radiostation setzt sich mit der Nachkriegsrealität in Serbien auseinander, indem sie diese durch Denazifizierungs- und Dekontaminierungsbrille filtert.

Free B92 net.radio deals with possibilities of escaping repression through technology by presenting content free from any kind of censorship and the power of a state monopoly. The anti-war and human rights radio station confronts postwar reality in Serbia, filtering it through its denazification and decontamination glasses.



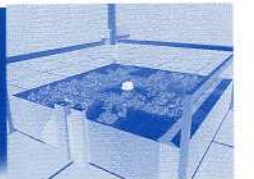
openX

DreamTech International
DreamTech/USA
 URL: <http://www.d-b.net/dti>

Hiromi Amano und Usman Haque haben gemeinsam an verschiedenen, Internet-bezogenen Projekten wie *Global Village Bank* (<http://www.gvb.org>), *Silicon City* (nicht mehr in Betrieb) und *Clones-R-Us* (einem Zweig von DreamTech International unter <http://www.d-b.net/dti>) gearbeitet. Unter den für die nächste Zukunft geplanten Projekten befinden sich ein Gerät zur Übertragung von Gerüchen per E-mail, eine schlaffördernde, Alpträume verhindernde Website und telepathisches ICQ.

Hiromi Amano and Usman Haque have collaborated on a number of Internet-related projects such as Global Village Bank (<http://www.gvb.org>), Silicon City (no longer operational) and Clones-R-Us (a spin-off of DreamTech International at <http://www.d-b.net/dti>). Among the projects now in the works which will be appearing soon are a device to transmit smells via e-mail, a sleep-inducing, nightmare-inhibiting website, and telepathic ICQ.

Ars Electronica FutureLab/A
TeleZone
<http://telezone.aec.at>
 An architecture for net architecture



Ein mit dem Internet verbundener Roboter ermöglicht es Usern des WWW, über die TeleZone-Website Architektur zu planen und zu bauen. Der Roboter ist als Kristallisations-punkt für eine sich selbst organisierende Community zu verstehen. Das gemeinsame Handeln der Community findet seine Entsprechung sowohl in der realen als auch in der virtuellen Welt.

A Robot linked to the Internet enables users of the WWW to plan and construct architecture via the TeleZone website. The robot is to be regarded as the crystallization point of a self-organizing community. The actions which the community undertakes together have correspondences both in the real and the virtual world.

Ein Projekt von/a project of: Ars Electronica Center und/and Telekom Austria AG. Credits: Seite/page 40

openX – eine Versuchsanordnung

openX

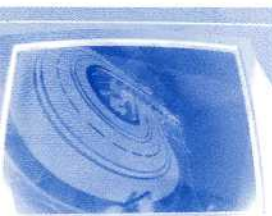
[robautech]

Rossi [Gerald] Roszbacher/A

<http://alpha.aec.at/rob4UT3ch>

rob4UT3ch ist ein unabhängiges Kunstlabel, durch das künstlerische Arbeiten, die als Produkte gefertigt werden können, zum Kauf angeboten werden. Künstler werden eingeladen, ihre Arbeiten auf diesem Label zu veröffentlichen oder Motive für eine T-Shirt-Serie zu entwickeln. Die Ernsthaftigkeit dieses Online-Katalogs ist jedoch durch die Absurdität der angebotenen Kunstwerke infrage gestellt.

rob4UT3ch is an independent art label through which artistic works that can be fabricated as products are offered up for sale. Artists are invited to market their works through this label or to come up with designs for a line of T-shirts. However, the seriousness of this on-line catalog is called into question by the absurdity of the art works it offers.

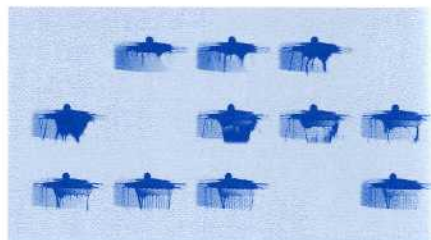


Work in Progress

Laura Bellof/SF

Work in Progress bezieht sich auf Hysterie und Langeweile. Diese beiden Begriffe werden als geistige Zustände betrachtet, die sich im Verhalten eines Menschen zeigen und daran abgelesen werden können. *Work in Progress* besteht aus einer stereographischen Videoproduktion und einem räumlichen Interface. Die Interaktion zwischen Werk und Betrachter wird eine weitere (technische) Situation schaffen, die das im Bild Gesehene Ereignis beeinflusst.

Work in Progress deals with hysteria and boredom. These two concepts are considered as mental states which evidence themselves in the behavior of a human being and can be detected in that behavior. Work in Progress consists of a stereographic video production and a spatial interface. The interaction between the work and the viewer will create an additional (technical) situation which influences the event being shown in the video image.



arsradio 99

Radio FRO/A

105,0 <http://www.fro.at>



Zur Ars Electronica 99 betreibt *Radio FRO* wie schon im Vorjahr das *arsradio*, das das Festival rund um die Uhr begleitet. Heuer wird darüber hinaus der Versuch unternommen, den Fachdiskurs auf einer für das Publikum in Linz und Oberösterreich verständlichen Ebene zu vermitteln. Der offene Zugang gilt natürlich auch für KünstlerInnen. Drei Diskussionsrunden setzen sich mit heimischen Aspekten elektronischer Medien auseinander: Netzkultur Österreich (7.9. – 19.00), LifeScience (8.9. – 15.00), 20 Jahre Ars Electronica (8.9. – 19.99).

Once again, Radio FRO will be producing arsradio as a 'round-the-clock accompaniment to Ars Electronica 99. This year, though, the attempt will be made to mediate the specialized discourse in a way that makes it understandable for the general public in Linz and Upper Austria. Of course, the open access concept applies to artists as well. Three discussion sessions deal with aspects of electronic media specifically related to Austria: Austrian Internet culture (Sept. 7, 7 pm), LifeScience (Sept. 8, 3 pm), 20 Years of Ars Electronica (Sept. 8, 7 pm).

openX – eine Versuchsanordnung

openX

Konsum Art_Server

Margarete Jahrmann,

Max Mooswitzer/A

<http://www.konsum.net>

Dieses konzeptuelle Web-3D-Kunstwerk *#Konsum LinX3D#* befaßt sich mit der Ästhetik unterschiedlicher Betriebssysteme als kulturellem Code und Syntax. Bestimmte optische und akustische Codes sind bereits ins kulturelle Bewusstsein eingedrungen. Ironischerweise sind sie die letzten Überbleibsel einer Corporate Identity, die zum Teil als individuelle User-Identität akzeptiert ist.

