

ARS electronica



Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft


8. - 14. September 1990, Linz / Austria

Brucknerhaus Linz / Österreichischer Rundfunk - Landesstudio Oberösterreich

VERANSTALTER:

IB BRÜCKNERHAUS LINZ
Vorstandsdirektor: Karl Gerbel

Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (LIVA)
Untere Donaulände 7
A-4010 Linz
Telefon: (0732) 275 225 / 271 Dwl.
Telefax: (0732) 283 745

 Österreichischer Rundfunk
Landesstudio Oberösterreich
Intendant: Dr. Hannes Leopoldseder

Franckstraße 2a
A-4010 Linz
Telefon: (0732) 53 481 / 267 Dwl.
Telefax: (0732) 53 481 250

PROGRAMMGESTALTUNG:

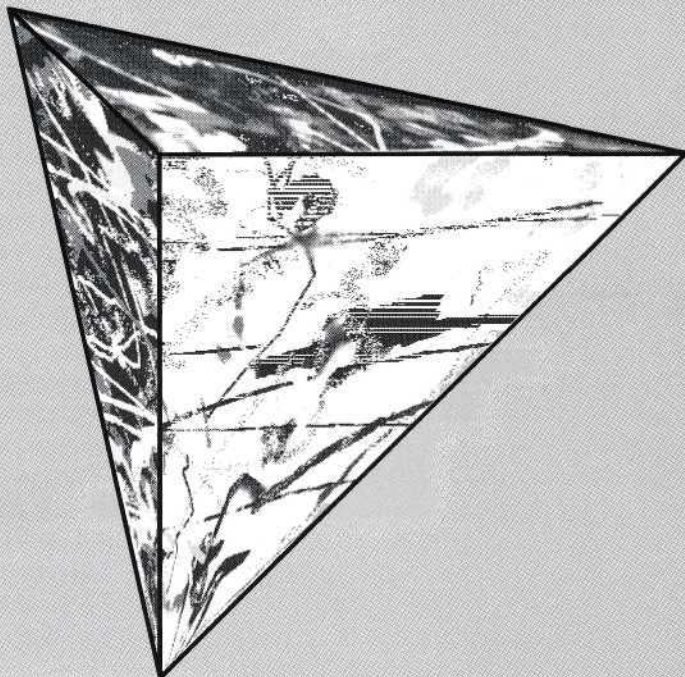
Gottfried Hattinger, Prof. Peter Weibel (Brucknerhaus)
Dr. Christine Schöpf (ORF)

Titelbild: Valie Export, Computergrafik
[Kinetic Design New York]

MEDIENINHABER:

Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH,
Vorstandsdirektor Karl Gerbel, Brucknerhaus,
Untere Donaulände 7, A-4010 Linz.
Tel. (0732) 27 52 25/Serie. DVR 0047281



Grafik: Hund & Katz Production
Druck: Gutenberg

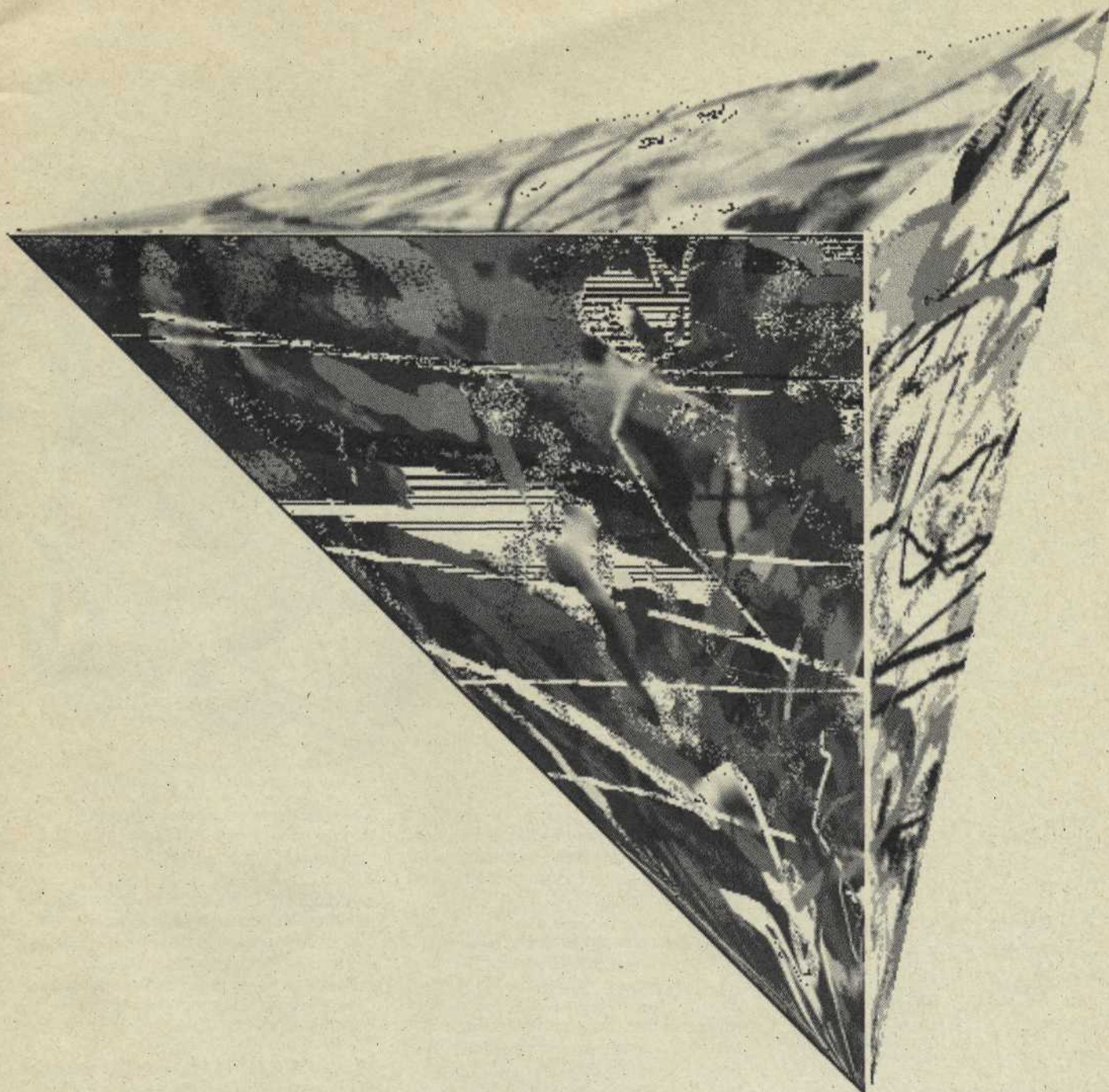


DANK FÜR KOOPERATION:

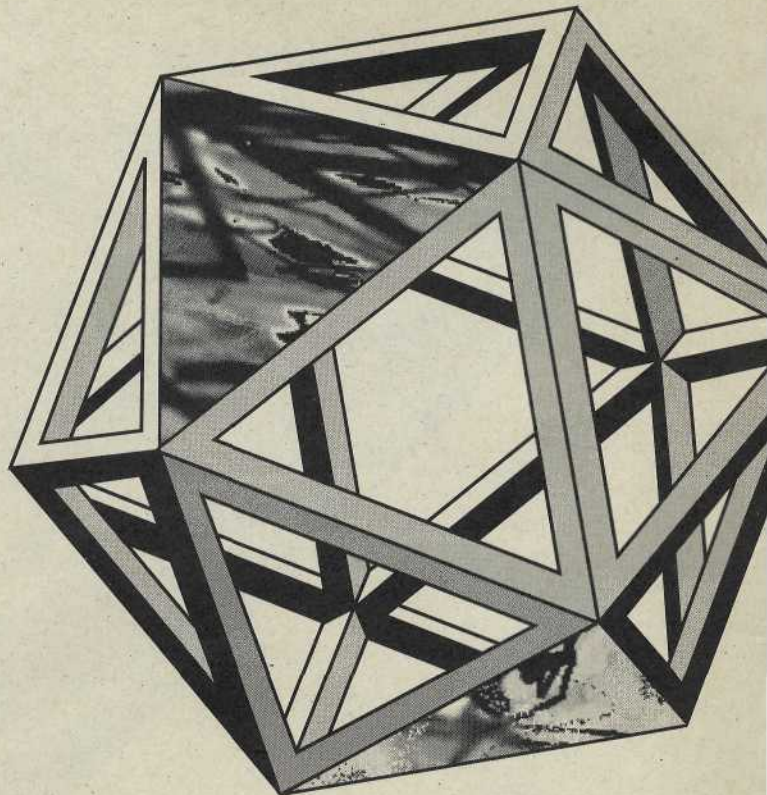
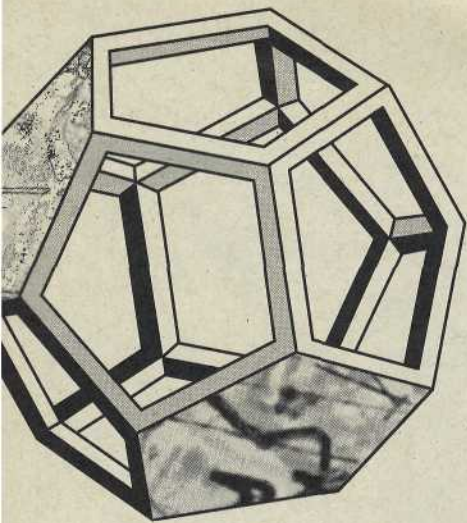
Roberta Carrara (Rom)
Luigi Corbani, (Vizebürgermeister der Stadt Mailand)
Orniella Cresti (Comune di Milano / Milano Aperta, Mailand)
Valie Export (University of Wisconsin, Milwaukee)
Martijn Jacobus (Impulse, Amsterdam)
Antonio Malerba (Stadttrat für Kultur, Novara)
Morgan Russel (Budapest/Amsterdam/San Francisco)
Elisabeth Schweeger (Akademie der Bildenden Künste, Wien)
Eva Schubert (Austrian Art Service, Wien)
Wilfried Seipel (Oberösterreichisches Landesmuseum, Linz)
Radu Stan (Edition Salabert, Paris)
Erich Wessner (C.T.A., Wien)
Roman Zeilinger (Landestheater Linz)

DANK FÜR UNTERSTÜTZUNG:

 Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Sport
Kulturabteilung der Oberösterreichischen Landesregierung
ESG Verkehrsbetriebe Linz
Forschungsgesellschaft Joanneum / Institut für
digitale Bildverarbeitung, Graz
Siemens AG
Telespazio, Rom  **telespazio**



*DIGITALE TRÄUME
VIRTUELLE WELTEN*



DIGITALE TRÄUME VIRTUELLE WELTEN

„AM ANFANG WAR NICHT DAS WORT.
AM ANFANG WAREN DIE ZAHLEN.“

Bernhard Mitterauer
(Neurologe, kybernetischer Hirnforscher)

Digitale Träume haben eine lange Geschichte. Seit Pythagoras wird versucht, die Welt mit Hilfe von Zahlen zu verstehen, zu kontrollieren, Zusammenhänge herzustellen und Analogien zu erforschen.