This conceptual web 3-D artwork #Konsum LinX3D# deals with the aesthetics of different operating systems as cultural code and syntax. Certain optical and acoustical codes have already penetrated into the cultural consciousness. Ironically, they are all that remain of a corporate identity which is accepted, in part, as an individual user identity.



ENCART

European Network for CyberArt

<http://www.encart.net>

Das European Network for Cyberart, kurz *ENCART*, nutzt eine breite Palette an Netzwerkverbindungen für Artists-in-Residence-Programme sowie für die gemeinsame Organisation von Seminaren, Vorträgen und Workshops. Auf lange Sicht soll die Plattform als gemeinsamer Arbeitsraum für die Realisierung von Kunstwerken dienen. Die *ENCART*-Kerngruppe besteht aus vier führenden europäischen Medienkunstinstituten: Ars Electronica Center – Linz/A, C3 – Budapest/H, V2 – Rotterdam/NL und ZKM – Karlsruhe/D.

ENCART, the European Network for Cyberart, as a common platform using high bandwidth network connections for Artists in Residence programs and for the joint distribution of seminars, lectures, workshops and in the long term as shared workspace for the realisation of artworks. The core group of Encart is formed by four leading media art institutes in Europe: Ars Electronica Center—Linz/A, C3—Budapest/H, V2—Rotterdam/NL, and ZKM—Karlsruhe/D.



Remote Presentations

Das aktuelle Programm für Remote Presentations zwischen dem Festival Ars Electronica 99 (Linz), V2 (Rotterdam), C3 (Budapest) und ZKM (Karlsruhe) ist täglich einen Tag vor dem Happening auf der Web-Seite abzurufen.

The latest schedule for Remote Presentations between the Festival Ars Electronica 99 (Linz), V2 (Rotterdam), C3 (Budapest) and ZKM (Karlsruhe) will be available daily one day before the happening on the web page.



ACOUSTIC.SPACE 1999

net.radio OZOne/E-LAB/Xchange
<http://xchange.re-lab.net>

1999. Das cyberakustische Environment erschließt weiterhin Neuland. Im Vordergrund stehen immer noch die Vielfalt und Entwicklung des Vernetzungspotentials von Net.radio. Außerdem werden die akustischen Schnittstellen immer ausgereifter. Um die vielfältigen Entwicklungen im Net.radio-Bereich widerzugeben und zu fördern, konzentriert sich die XCHANGE Mailingliste hauptsächlich auf den freien Fluß des Informationsaustausches.

1999. The cyberacoustic environment continues to open up unexplored territory. Prime emphasis is still on diversity and the development of the networking potential of net.radio. What's new is that the acoustic interfaces are becoming increasingly sophisticated. In order to reflect and foster the wide-ranging developments in the field of net.radio, the XCHANGE mailing list concentrates mainly on free flowing information exchange.



Location="Yes"

Olia Lialina/RUS

<http://art.teleportacia.org>

Wissen Sie, daß Museen moderner Kunst und Medienkunst Museen Netzkunst sammeln? Haben Sie in letzter Zeit Online-Netzkunst-Ausstellungen oder Wettbewerbe besucht? Ist Ihnen aufgefallen, daß die Kuratoren dazu neigen, Netzkunst in einem Fenster mit der Angabe Location="No" zu präsentieren? Wir machen eine Ausstellung mit dem Titel: Location="Yes". Haben Sie dazu Vorschläge?

Did you know that modern art museums and museums of media art collect network art? Have you visited any on-line network art exhibitions or competitions recently? Did you happen to notice that the curators tend to present network art in a window containing the entry Location="No"? We're putting on an exhibition entitled Location="Yes". Got any suggestions?

Art of Work

Irrational/UK

http://www.irrational.org/tm/art_of_work

Art of Work ist eine Rekrutierungsagentur für Künstler. Sie wird praktizierende Künstler in zeitweilige Positionen bei Firmen bringen, die sich der neuen Personalmanagement-Theorie von Creative Capital (CC) verschrieben haben. Es handelt sich um ein revolutionäres Konzept, das die Arbeitnehmer dazu ermutigt, Arbeitsressourcen, z. B. Datenbanken, Berichte, Memos, Frankiermaschinen, Video- und Tonbandaufnahmen, zu nutzen und in Bereiche abseits des Arbeitsplatzes zu verlagern.

Art of Work is a recruitment agency for artists. It seeks to secure part-time positions for practicing artists at firms that subscribe to the new personal management theory of Creative Capital. This is a revolutionary concept that encourages employees to make use of workplace resources such as data bases, reports, memos, postage machines, video and audio tape recordings and to transfer them to realms beyond the workplace.

ClosedX

Projektpräsentationen durch die Netzkünstler.
Network artists present their works.
Brucknerhaus/Keplersaal

Di/Tues

15.00–16.00

16.00–16.30

16.30–17.30

17.30–18.00

7.9.

RTmark

TNC Network

CS

etoy

Mi/wed

10.00–14.30

14.30–15.00

15.00–16.00

16.00–17.00

17.00–17.30

17.30–18.00

8.9.

ENCART

Eugene Thacker

Rhizome

Olia Lialina

LinX3D – MaJa, Max Moswitzer

ENCART

ORF Kunstradio/A

Sound Drifting:

I Silenzi Parlano Tra Loro

Sa-Do/Sat-Thurs 10.00–24.00

4.9.–9.9

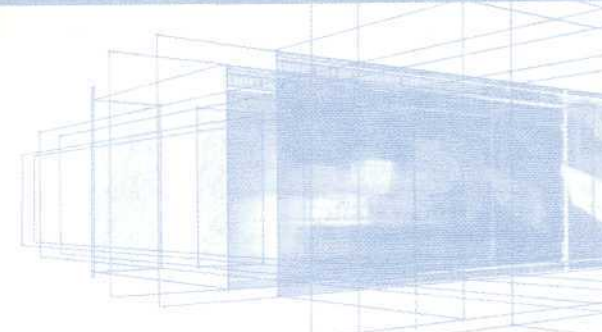
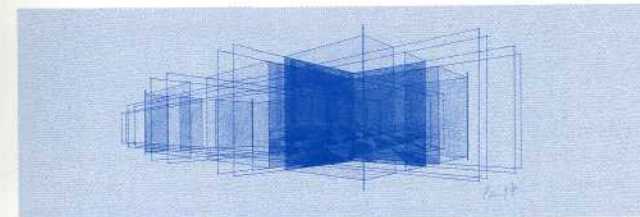
Mi/Wed 10.00–18.00

8.9.