Thematischer Ausgangspunkt ist die numerische Kosmologie von Johannes Kepler, der seine wichtigsten Jahre in Linz verbrachte. Mathematik, Geometrie, Metaphysik, Naturwissenschaften, Philo-

sophie und Musik waren für ihn keine Einzeldisziplinen, sondern vereinigten sich auf der Basis von Zahlenverhältnissen zu einem universellen Zusammenklang in der Weltenharmonie.

In gewohnt interdisziplinärer Weise spannt Ars Electronica den Bogen zu den jüngsten und bislang radikalsten Ausformungen digitaler Träume. Künstliche Wirklichkeiten als computerkontrollierte Maschinen-Welten, die auf unsere Bedürfnisse intelligent reagieren. Von Computern gesteuerte, simulierte und dargestellte künstliche Intelligenz im Reich der Hypermedien - virtuelle Welten.

Das Programm des Festivals sucht Beziehungen und Affinitäten zu den „digitalen Träumen“ in Form von mathematischen Kompositionsmethoden, Digitalisierung von Klangbildern, Adaptionen der Fraktaltheorie, maschinengesteuertem Theater, intermedialen Aufführungen und Installationen.

Im Sinne eines erweiterten Symposions wird für die „virtuellen Welten“ eine Präsentationsform geschaffen, die innerhalb der Geschichte von Ars Electronica und in der Kultur der Ausstellungsinszenierungen allgemein einen neuen Schwerpunkt setzt.

„Digitale Träume - Virtuelle Welten“ werden in vier Programmschwerpunkten reflektiert:

ERWEITERTE SYMPOSIEN - International führende Wissenschaftler, Künstler und Institutionen präsentieren ihre Forschungsergebnisse und Produkte zum Thema, stellen virtuelle Räume, reaktive und mobile Environments, erkennende und antwortgebende Computersysteme vor.

PRIX ARS ELECTRONICA - Der bereits traditionelle Prix Ars Electronica im ORF Landesstudio Oberösterreich präsentiert sich heuer erstmals neben Musik, Animation und Grafik mit einer neuen, erweiternden Disziplin - „Interaktive Kunst“

KÜNSTLERKANAL - In Zusammenarbeit zwischen Brucknerhaus Linz, ORF Landesstudio Oberösterreich und 3SAT wird auch in diesem Jahr ein Künstlerkanal des Festival im Satellitenfernsehen mit einem Medienprojekt, einem interaktiven Publikumsspiel in einem virtuellen Raum, begleitet.

PERFORMANCES - Intermediale Aufführungen, Konzerte, Musiktheater und Installationen

DIGITAL DREAMS - VIRTUAL WORLDS

"In the beginning there was not the word. In the beginning there were the numbers". (Bernhard Mitterauer, Neurologist, cybernetic brain researcher)

Digital Dreams do have a long history. Since Pythagoras we try to understand the world through numbers, to control it, to produce connections and to research analogies.

The starting point for the general topic is the numeric cosmology of Johannes Kepler, who spent his most important years in Linz. Mathematics, geometry, metaphysics, science, philosophy and music were not single and singular disciplines to him, but united themselves on the basis of the relation of numbers to a universal consonance in the harmony of the world. In its by now traditional interdisciplinary approach, Ars Electronica embraces the newest and hitherto most radical expressions of digital dreams. Artificial realities as computer-controlled machine worlds, reacting intelligently to our needs, computer-controlled simulated and represented artificial intelligence in the reign of hypermedia - virtual worlds.

The program of this year's festival edition searches for the relationships and affinities to "digital dreams" in mathematical methods of composition, in digitalization of sound images, adaption of fractal theories, machine-controlled theatre, intermedia performances and installations.

In the sense of an enlarged symposium, Ars Electronica creates a forum of presentation for "virtual worlds", thus creating a new focussing point within the history of Ars Electronica and - more generally - in the culture of staging exhibitions.

"Digital Dreams - Virtual Worlds" are reflected in four program focuses:

ENLARGED SYMPOSIA

Leading international scientists, artists and institutions present their research results and products; show virtual spaces, reactive and mobile environments, recognizing and answering computer systems.

PRIX ARS ELECTRONICA

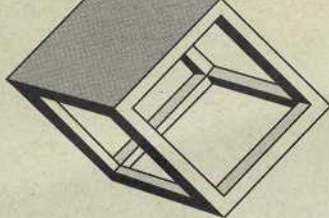
The already traditional Prix Ars Electronica at the ORF Upper Austrian Regional Studios presents itself for the first time with an additional discipline besides music, graphics and animation - with "Interactive Art".

ARTIST'S CHANNEL

In a cooperation of Brucknerhaus Linz, ORF Upper Austrian Regional Studios and 3SAT, once again an "Artists' Channel" will accompany the festival on satellite TV, this year with a media project, an international TV game in virtual space.

PERFORMANCES

Intermedia performances, concerts, music theatre and installations.



SOGNI DIGITALI - MONDI VIRTUALI

"All'inizio non vi fu il verbo. All'inizio furono i numeri" (Bernhard Mitterauer, neurologico).

I sogni digitali hanno una lunga storia. Sin dall'epoca di Pitagora l'uomo cerca di capire il mondo tramite i numeri, di controllarlo, di creare delle connessioni e di ricercare delle analogie.

Tematicamente, il punto di partenza è la cosmologia numerica di Giovanni Keplero, che abitò a Linz durante gli anni più importanti della sua vita. Matematica, geometria, metafisica, filosofia, musica e le scienze, per egli non erano delle discipline separate, distinte, ma si riunirono in un'armonia universale dei mondi sulla base della proporzione dei numeri.

Nel suo consueto modo interdisciplinare, il festival Ars Electronica si estende fino alle manifestazioni più recenti e più radicali dei sogni digitali. Una realtà artificiale sempre diversa, un mondo controllato dal computer che reagisce in modo intelligente sui nostri desideri. Un'intelligenza artificiale controllata simulata e rappresentata dai computers nel regno degli hypermedia - mondi virtuali.

Il programma del festival cerca queste affinità ai "sogni digitali" nella forma dei metodi compositivi matematici, nella digitalizzazione dei suoni, nell'adozione della teoria dei "fractals", nel teatro meccanico, in delle rappresentazioni intermediali e nelle installazioni. Nel senso di un simposio più spazioso si crea una forma di presentazione per questi "mondi virtuali" che sviluppa un nuovo nucleo artistico all'interno della storia dell'Ars Electronica e della cultura della sceneggiatura di esposizioni in generale.

I "sogni digitali - mondi virtuali" si riflettono in quattro blocchi del programma del festival:

I SIMPOSII ALLARGATI

Scienziati di fama internazionale, artisti ed istituzioni presentano i risultati delle loro ricerche ed i loro prodotti sul tema, presentano spazi virtuali, ambienti mobili e reattivi, sistemi di computers che riconoscono e reagiscono.

PRIX ARS ELECTRONICA

Il concorso del Prix Ars Electronica dello studio regionale della Radio-Televisione Austriaca ORF ormai tradizionale, si presenta per la prima volta con una nuova disciplina aperta in addizione ai settori di musica, grafica ed animazione - "Arte Interattiva".

CANALE DEGLI ARTISTI

In una cooperazione della Brucknerhaus Linz, della ORF studio regionale e del programma TV 3SAT anche quest'anno un canale degli artisti accompagnerà il festival sul programma TV satellite con un progetto media, un programma interattivo con il pubblico in uno spazio virtuale.

PERFORMANCE

Performances intermediali, concerti, teatro musicale ed installazioni.

RÊVES DIGITAUX - MONDES VISUELS

"À l'origine n'était pas le mot. À l'origine étaient les nombres." (Bernhard Mitterauer, neurologue cybernétique)

Rêves digitaux ont une longue histoire. Depuis Pythagore on cherche à comprendre, à contrôler le monde à l'aide de nombres, à établir des relations et étudier des analogies.

Le point de départ du sujet est la cosmologie numérique de Johannes Kepler qui passa la plus importante période de sa vie à Linz. Pour lui, la mathématique, la géométrie, la métaphysique, les sciences naturelles, la philosophie et la musique n'étaient pas de disciplines isolées, mais se joignaient sur la base des relations des nombres à un accord universel dans l'harmonie des mondes.

Comme d'habitude de manière interdisciplinaire, Ars Electronica bande son arc jusqu'aux plus récentes et plus radicales formes de rêves digitaux. Réalités artificielles sous forme de mondes sur nos besoins. Intelligence artificielle, commandée, simulée et représentée par ordinateurs dans le royaume des hypermédias - mondes virtuels.

Le programme du festival cherche des relations et des affinités aux "rêves digitaux" sous forme de méthodes de composition mathématiques, digitalisation d'images sonores, adaptations de la théorie fractionnaire, théâtre commandé par machines, représentations et installations intermédiales.

Au sens d'un symposium étendu, une forme de présentation est créée pour les "mondes virtuels" qui met un nouveau centre dans l'histoire d'Ars Electronica et dans la culture de mise en scène d'expositions en général.

"Rêves Digitaux - mondes virtuels" se reflètent dans quatre centres du programme:

SYMPOSIUMS ÉTENDUS

Scientifiques, artistes et institutions de première renommée internationale présentent les résultats de leur recherche et leurs produits conforme au sujet, présentent des espaces virtuels, des environnements réactifs et mobiles, des systèmes informatiques qui reconnaissent et répondent.

PRIX ARS ELECTRONICA

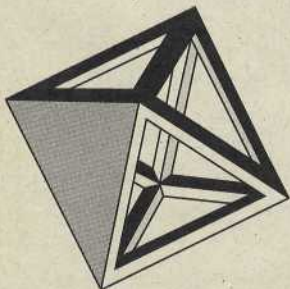
Le Prix Ars Electronica déjà traditionnel dans le ORF Landesstudio Oberösterreich (Télévision régionale) se présente cette année, à côté de musique, animation et graphique, pour la première fois avec une nouvelle discipline - "Art interactif".

CANAL D'ARTISTES

En coopération entre le Brucknerhaus Linz, le ORF Landesstudio Oberösterreich et 3SAT, un canal d'artistes accompagnera cette année de nouveau le festival dans la stratovision avec un projet de médias, un jeu interactif du public dans un espace virtuel.

PERFORMANCES

Représentations intermédiales, concerts, théâtre musical et installations





**„VON DEN MASCHINEN DES GEISTES
UND VOM GEIST DER MASCHINEN“**

SONNTAG 9.9. 11.00 - 13.00
SUNDAY
DIMANCHE 14.00 - 17.30
DOMENICA
BRUCKNERHAUS / FOYER

**GEHIRNFORSCHUNG U. COMPUTER:
NEURALNETZE UND
EXPERTENSYSTEME**

DR. ERICH WESSNER (A)
ORACLE (USA)
DIGITAL EQUIPMENT (USA)
NEURON DATA (USA)
J. M. CHAUVET (Paris)
UNIVERSITY OF CALIFORNIA
SIEMENS AG
INSTITUT FÜR MEDIZINISCHE KYBERNETIK



„ICH GLAUBE, DASS DER COMPUTER
EINE SPIRITUELLE MASCHINE IST.“
- Umberto Eco -

Im Symposium „von den Maschinen des Geistes und vom Geist der Maschinen“ werden neue Dimensionen des Denkens

über das Denken mit Hilfe neuer Modelle von Maschinen und Grundbausteinen des Gehirns vorgeführt.