O.K Centrum für Gegenwartskunst – Mediendeck

Eine kollaborative On Line-On Site-On Air-Installation aus simultan und vernetzt an verschiedenen Orten der Welt produzierten Subprojekten, die unterschiedlichste Methoden zum Generieren und Prozessieren von Daten/Sounds/Images und deren Darstellung einsetzen.

An interdependent temporary system of international remote sub-projects, which use a wide range of methods and approaches to the generation and processing of data/sounds/images to form a continuous on line—on site—on air sound installation for the duration of the festival.



on line: <http://thing.at/orfkunstradio/SD/>
 3.–10.9. 0.00 – 24.00
 Live Streams, Webcams etc.

on site: in Graz (ESC im Labor Graz), Melbourne, Weimar (Bauhausuniversität, Limona Gebäude)
 in Linz 4.–9.9. 10.00 – 24.00
 8.9. 10.00 – 18.00

O.K Mediendeck, Lift, Loggia, Rampe
 AEC: Sky Medialoft, Donautor Passage
 ORF (zu den geltenden Öffnungszeiten bzw. durchgehend/ during opening hours or permanently)

on air:

5.–6.9. 22.05 – 6.00

ORF Österreich 1 aus dem/ from the O.K Mediendeck

Weitere Radioversionen in/Engl.:

Vancouver (CITR), Weimar (Universitätsradio 106,6 MHz).

Künstler/Artists:

Robert Adrian/CAN/A, Roland Bastien/CDN, Dusan Bauk/FRY, Spencer Cathey/USA, Shawn Chappelle/CDN, Joelle Ciona/CDN, Tim Cole/UK, Peter Courtemanche/CDN, Justina Curtis/AUS, Tim Didymus/UK, Colin Fallows/UK, Anna Friz/CDN, FON/A, Andrew Garton/AUS, Grant Gregson/CDN, Josef Gründler/A, Honor Harger/Adam Hyde/NZ, Eileen Kage/CDN, Robert Klajn/FRY, Andreas Krach/Johannes Sienknecht/D, Norbert Math/A, Bill Mullan/CDN, Gordan Paunovic/FRY, Winfried Ritsch/A, Maria Schubert/A, Will Sergeant/UK, Markus Seidl/A, Matt Smith/SandraWintner/CDN/A, Sodomka/Breindl/A, Emilia Telese/I, Aleksandar Vasiljevic/FRY, Eva Wohlgemuth/A
 Curators: Colin Fallows/UK, Heidi Grundmann/A
 Eine Koproduktion von/a coproduction of: Ö1- KUNSTRADIO, Liverpool Art School – John Moores University und/and Institut für elektronische Musik (IEM) an der Musikuniversität, Graz

In Zusammenarbeit mit/in collaboration with:

Algorythmics; Alien Productions; Centre for Animation and Interactive Media, RMIT University, Melbourne; ESC, Graz; First Floor Eastside; Bauhausuniversität, Fakultät Medien, Weimar; Liverpool Institute for Performing Arts (LIPA); netzklang; radioqualia; SEAM, Studio für elektroakustische Musik an der Hochschule für Musik Franz Liszt, Weimar; SSEYO Ltd; Toy Satellite, Western Front Society

Ars Electronica Center

Kunst und Computer – in Linz seit dem ersten Ars Electronica Festival 1979 ein Thema. Seit der Eröffnung des Ars Electronica Center 1996 haben die digitalen Künste ganzjährigen Speicherplatz an der Donau. Die Vermittlung eines zukunftsorientierten Umgangs mit der Gegenwart ist Kernstück der Haus-Aufgaben. Keine Zukunftsorientierung ohne Kunst: Durch innovative Technologien eröffnen sich der Kunst unerforschte Produktionsfelder und Arbeitsgebiete. Mit seinen artist-in-residence-Programmen, seiner Infrastruktur und Kompetenz erzeugt das Ars Electronica Center ein Magnetfeld mit globaler Strahlkraft, das experimentierfreudige und innovative Künstler nach Linz zieht. In diesem großen kreativen Pool liegt jenes Potential, das dem Center international den Stellenwert gibt, den auch das Ars Electronica Festival als weltweit anerkannter Vorreiter im Bereich digitaler Kunst für sich in Anspruch nehmen kann.

Art and Computing—a subject of discussion in Linz since the first Ars Electronica Festival in 1979. Since the opening of the Ars Electronica Center in 1996, the digital arts have taken up full-year residence on the banks of the Danube. Mediating a future-oriented mode of coming to terms with the present is the essence of the Center's mission. No future orientation without art. Through innovative technologies, art is opening up unexplored fields of production and areas of work. With its



artist-in-residence programs, its infrastructure and expertise, the Ars Electronica Center has developed a magnetic field with global reach that attracts artists to Linz, who enjoy experimentation and innovation. It is this tremendous creative pool which holds the potential that confers such enormous prestige upon the Center, and which is also enjoyed by the Ars Electronica Festival as an internationally-acclaimed pioneer in the field of digital art.

Ars Electronica Center Exhibition

Sa-Do/Sat-Thurs 4. – 9.9. 10.00 – 19.00

Vom Festivalthema unabhängig werden folgende neue Installationen im Rahmen der Ars Electronica 99 präsentiert und für einen längeren Zeitraum im Ars Electronica Center zu sehen sein.

The following new installations are independent of the festival theme. They are being presented during Ars Electronica 99 and can be seen for a longer period in the Ars Electronica Center.

Exhibition

TeleZone

Ars Electronica FutureLab/A
<http://telezone.aec.at>



Eine Architektur für Netz Architektur

Die TeleZone ist eine Telerobotik-Kunst-Installation, die Parallelen zwischen dem Realen und Virtuellen zieht. Besucher konstruieren architektonische Strukturen. Diese werden von einem Industrieroboter auf einer 2x2m großen Fläche aufgebaut. So existieren die Strukturen in zwei Formen: einerseits im virtuellen Raum als 3D-Simulation und andererseits im realen Raum des Ars Electronica Center. Das Ergebnis ist einerseits eine Reflexion der komplexen sozialen Interaktionen der Erbauer und andererseits der Kontrast zwischen der Welt des puren Designs der Simulation und andererseits der Realität von Masse, Gravitation und Ungenauigkeiten.