Mentale Maschinen, komplizierte Neural- also Nervennetze, die aktuellste Position der künstlichen Maschinen-Intelligenz, werden in scharfsinnigen Analysen und visuellen Abenteuern vorgestellt.

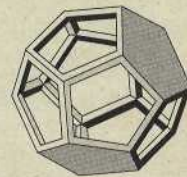
Unter dem Titel „Visualisierung von Neuralnetzwerken und Expertensystemen“ wird Ars Electronica zusammen mit C.T.A., Computertechnik und Automation (Wien), eine Ausstellung organisieren, welche in Kooperation mit Forschungsinstituten aus den USA und Europa mit den neuesten verfügbaren Grafiksystemen aus Japan und den USA ausgestattet sein wird.

Als besondere Highlights werden mittels „Workstations“ computergesteuerte Modelle auf Bildschirmen auf Eingaben der Besucher in Echtzeit reagieren. Künstliche Objekte, Blumen und Tiere werden mittels neuraler Netzwerke geschaffen. Die Besucher befinden sich dann in einem simulierten Dschungel und können durch ihr Verhalten und durch ihre Anzahl das Wachstum desselben verändern.

Von der denkenden zur lebenden Maschine. Hans Moravec von der Carnegie Mellon Universität, USA, postuliert in seinem Buch „Mind's Children“ die Roboter als nächste Stufe der Evolution nach den Menschen und Tieren.

**„VIRTUELLE WELTEN
KÜNSTLICHE WIRKLICHKEITEN“**

MONTAG 10.9. 11.00 - 13.00
MONDAY
LUNDI 14.00 - 18.00
LUNEDÌ
BRUCKNERHAUS / FOYER



MARVIN MINSKY (Autor, M.I.T.)
WARREN ROBINETT (University of North Carolina, Dept. of Computer Science)
SCOTT FISHER (Virtual Environments, Palo Alto)
TOM FURNESS (Washington Technology Center)
RON REISMAN (NASA, Ames Research Center)
DERRICK DE KERKHOVE (University of Toronto)

SYMPOSIEN

VORTRÄGE - DEMONSTRATIONEN
AUSSTELLUNGEN
INSTALLATIONEN - VIDEOS
KONZERTE - OBJEKTE

FOCUS 101

"HYPERMATEN - CYBERPUNKS"

DIENSTAG
TUESDAY
MARDI
MARTEDI

11. 9. 11.00 - 13.00
14.00 - 18.00

BRUCKNERHAUS / FOYER

ERIC GULLICHSEN / PAT GELBAND
(Sense 8, Sausalito, Cal.)

RANDY WALSER
(Autodesk Inc., Sausalito, Cal.)

WILLIAM GIBSON / BRUCE STERLING
(Cyberpunk-Autoren)

MORGAN RUSSELL / PENGU
(Unofficial Reality Incorporated,
Budapest/Berlin/Amsterdam/Moskau)

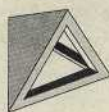
STEINA & WOODY VASULKA / DAVID
DUNN / TERENCE MC KENNA
(Computerkünstler
Santa Fe, New Mexico)

MARK PAULINE / ANDREA JUNO
(Survival Research Labs /
ReSearch Magazine, San Francisco)

Die aktuelle Interaktion zwischen Mensch und Maschine. Eine neue Form des menschlichen Agierens in einer virtuellen Welt mit dreidimensionalen „Cyber-Modellen“. So fallen die letzten Grenzen zwischen Wirklichkeit und Wunschvorstellung.

Im Cyberanzug in den Cyberspace, vom Automat zum Hypermat. Die künstliche, digitale Wirklichkeitssimulation. Datenbanken, Datenhandschuh, Datenanzug, Datenwelt, Dataismus - eine neue Generation von Automaten.

"WIR SIND ALLE NAIVE HYPERMATEN"
(G.H. / Chr. Sch. / M. R. / P. W.)



"CYBERSPACE - VIRTUELLE VISIONEN"

MITTWOCH
WEDNESDAY
MERCREDI
MERCOLEDI

12. 9. 11.00 - 12.30
14.00 - 18.00

ORF LANDESSTUDIO OÖ,
PUBLIKUMSSTUDIO

TIMOTHY LEARY
(Futique Inc., Los Angeles)

BRENDA LAUREL
(Interactivist, Los Gatos, Cal.)

ARTHUR KROKER
(Concordia College)

JARON LANIER
(VPL Inc., Red Wood City, Cal.)

CHUCK BLANCHARD
(VPL Inc., Data Suit Designer)

„The future goes to virtual Reality“. So lautet die Devise von neuen Firmen in Kalifornien, die sich die Verwirklichung der Visionen des Science Fiction Autors William Gibson zur Aufgabe gemacht hat. Mit einem Sichtsystem, dem Datenhandschuh oder einem sensitiven Körperanzug wird der Schritt in den Cyberspace erlebbar gemacht.

Heute noch wie futuristische Spielerei anmutend, könnte Virtual Reality schon bald die Zukunft revolutionieren. Jede Situation wird bildlich und körperlich sichtbar.

Cyberspace, eine digitale Droge? Nicht nur die derzeitigen Möglichkeiten, sondern auch die Grenzen und Gefahren stehen bei Ars Electronica zur Diskussion.

Zahlreiche Filme und Videos, wie z.B. „Victim Of The Brain“ von Piet Hoenders mit Douglas Hofstadter und Daniel C. Dennett, „Are You A Transistman?“ von Todd Rundgren und „Einführung in die A.I.“ von Robert Trappl, gehören zu den begleitenden, künstlerischen Ereignissen.