An architecture for net architecture

The TeleZone is a telerobotic art installation that creates a parallel between the real and the virtual. Visitors design architectural structures using a CAD interface. These structures are carefully constructed by an industrial robot arm which cements 1cm rectangular elements within a 2 meter building area. Structures thus exist in two forms: within the virtual space of a 3d simulator, and within the real space of the Ars Electronica lobby. The result will reflect both the complex social interactions of the builders and the contrast between the Cartesian world of pure design and the realities of mass, gravity, and imprecision.

Realisation, Konzeption/Conception: Telekom Austria AG, Ars Electronica FutureLab und Ars Electronica Center
 Projektleitung/Project Manager: Erich Berger
 Berater/Concept consultant: Ken Goldberg
 Ein gemeinsames Projekt von/a project from: Telekom Austria AG und/and Ars Electronica Center
 Mit Unterstützung von/supported by: Firma Wittmann Kunststoffgeräte GmbH
 Hardware:
 Roboter/Robot: Sonderkonstruktion Fa. Wittmann Kunststoffgeräte GmbH
 Computer: Linux Server, Linux Datenbank Server, Linux Video Server
 Softwareentwicklung/Software development: Ars Electronica FutureLab

Nomads

Dietmar Offenhuber, Markus Decker,
Gerda Palmetshofer/A

Eine virtuelle Umgebung, die zum Umherstreifen durch Phantasiearchitekturen und akustische Räume einlädt. Raumverschränkungen, unterschiedliche Klangbereiche und die Abwandlung von physikalischen Gesetzen stellen eine Herausforderung an die Wahrnehmung der Besucher dar. Der Benutzer bewegt sich balancierend auf einer mit Sensoren ausgestatteten punktgelagerten Plattform durch die künstliche Umgebung.



Realized at the Ars Electronica FutureLab.

A virtual environment that invites visitors to cruise through dream-like architectures and acoustic spaces. Spatial interplays and shifts, diverging tonal realms, and the modification of the laws of physics constitute challenges to the visitor's perceptions. Users move through the artificial environment balancing on a platform outfitted with sensors.

Small Fish

Kiyoshi Furukawa, Masaki Fujihata,
Wolfgang Münch/J

Small Fish ist ein interaktives Gemälde, das Musik erzeugt und in gewisser Weise die Verwirklichung der zu Beginn des 20. Jahrhunderts erträumten Verbindung von Musik und Bild darstellt. Der Grundgedanke hinter dem interaktiven Musikkunstwerk, ist der, durch die Konfiguration, Bewegung und Kollision von Symbolen, Objekten und Bildern am Computerbildschirm MIDI-Code zu generieren, der Melodie, Harmonie und Rhythmus des Musikstücks in Echtzeit steuert. Der Benutzer interagiert mit der Software wie mit einem Musikinstrument.

Small Fish is an interactive painting which also generates music and can in some way be seen as the realisation of the early 20th century dream about connecting music and image. The basic idea of this interactive music art work, is to use configuration, movements, and collisions of symbols, objects and images on the computer screen for generating MIDI code for controlling a flow of melody, harmony, and rhythm of music in realtime. The user can interact with this software like a music instrument.

Anomalocaris

Hiroo Iwata/J



Die interaktive Installation stellt ein virtuelles Lebewesen durch visuelle und haptische Sinneseindrücke dar. Auf einem Tastbildschirm wird ein virtuelles Anomalocaris – ein Tier, von dem man annimmt, daß es im Kambrium gelebt hat – visualisiert. Der Teilnehmer kann das virtuelle Wesen mittels Druck deformieren. Drückt er auf den Kopf des Anomalocaris, so wird dieses böse und beginnt, sich zur Wehr zu setzen.

An interactive work, which represents a virtual creature through visual and haptic sensation. Virtual anomalocaris – an animal that was supposed to have lived in the Cambrian Era – is displayed on a Haptic Screen. Deformation of the virtual creature occurs according to force applied by the participant. If the participant pushes the head of the anomalocaris, it gets angry and struggles.

Touchscreen

Anna Anders/D



Touchscreen macht die Berührung, die Lust am Anfasen zu ihrem alleinigen Thema und spielt variantenreich mit dem Verhalten und den Erwartungshaltungen von Benutzern interaktiver Installationen. Durch ein in Kopfhöhe in die Wand eingelassenes Fenster kann der Besucher den Touchscreen berühren. Jeder Region des Monitors sind verschiedene Video- und/oder Audiosequenzen zugeordnet, deren Reihenfolgen nach dem Zufallsprinzip bestimmt werden. Der Benutzer befindet sich in einem ständigen Wechselbad der Gefühle.

Touchscreen focuses exclusively on touch, the pleasure of physical contact, playing a wide range of variations on the theme of types of behavior and expectations displayed by the users of interactive installations. Through a window positioned at eye-level in a wall, the visitor can touch the Touchscreen. Various different video and/or audio sequences are assigned to each sector of the monitor; their arrangement is determined at random. The user is buffeted by a constantly vacillating flood of feelings.

Programming: Klaus Gasteier

Bush Soul

Rebecca Allen/USA



Bush Soul setzt sich mit der Rolle von Avataren und der menschlichen Präsenz in einer Welt künstlichen Lebens auseinander. Die Teilnehmer bewegen die Avatare mittels eines haptischen Force-Feedback-Joysticks, der durch das taktile Feedback ein Erfühlen der Energiefelder der verschiedenen Charaktere ermöglicht. Eine weitere Möglichkeit zu Kommunikation und Interaktion besteht durch Stimmeingabe. Die Stimme des Besuchers wird in Töne umgewandelt, die von den künstlichen Lebensformen erkannt werden.

Bush Soul explores the role of avatars and human presence in a world of artificial life. People navigate their avatar using a haptic, force-feedback joystick which also allows them to feel the energy fields of various characters through tactile feedback. In addition, voice input provides another means of communication and interaction. A person's voice is processed to generate sounds that can be recognized by artificial life forms.

Programmierer/programmers: Loren McQuade, Eitan Mendelowitz, John Ying
Design der virtuellen Welt/world designers: Daniel Shiplacoff, Jino Ok, Peter Conolly, Damon Seeley, Karen Yoo, Vanessa Zuloaga
Sound Design: Mark Mothersbaugh, Mutato Musika
Zusätzlicher/additional Sound: Franz Keller, Jay Flood
Technische Unterstützung/technical support: Maroun Harb
Mit Unterstützung von/supported by: Intel Corporation
Dank an/thanks to: Softimage Inc.