FORSCHUNGSOBJEKT "CYBERSPACE" DER NASA

SYMPOSIUM

"VIRTUAL WORLDS - ARTIFICIAL REALITIES"

IN THE LAND OF HYPERMEDIA AND HYPERMATES

MONDAY, SEPTEMBER 10, 1990

11.00 AM - 01.00 PM AND
02.00 PM - 06.00 PM

BRUCKNERHAUS, FOYER

Present-day interaction between Man and machine. A new shape of human action in a virtual world with three-dimensional "cyber-models".

Thus the last boundaries between reality and imagination's desires are torn down. Into cyberspace wearing a cyber-suit, from automaton to hypermaton. The artificial, digital simulation of reality. Databases, data gloves, data suits, data world, dataism -- a new generation of automata. „We are all naive hypermates“ (G.H./Chr.Sch./M.R./P.W.)

"HYPERMATEN - CYBERPUNKS"

TUESDAY, SEPTEMBER 11, 1990

11.00 AM - 01.00 PM AND
02.00 PM - 06.00 PM

BRUCKNERHAUS, FOYER

"CYBERSPACE - VIRTUAL VISIONS"

WEDNESDAY, SEPTEMBER 12, 1990

11.00 AM - 12.30 AM AND
02.00 PM - 06.00 PM

ORF LANDESSTUDIO OBERÖSTERREICH,
PUBLIKUMSSTUDIO (FREE ENTRANCE)

"The future goes to virtual reality" is the motto of those new Californian companies setting out to realize the visions of the SciFi-author William Gibson. With a viewing system, the data glove or a sensitive body dress, the step into cyberspace is rendered experienceable. If Virtual Reality seems to be little more than a futuristic play today, it very well could soon develop into a revolution of the future. Every situation may be rendered visible both in image and physically.

Cyberspace - a digital drug? Not only the present possibilities, but also the limits and dangers will be discussed at Ars Electronica.

Numerous films and videos, eg "Victims of the brain" by Piet Hoenderos with Douglas Hofstadter and Daniel C. Dennett, "Are you a transitman" by Todd Rundgren, and "Introduction into A.I." by Robert Trappl, will be the accompanying artistic events.

DATEN-HANDSCHUH



SYMPOSIUM

"OF THE MACHINES OF THE SPIRIT AND OF THE SPIRIT OF MACHINES"

CEREBRAL RESEARCH AND COMPUTER:
NEURAL NETWORKS AND EXPERT SYSTEMS

SUNDAY, SEPTEMBER 9, 1990

11.00 AM - 1.00 PM,
2 PM - 5.30 PM

BRUCKNERHAUS, FOYER

"I think the computer is a spiritual machine"
(Umberto Eco)

The symposium "Of the machines of the spirit and of the spirit of machines" presents new dimensions of thinking about thinking, with the help of new models of machines and basic elements of the brain.

Mental machines, complicated neural networks, the actual position of artificial machine-intelligence are presented in profound analyses and in visual adventures.

Under the title of "Visualization of neural networks and expert systems", Ars Electronica will organize an exhibition in cooperation with C.T.A., Computertechnik und Automation (Vienna), which will present the most advanced graphic systems from the USA and Japan in cooperation with research centers in the US and Europe.

As special highlights, computer-controlled video walls will react in real time to the visitors' input. Artificial objects, such as flowers and animals, are created through neural networks."



TENNISPIEL IM KÜNSTLICHEN RAUM MIT DEM "TELEPHONE" VON VPL

SYMPOSIUM

"DES MACHINES DE L'ESPRIT ET DE L'ESPRIT DES MACHINES"

RECHERCHE NEUROLOGIQUE ET ORDINATEURS:
RÉSEAUX NEURAX ET SYSTÈMES D'EXPERTS

DIMANCHE, LE 9 SEPTEMBRE 1990

11H00 - 13H00,
14H00 - 17H30

BRUCKNERHAUS, FOYER
(ENTRÉE LIBRE)

"Je crois que l'ordinateur est une machine spirituelle."
-Umberto Eco-

Dans le symposium "Des machines de l'esprit et de l'esprit des machines", de nouvelles dimensions du penser sur le penser sont présentées à l'aide de nouveaux modèles de machines et d'éléments du cerveau. Des machines mentales, des réseaux neuraux compliqués, la plus actuelle position de l'intelligence artificielle des machines sont présentés dans des analyses sagaces et des aventures visuelles.

Sous le titre "Visualisation d'entrelacs neurax et systèmes d'experts", une exposition sera organisée par Ars Electronica, en commun avec C.T.A., Computertechnik und Automation (Vienna) qui sera équipée en coopération avec des instituts de recherche des Etats Unis et Europe avec les derniers systèmes graphiques disponibles du Japon et des Etats Unis.

Une attraction particulière seront des écrans vidéo commandés par ordinateur qui réagiront sur l'input des visiteurs en temps réel.

Des objets artificiels, fleurs et animaux sont créés moyennant des entrelacs neurax. Les visiteurs se trouvent alors dans un jungle simulé et peuvent, par leur comportement et leur nombre, modifier la croissance de celui-ci.

Ou de la machine pensante à la machine vivante. Hans Moravec de la Carnegie Mellon University, Etats Unis, proclame dans son livre "Mind's Children" les robots comme prochain stade de l'évolution après les hommes et les animaux.

SYMPOSION

"MONDES VIRTUELS - RÉALITÉS ARTIFICIELLES"

LDANS LE PAYS DES HYPERMÉDIAS ET DES HYPER-
MATES

LUNDI, LE 10 SEPTEMBRE 1990

11H00 - 13H00
14H00 - 18H00

BRÜCKNERHAUS, FOYER

L'interaction actuelle entre homme et machine. Une nouvelle forme de l'action humaine dans un monde virtuel avec des "Cyber-modèles" tridimensionnels. Ainsi s'ébranlent les dernières frontières entre réalité et idéal.

En Cyber-combinaison dans le Cyberspace, de l'automate à l'hypermate,

la simulation artificielle et digitale de la réalité.

Banque de données, gant de données, combinaison de données, monde de données, dataisme - une nouvelle génération d'automates.

"HYPERMATEN - CYBERPUNKS"

MARDI, LE 11 SEPTEMBRE 1990

11H00 - 13H00
14H00 - 18H00

BRÜCKNERHAUS, FOYER

"CYBERSPACE - VIRTUAL VISIONS"

MERCREDI, LE 12 SEPTEMBRE 1990

11H00 - 12H30
14H00 - 18H00

ORF LANDESSTUDIO OBERÖSTERREICH
STUDIO PUBLIC (ENTRÉE LIBRE)

"The future goes to virtual Reality". Voilà le slogan de nouvelles firmes en Californie qui se sont données la tâche de réaliser les visions de l'auteur de science-fiction William Gibson. Avec un système visuel, le gant de données ou la combinaison sensitive pour le corps, le pas dans le Cyberspace est rendu possible. Aujourd'hui il donne l'impression d'un jeu futuriste, mais Virtual Reality pourrait bientôt révolutionner l'avenir. Chaque situation est rendue visible, de manière figurative et corporelle.

Cyberspace, une drogue digitale? Non seulement les possibilités actuelles, mais aussi les limites et les dangers seront objet de discussions à Ars Electronica.

De nombreux films et vidéos, comme p.e. "Victim of the brain" de Piet Hoenderos avec Douglas Hofstadter et Daniel C. Dennet, "Are you a transistman?" de Todd Rundgren et "Einführung in die A.I." de Robert Trapp figurent parmi les événements artistiques accompagnateurs.

EIN KIND VERSETZT SICH IN EINE
TEEKANNE IM CYBERSPACE



EIN KIND VERSETZT SICH IN EINE
TEEKANNE IM
CYBERSPACE

SIMPOSION

"SULLE MACCHINE DELLO SPIRITO E SULLO SPIRITO DELLE MACCHINE"

RICERCA CEREBRALE ED I COMPUTERS:
RETI NEURALI E SISTEMI ESPERTI

DOMENICA 9 SETTEMBRE 1990

ORE 11.00 - 13.00
E 14.00 - 17.30

BRÜCKNERHAUS, FOYER
(INGRESSO LIBERO)

"Credo che il computer è una macchina spirituale"
(Umberto Eco)

Nel simposio "Sulle macchine dello spirito e sullo spirito delle macchine" verranno presentate nuove dimensioni del e sul pensiero con l'aiuto di nuovi modelli di macchine e di elementi fondamentali del cervello umano.

Macchine mentali, reti neurali complicati, la posizione attuale della ricerca sull'intelligenza artificiale delle macchine si dimostrano in delle analisi profonde e nelle avventure visuali.

Sotto il titolo "La visualizzazione di reti neurali e sistemi esperti", Ars Electronica presenta - in cooperazione con C.T.A., Computertechnik und AUTomation (Vienna) - un'esposizione dotata dei sistemi di grafica più avanzati degli Stati Uniti e dal Giappone in cooperazione con degli istituti di ricerca europei ed americani.

Un punto culminante saranno gli schermi video computerizzati che reagiscono sul pubblico in tempo reale.

Oggetti artificiali, fiori ed animali vengono creati tramite delle reti neurali. Gli spettatori si ritrovano in una giungla simulata e con il loro comportamento ed il loro numero possono influenzare la sua crescita. Ossia: dalla macchina che pensa alla macchina che vive. Hans Moravec della Carnegie Mellon University (USA) nel suo libro "Mind's Children" ha postulato i robot come prossimo livello dell'evoluzione dopo l'uomo e la bestia.

SIMPOSIO

"MONDI VIRTUALI - REALITÀ ARTIFICIALI"

NEL PAESE DEI HYPERMEDIA E HYPERMATICI

LUNEDÌ 10 SETTEMBRE 1990

ORE 11.00 - 13.00
E 14.00 - 18.00

BRÜCKNERHAUS, FOYER

L'interazione attuale tra uomo e macchina. Una nuova forma dell'agire umano in un mondo virtuale con "Cyber-modelli" tridimensionali. Ecco che cadono le ultime frontiere tra la realtà ed il desiderio dell'immaginazione.

Nel Cyberspace portando il Cyberabito, dall'automata al "hypermaton". La simulazione artificiale digitale della realtà. Data bases, il guanto dei dati, l'abito dei dati, il mondo dei dati, il dataismo - una nuova generazione di automati.

"HYPERMATEN - CYBERPUNKS"

MARTEDÌ 11 SETTEMBRE 1990

ORE 11.00 - 13.00
E 14.00 - 18.00

BRÜCKNERHAUS, FOYER

"CYBERSPACE - VISIONI VIRTUALI"

MERCOLEDÌ 12 SETTEMBRE 1990

ORE 11.00 - 12.30
E 14.00 - 18.00

ORF LANDESSTUDIO OBERÖSTERREICH,
PUBLIKUMSSTUDIO (INGRESSO LIBRO)

"The future goes to Virtual Reality" è una divisa delle nuove ditte della California che s'occupano della realizzazione delle visioni di William Gibson, un'autore di Science Fiction. Con sistemi di vista, il guanto digitale o un abito sensitivo, il passo nel cyberspazio è reso visibile.