Motion Picture

Emely Weil/USA



Motion picture lässt sich mit einer Frottage eines dreidimensionalen Raums vergleichen. Als Eingabegerät wird eine Videokamera verwendet, eine spontane und expressive Schnittstelle zum Computer. Die Interaktion mit diesem Werk ist ein spielerischer Prozess, in dessen Verlauf die Bewegungen der Besucher ein Bild des Installationsraums auf den Bildschirm „reiben“. Das Ergebnis ist eine Aufnahme von Bewegung in einem Raum über die Zeit, Aufzeichnungen räumlicher und zeitlicher Veränderung in einem einzigen dynamischen Bild.

Motion picture could be compared to a frottage of a three dimensional space. A video camera—a spontaneous and expressive interface to the computer—is used as an entry device. The interaction with this work is a playful process during the course of which visitors' movements "rub" an image of the installation space onto the monitor screen. The result is a picture of movement in space over time, exposures of spatial and temporal changes in a single, dynamic image.

in/outSite

Ursula Damm,
Michael Hoch/D



Das Projekt befaßt sich mit der Diskrepanz zwischen alltäglichem Lebensumfeld und den imaginierten und durchlebten inneren „Räumen“. Die Installation *in/outSite* beobachtet die Bewegungen von Menschen auf öffentlichen Plätzen und ihre Interaktionen bei spontanen Begegnungen. Geometrische Interpretationen hinterfragen Raumverhältnisse (Territorien, Abstandsverhalten), wie sie an Orten der Konzentration von Menschen typisch sind, und machen diese visuell und akustisch wahrnehmbar.

This project deals with the discrepancy between an individual's surroundings in everyday life and the internal "spaces" which he/she imagines and lives out. The installation in/outSite observes the movements of human beings in public places and their interactions during spontaneous encounters. Geometric interpretations analyze spatial relationships (territories, behavior with respect to one's personal space) that typically prevail at locations where human beings congregate, and enable these to be perceived visually and acoustically.

Promenade

Márton Fernezelyi,
Zoltan Szegedy-Maszk/H

Ziel des Projekts ist die Untersuchung der Beziehungen zwischen „realem“ und virtuellem Raum, zwischen „realer Bewegung“ und der Illusion von Bewegung. Mithilfe eines Navigationsgerätes können die Besucher virtuelle Räume erkunden, indem sie im realen Raum der Ausstellung umherwandern. Ungewöhnliche räumliche Illusionen visualisieren die zweideutige Beziehung zwischen dem dreidimensionalen Raum und seiner zweidimensionalen Darstellung.

The project intends to examine the connections between "real" and virtual space, "real movement" and the illusion of motion. Using the handheld navigation device the visitor can explore the virtual rooms by taking a walk in the real space of the exhibition room. The unusual spatial illusions displayed in the halls of Promenade are addressing the ambiguous relations between the three-dimensional space and its two-dimensional representation perceived from a dynamically moving viewpoint.

In Zusammenarbeit mit/in cooperation with: C3

Videoplace

Myron Krueger/USA



Videoplace beleuchtet das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine vornehmlich in seiner ästhetischen, weniger in seiner technischen Dimension. Es wurde 1969 konzipiert, 1970 erstmals simuliert und seither in technischer wie ästhetischer Hinsicht weiterentwickelt. *Videoplace* wurde nicht als Kunstwerk konzipiert, Ziel war vielmehr, die Interaktivität selbst zum künstlerischen Medium zu erheben. Beim Betreten der Installation trifft der Besucher auf sein eigenes Bild, das in eine einfache, grafische Szenerie projiziert wird und sich mit jeder seiner Bewegungen verändert. Einige Interaktionen eröffnen eine neue Dimension des ästhetischen Spiels: Statt passiven Konsum steht aktives Schaffen im Vordergrund. Daraus entsteht eine neue Beziehung zwischen der Bewegung des Körpers einerseits und ihrem Einfluß auf die Wahrnehmung andererseits.

Videoplace explores the relationship between human and machine as an aesthetic dimension rather than as an engineering problem. It was conceived in 1969, simulated in 1970, and has been under continuous technical and aesthetic development ever since. The goal of Videoplace was not to create an art work that happened to be interactive, but to raise interactivity itself to the level of an art medium. Upon enter the installation, visitors are confronted with their own images projected into a simple graphic scene in which everything that occurs is a response to their actions. Some of the interactions offer visitors a new form of aesthetic play in which they are invited to create rather than to passively consume the work. These experiences define a new relationship between the action of the body and its consequences on perception.

Enigneer: Katrin Hinrichsen

I Met-a-Morph

Myron Krueger/USA

I Met-a-Morph stellt eine dreidimensionale Erweiterung des *Videoplace*-Systems dar. Auch hier interagiert der Besucher mit einem Bild, das vor ihm auf eine große Projektionsfläche geworfen wird. Er steuert mit seinem Körper eine geometrische Figur: Bewegt er sich, verändert sich auch die Figur. Es stehen verschiedene Interaktionen zur Verfügung. Um zwischen ihnen zu wechseln, genügt es, kurz von der Projektionsfläche weg- und anschließend erneut an sie heranzutreten. Die Besucher sollen ihren Körper bewegen, um Kunst zu schaffen.

I Met-a-Morph is an extension of the Videoplace system into three dimensions. As in Videoplace, the participant interacts with an image that is projected on a large projection screen in front of them. The movements of his body controls a solid shape that changes as he moves. Several interactions are defined in this format. The transition from one to another is controlled by briefly stepping away from the screen and re-entering. The intent is to give visitors a new reason to move their bodies--to create art.

Enigneer: Katrin Hinrichsen

Tracking the Net

Franz Fischnaller,
Marco Monzani/I



Tracking the Net ist ein interaktiver Netzwürfel, der mit elektronischen Sensoren und Knoten ausgestattet ist, die die Anwesenheit von Besuchern registrieren und sensibel auf die Anwesenheit, Aktionen und Interaktionen von Menschen reagieren. Bis zu zehn Besucher können gleichzeitig in der Installation navigieren und interagieren. Während der Besucher das physikalische Netz manipuliert, formt und deformiert, reagiert die virtuelle Welt mit entsprechenden Klang-, Digital- und Morpheffekten.

Tracking the Net is an installation in the form of an interactive netted cube. ENGL...ist own electronica sensors and active nodes which reveal the presence of the visitor and is sensitive to the human presence, its action and interactions. The installation can host from one to ten interactive visitors who can navigate and interact in realtime simultaneously. While the physical net is being manipulated, formed and deformed by the visitors, the virtual world will react in consequence thorough sounds, digital effects, morphing effects.

Peter Kogler, Franz Pomassl/A CAVE

Ars Electronica Center

Die VR-Installation CAVE spielt mit dem menschlichen Bedürfnis nach Orientierung und stellt die Mittel zur Positionsbestimmung im Raum in Frage. Ein System sinnlich erfahrbarer Räume wird zu einem Labyrinth, das beim Betrachter körperliche Reaktionen provoziert. Zentral sind Bewegungsillusion, Geschwindigkeit und Desorientierung, die zu psychedelischen Erfahrungen führen können. Verläßt sich der Betrachter auf seine optischen und akustischen Rezeptoren, so wird ihm die Relativität seiner Selbstortung im CAVE – und an jedem anderen Ort – bewußt. Analog zur Struktur des visuellen 3D-Modells kreierte Franz Pomassl akustische Räume in Form von Audio Rendering Pipelines, die auf die Erweiterung des menschlichen Wahrnehmungssystems zielen und dabei die Plastizität der Applikation intensivieren.



CAVE, a VR installation, plays on the human need for orientation and calls into question the means available to determine one's position in space. A system of spaces which can be experienced sensorily become a labyrinth that provokes physical reactions on the part of the observer, most prominent of which are illusions of movement, speed and disorientation that can lead to psychedelic experiences. Observers who rely on their optical and acoustic receptors are made cognizant of the relativity of their capacity to determine their position in the CAVE and, subsequently, at any other place as well. Analogous to the structure of the visual 3-D model, Franz Pomassl created acoustic spaces in the form of audio rendering pipelines, the objectives of which are to expand the human system of perception and, in doing so, to intensify the plasticity of the application.



Auftragsarbeit der Ars Electronica.
Realisiert im Ars Electronica FutureLab./Commissioned by Ars Electronica.
Realized at the Ars Electronica FutureLab.
Sound Concept: Franz Pomassl
Technical Concept: Dietmar Offenhuber
3D-Animation: Jürgen Hagler
Video: Klaus Taschler
Programming: Markus Greunz, Gerald Schröcker
Sound & Trigger Programming: Markus Decker
Coordination: Pascal Maresch

Simon Penny Traces

Ars Electronica Center

<http://www.art.cfa.cmu.edu/penny/works/traces/Tracescode.html>

Prix Ars Electronica Anerkennung/
Honorary Mention Interactive Art

Traces ist ein Projekt für vernetzte CAVEs. Jeder CAVE erstellt Körpermodelle der Teilnehmer in Echtzeit. Mit diesen Körpermodellen werden dann in den anderen CAVEs abstrakte graphische Körperspuren erzeugt. Im Laufe der Zeit werden die erfolgreichen Spuren beginnen, sich auf immer komplexere Weise, in immer größerer Unabhängigkeit vom Benutzer, zu verhalten. Der Schwerpunkt liegt auf der technologisch vermittelten Natur der Kommunikation. Die Benutzer sehen einander nie direkt, sie sehen nur das vermittelte Ergebnis des Verhaltens des jeweils anderen. Der Benutzer interagiert mit spinnwebfeinen räumlichen Spuren, die die Dynamik und das Volumen der Körper zum Ausdruck bringen, aber durchscheinend und ephemere sind.

Traces, a project for networked CAVEs, is a telematic performance environment and a public interactive experience. Each CAVE builds real-time body models of participants. These body-models will then be used to generate abstracted graphical bodily traces in the other CAVEs. As time passes, succeeding traces will begin to 'behave' in increasingly complex ways, increasingly independent of the user. There is an emphasis on the highly technologically mediated nature of the communication. The users never see each other, only the highly mediated results of each other's behavior. The user interacts with gossamer spatial traces which exhibit the dynamics and volumes of bodies, but are translucent and ephemeral.



Credits:
Vision system: Andre Bernhardt
Sound code and hardware engineer: Jamie Schulte
Graphics code: Jeffrey Smith
Particle/Agent/Avatar behaviors: Phoebe Sengers
Siegerprojekt/winning project: Cyberstar 98
Produced at GMD-German National Research Center for Information Technology, Institute for Media Communication, Sankt Augustin, Germany (Production: Monika Fleischmann, Coordination: Jeremy Eccles), and at Carnegie Mellon University, Pittsburgh.

Special CAVE Presentations

9.9. 10.00 – 13.00	Do/Thurs Ars Electronica Center
EVL Projects	Dan Sandin/USA

CAVE Applications

4.9. – 9.9.	Sa-Do/Sat-Thurs Ars Electronica Center
-------------	---

Sa/Sat 10.00 – 19.00	4.9. CAVE	P. Kogler, F. Pomassl
So/Sun 10.00 – 19.00	5.9. Traces	Simon Penny
Mo/Mon 10.00 – 19.00	6.9. CAVE	P. Kogler, F. Pomassl
Di/Tues 10.00 – 19.00	7.9. Traces	Simon Penny
Mi/Wed 10.00 – 22.00	8.9. CAVE	P. Kogler, F. Pomassl
Do/Thurs 10.00 – 13.00 14.00 – 19.00	9.9. EVL Projects Traces	Dan Sandin Simon Penny

TV

Prix Ars Electronica – Die Verleihung der Goldenen Nica

Mo/Mon 6.9. 21.00 Uhr 3sat
0.30 Uhr ORF 2

Treffpunkt Kultur Ars Electronica 99

Mo/Mon 6.9. 22.30 ORF 2

ORF Kunst-Stücke Ars Electronica 99

Do/Thurs 9.9. 23.30 ORF 1

Macht Euch die Erde untertan

LifeScience – Dokumentation Ars Electronica 99

Do/Thurs 16.9. 23.10 – 23.55 3sat

Radio

Dimensionen – Die Welt der Wissenschaft

Aufbruch der Cybergeneration: Der Prix Ars Electronica 99

Gestaltung: Christian Schrenk
Di/Tues 17.8. 19.00 – 19.30 Ö1

Radionight: Sound Drifting

ORF Kunstradio/A
So/Sun 5.9. 22.05 – 5.52 Ö1

Dimensionen – Die Welt der Wissenschaft

LifeScience – Ideologie und Wissenschaft

Bericht vom wissenschaftlichen Symposium der Ars Electronica

Gestaltung: Christian Schrenk
Do/Thurs 9.9. 19.00 – 19.30 Ö1

Pasticcio

Sa/Sat 11.9. 8.15 – 9.00 Ö1

Österreich 1 extra am Sonntag 20 Jahre Ars Electronica

Gestaltung: Roland Schöny
So/Sun 12.9. 21.15 – 22.00 Ö1

4. – 9.9. Sa-Do/Sat-Thurs
10.00 – 19.00 Ars Electronica Center

Präsentation ausgewählter CD-Roms aus den
Einreichungen zum Prix Ars Electronica 99.

*Presentation of selected CD-Roms from among
the submissions to the Prix Ars Electronica 99.*

Matt Black/UK	Vjamm
Zaki Omar/D	Stretching it wider
Raivo Kelomees/Estonia	Tokyocity.ee
Marita Liulia/FIN	Sob
Valie Export/A	Syntagma – Bilder der Berührung
Catherine Nyeki/F	Micros Universe
Kathryn Mew/AUS	Muto
Lotio F./ Rigoletti M./D	Mut der Ahnungslosen
John Maeda/USA	The Five Reactive Books
Zoran Pantelic/FRY	The Greatest Hits
Eric Zimmerman/USA	Blix
The Dynamic Cell	K. Dawson, M. Steer/IR, Th. Devlin, M. Klymkowsky, M. Snyder, J. Widom/USA, Y. Rochev/RU

Further Projects

Günther Selichar

Who's afraid of blue, red and green?

<http://www.lot.at/EXTENS/selichar/>

Sa-Sa/Sat-Sat 4. – 11.9.
10.–18.00 Galerie im Stifterhaus

Vernissage/Opening

Sa/Sat 4.9.
12.30 Galerie im Stifterhaus

Die interaktive Installation besteht aus unterschiedlichen Arbeiten, allesamt Wahrnehmungsuntersuchungen im massenmedialen Kontext.

The interactive installation consists of a variety of works, all of which investigate perception in the context of the mass media.

Oedipus von Sophokles

Do/Tues 19.00 9.9.
Theater Phönix

Ein Spiel um Schicksal & Verblendung
Ist es für uns Menschen richtig – und was nützt es uns wohl – schon vor der Geburt eines Kindes zu wissen, welche Krankheitsrisiken es tragen, welche Lebenserwartung es haben wird? „Klarsehen: furchtbar, wo es doch nicht nützt dem Sehenden.“ Dies sagt nicht etwa der Interessensverband der Lebensversicherer, sondern der blinde Seher Teiresias im *Oedipus* des Sophokles.

A play about fate and deception
Is it right for human beings to know, even before the birth of a child, what risks it bears to contract disease and what its life expectancy is? And what good would it do us? "To see the future: terrible, when nevertheless useless to the one who sees it". This is not the opinion of, say, the Life Insurance Trade Association, but rather the words spoken by the blind seeress Teiresias in Sophocles' Oedipus.

Eine Produktion/a production of: Theater Phönix; Regie/Stage Direction: Kaspar Erffa; Musik/Music: Spour/Obermaier; Raum/Room: Lindorfer; In Kooperation mit/in collaboration with: Ars Electronica FutureLab

Don't Say Maybe Heimo Lattner/A

KunstRaum Goethestraße

2.9. – 1.10 Di-Fr/Tues-Fri 14.00 – 18.00

Mittelpunkt und ästhetische Identität ist eine im Galerieraum konstruierte Wohn-Zelle, die als Multimedia-Laboratorium installiert und von Sound- und Bildmaterial belebt wird.

Centerpiece and aesthetic identity is a living-cell constructed within the gallery space that is installed as a multimedia laboratory and is animated by sound and visual images.

Art & Tek Institute Linz Universität für Gestaltung, Linz

Mi/Wed 14.00 8.9.
Up & Down – Die Aufzugsvertikale
Prof. Dr. Jeannot Simmen; Universität Gesamthochschule Essen, Hochschule der Künste Berlin
16.00 **Telematik – NetzModerneNavigatoren**
Presentation: Jeannot Simmen, Harald Krause
18.00 **Prof. Dr. Herbert Lachmayer**
Presentation Art & Tek Institute Linz

Events in co-operation with the European Commission Direction General XIII/E
Key Action III – Multimedia Content and Tools

Digital preservation of cultural heritage—Multi-sensory forms of contents—Media representations and access: new models and standards —Tak-up Measures

Creativity and Digital Media Expert Group

Di/Tues 7.9.
10.00 – 16.00 Ars Electronica Center – Seminarraum

Geschlossene Veranstaltung/Closed Plenary

IST – Information Society Technologies Content, Multimedia Tools and Markets

Mi/Wed 8.9.
15.00 – 17.00 Ars Electronica Center - Seminarraum

Öffentliche Veranstaltung/Open Plenary

IRCAM
5th CUIDAD – Meeting

Mi/Wed 8.9. 10.00 – 13.00

Vorträge und Diskussionen von und mit Künstlern und Forschern aus dem Bereich der elektronischen Musik. Thema: gestische Kontrolle und Interaktion. Präsentation der neuesten Ergebnisse hinsichtlich Synthese und Schnittstellen für interaktive Musik.

Lectures and Discussions by and with performers and researchers in the field of electronic music. Topic: gestural control and interaction. Presentation of the latest results regarding synthesis and interfaces for interactive music.

Mit/with: V. Puig/M. Wanderley (Ircam, Paris), I. Zannos (SIM, Berlin), Sergi Jorda (IUA-UPF, Barcelona), Carola Boehm (Glasgow Univ.), François Pachet (Sony CSL Labs, Paris), Ronald Kuivila, Garth Paine



Veranstalter/Organization:

Ars Electronica Center
Betriebsgesellschaft mbH

Geschäftsführer/

Managing Directors:

Gerfried Stocker, Wolfgang Modera
Hauptstraße 2
A-4040 Linz
Tel: +43.732.72 72-0
Fax: +43.732.72 72-2
e-mail: info@aec.at
http://www.aec.at

ORF Landesstudio

Oberösterreich

Intendant:

Kurt Rammerstorfer

Prix Ars Electronica

Koordination/Coordination:

Christine Schöpf

Prix Ars Electronica Organisation/

Organization:

Gabriele Strutzenberger
Europaplatz 3
A-4010 Linz
Tel. +43.732.6900-0
Fax +43.732.6900-24270
e-mail: info@prixars.orf.at
http://prixars.orf.at

Direktorium/Directors:

Gerfried Stocker,
Ars Electronica Center
Christine Schöpf,
ORF Landesstudio Oberösterreich

Produktion/Producer:

Jutta Schmiederer

Assistenz/Assistants:

Karin Rumpfhuber, Silvia Keller,
Claudia Moser, Marie Ruprecht
Presse- und Öffentlichkeits-
arbeit/Press & PR:

Gabriele Hofer, Florian Sedmak

Marketing/Sponsoring:

Ursula Kürmayr, Thomas

Martetschlager

Tickets & Information:

Klemens Schuster

Technische Leitung/

Chief Technician: Erich Berger

Ars Electronica Center

Systembetrieb & Hautechnik/Sys-

tem Administration & Technical

Maintenance: Tom Teibler

Web Design:

Ars Electronica Future Lab

Alle/All:

Ars Electronica Festival

Hauptstraße 2

A-4040 Linz, Austria

Tel: +43.732.72 72-0

Fax: +43.732.72 72-77

e-mail: info@aec.at

http://www.aec.at

F.d.l.v./Resp. for content:

Gerfried Stocker, Christine Schöpf

Redaktion/ Editor-in-chief:

Gabriele Hofer

Übersetzung/Translation:

Mel Greenwald, Susanne

Steinacher

Lektorat/ Copy editor:

Ingrid Fischer-Schreiber

Grafik/Design:

Gerhard Kirchschläger

Digital Imaging (Cover Sujet):

Vaclav Cizkovsky

Druck/Printed by: Denkmayr

Fotos/Photos:

Ars Electronica; Die Rechte der
Werkfotos liegen bei den Künst-
lern./ Photographs of their works
are copyright of the artists.

Programmänderungen vor-
behalten./Errors and alterations
reserved.

Tickets & Information

Hotline

Tel. +43.732.72 72-79

Mo – Fr: 10.00 – 17.00 Uhr

Preise/Prices

(reduziert für Schüler, Studenten
etc./concessions for students etc.):

Festival-Pass

ATS 1.080,-/660,-

LifeScience Symposium

1 Tag ATS 170,-/145,-

2 Tage ATS 320,-/275,-

Symposium Ars Electronica 79 – 99

1 Tag ATS 120,-/100,-

2 Tage ATS 220,-/185,-

Night 3

The Michael Nyman Band Concert

ATS 250,-/210,-

Ars Electronica Last Night

Recombinant 9.9.99

ATS 250,-/210,-

Ridin' A Train

gesonderte Platzkarten erforder-
lich/separate tickets required.

Night 1, 2, 4

Freier Eintritt/free entrance

Tickets Ars Electronica Center

ATS 80,-/40,-

Tickets O.K. Centrum für

Gegenwartskunst ATS 30,-

Theater Phönix: Oedipus

ATS 220,-/130,-

Die Tickets können per Fax oder
E-mail reserviert werden und ab
4.9.99 an der Brucknerhauskassa
oder am Tag der Veranstaltung an
der Abendkasse jeweils 1 Stunde
vor Beginn abgeholt werden./

*Tickets can be reserved by Fax or
E-mail, and can be picked up from
September 4, 1999 at the Bruckner-
haus ticket office, or on the day of
the event at the ticket window one
hour before the event begins.*

Fax +43.732.7272-77

E-mail: kms@aec.at



1 Ars Electronica Center,
Hauptstraße 2

2 Ars Electronica Quarter

3 ORF Landesstudio OÖ,
Europaplatz 3

4 Brucknerhaus Linz,
Untere Donaulände 7

5 O.K. Centrum für
Gegenwartskunst

Dametzstraße 30

6 Stadtwerkstatt,
Kirchengasse 4

7 Posthof, Posthofstraße 43

8 Altes Rathaus, Hauptplatz 1

9 Peter Behrens Haus –
Alte Tabakfabrik, Untere
Donaulände 74

10 Theater Phönix, Wiener Straße 25

11 Galerie im Stifterhaus,
Adalbert-Stifter-Pl. 1

12 KunstRaum Goethestraße 22

a Hotel Wolfinger

b Hotel Ibis

Publikationen Ars Electronica 99



Ars Electronica 99 LifeScience

Springer Wien-New York

ISBN 3-211-83368-4

ATS 350,- (Festivalpreis/festival price)

Der Festivalkatalog zur Ars Electronica 99 beinhaltet
sowohl theoretische Texte zum Thema LifeScience als
auch Texte und Fotos präsentierter Kunstprojekte.

*The festival catalog accompanying Ars Electronica 99
contains both theoretical texts on the subject of
LifeScience as well as texts about and photos of the
art projects presented.*



Cyberarts 99 International Compendium Prix Ars Electronica

Springer Wien-New York

ISBN 3-211-83367-6

ATS 350,- (Festivalpreis/festival price)

Cyberarts 99 dokumentiert die besten
Einreichungen aus allen Kategorien des Prix
Ars Electronica.

*Cyberarts 99 documents the best entries in
each category of the Prix Ars Electronica.*



Prix Ars Electronica 99
Computer Animation / Visual Effects
Video VHS (PAL, NTSC) + DVD
ATS 250,-

Zeitgerecht zur Ars Electronica 99 wird auch
eine Archiv-Datenbank verfügbar sein, die
sämtliche Publikationen und Kataloge aus
20 Jahren Ars Electronica beinhaltet.

*An archive databank is being set up in
conjunction with Ars Electronica 99. It will
make available all publications and catalogs
from Ars Electronica's 20-year history.*



Ars Electronica: Facing the Future A Survey of Two Decades

Edited by Timothy Druckrey with Ars Electronica

The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, and London,
ISBN 0-262-04176-6

ATS 350,- (Festivalpreis/festival price)

Eine Anthologie zu Geschichte, Theorie und Praxis digi-
taler Medienkunst von 1979 bis 1999 (nur in englischer
Ausgabe erhältlich).

*An anthology on the history, theory and practice of digital
media art from 1979 to 1999 (English edition only).*



Ars Electronica 79-99 Buch/Book + Video Documentation

ATS 400,- (Festivalpreis/festival price)

Buch/Book ATS 180,-
Dokumentation der 20jährigen Entwicklung
von Ars Electronica. Korrespondierend und
ergänzend zur Buchpublikation erscheint
ein Dokumentations-Video.

*Documentation of the 20-year development
of Ars Electronica. The published text will
be supplemented by an accompanying
documentation video.*



Video Documentation
VHS (PAL, NTSC) + DVD
ATS 250,-

Special Package:

Ars Electronica: Facing the Future

A Survey of Two Decades

und/and

Ars Electronica 79-99

Buch/Book + Video Documentation

Zusammen/together: ATS 700,-