Semmai al presente sembri poco più che un giocattolo futuristico, la Virtual Reality potrebbe ben presto rivoluzionare il futuro. Ogni situazione diventa visibile in immagine e corpo.

Cyberspace, una droga digitale? Ars Electronica discute non solo le possibilità a disposizione ma anche i limiti e pericoli.

Numerosi film e video, come per esempio "Victim of the brain" di Piet Hoenderos con Douglas Hofstadter et Daniel C. Dennet, "Are you a transistman?" di Todd Rundgren e "Einführung in die A.I." di Robert Trappl sostituiscono gli eventi artistici accompagnanti.

FLUG DURCH EINEN SIMULIERTEN RAUM.
DIE BEWEGUNG WIRD MIT HANDGESTEN
GESTEUERT.



PRIX ARS ELECTRONICA

DIENSTAG
TUESDAY
M A R T I
MARTEDI

11. 9.

ORF - LANDESSTUDIO OÖ.
PUBLIKUMSSTUDIO

"FOOTPRINT" MARIO SASSO / NICOLA SANI
"P-411-A" MANFRED MOHR
"VIDEOPLACE" MYRON KRUEGER
"THE LEGIBLE CITY" JEFFREY SHAW
"GOSSIP" CHARLES CSURI
"KATHINKAs GESANG" KARLHEINZ STOCKHAUSEN

DONNERSTAG
THURSDAY
J E U D I
GIOVEDÌ

13. 9.

ORF - LANDESSTUDIO OÖ.
PUBLIKUMSSTUDIO

PRIX ARS ELECTRONICA GALA

Seit 1987 hat sich der Prix Ars Electronica des ORF-Landesstudios Oberösterreich als weltweit renommierteste Auszeichnung für Computerkünste entwickelt. In seinem vierten Ausstrahlungsjahr wurde der Prix Ars Electronica um eine Kategorie erweitert. Zu den bisherigen Kategorien Animation, Graphik und Musik kam der Bereich der interaktiven Kunst. Der Prix Ars Electronica, gestiftet von der Siemens AG, ist mit insgesamt 1,25 Millionen Schilling der höchstdotierte Preis dieser Art.

682 Künstler aus 31 Ländern sind in diesem Jahr der Einladung zum Prix Ars Electronica gefolgt. Insgesamt lagen den drei Prix Ars Electronica-Fachjuries 1.233 Arbeiten vor.

1990 werden drei Goldene Nicas, 7 Auszeichnungen vergeben und 39 Anerkennungen ausgesprochen.

Die Goldene Nica für Computeranimation ist mit öS 300.000, die Goldene Nica für Computergraphik, Computermusik und Interaktive Kunst mit je öS 150.000 dotiert. Die Auszeichnungen in der Kategorie Computeranimation erhalten je öS 100.000, in den drei anderen Kategorien je öS 50.000. Die feierliche Preisverleihung des Prix Ars Electronica 90 findet bei der Prix Ars Electronica Gala statt und wird live im Satellitenprogramm 3SAT am 11.9.1990 um 20.15 Uhr in Österreich, Deutschland, in der Schweiz sowie in weiteren europäischen Ländern übertragen. Neben den Goldenen Nicas und den Auszeichnungen wird auch die 3SAT-Nica übergeben. Moderatoren der Prix Ars Electronica Gala sind Regina Patsch und Dieter Moor.

Für die Prix Ars Electronica Gala im ORF-Landesstudio Oberösterreich ist eine gesonderte Einladung erforderlich.

PRIX ARS ELECTRONICA KÜNSTLERFORUM

Computerkünste Heute -
Animation/Graphik/
Musik/Interaktive Kunst

Das Prix Ars Electronica-Künstlerforum vereint die Gewinner des diesjährigen Wettbewerbes auf einem gemeinsamen Podium. Es ist jenes Forum, in dem sie sich mit ihren Arbeiten vorstellen und Einblick ins Labor des Computerkünstlers geben. In diesem Jahr sind es Pioniere wie Manfred Mohr, Charles Csuri, Karlheinz Stockhausen und Myron Krueger, anerkannte Künstler wie Mario Sasso, Bill Davison, Jeffrey Shaw und Norman White und junge aufstrebende Künstler wie Philippe Andrevon und Robert Lurye.

Das Prix Ars Electronica Künstlerforum gibt somit Einblick in Trends und Tendenzen zeitgenössischer Computerkunst.

PREISTRÄGER DES PRIX ARS ELECTRONICA 90 GOLDENE NICA

Goldene Nica des
Prix Ars Electronica 90
für COMPUTERANIMATION:
Mario Sasso und
Nicola Sani (Italien) "Footprint".

Goldene Nica des
Prix Ars Electronica 90
für COMPUTERGRAPHIK:
Manfred Mohr
(BRD/USA), "P-411-A".

Goldene Nica des
Prix Ars Electronica 90
für INTERAKTIVE KUNST:
Myron Krueger (USA) "Videoplace".



A U S Z E I C H N U N G E N

Auszeichnungen des Prix Ars Electronica
FÜR COMPUTERANIMATION:
Philippe Andrevon (Frankreich) "Star Life" und Robert
Lurye (USA) "Dirty Power".

Auszeichnungen des Prix Ars Electronica
FÜR COMPUTERGRAPHIK:
Charles Csuri (USA) "Gossip" und Bill Davison (USA)
"Costa Rica".

Auszeichnungen des Prix Ars Electronica
FÜR COMPUTERMUSIK:
Karlheinz Stockhausen (BRD) "KATHINKAs GESANG für
Flöte und Elektronik".

Auszeichnungen des Prix Ars Electronica
FÜR INTERAKTIVE KUNST:
Jeffrey Shaw (Australien/Niederlande) "The Legible City"

A N E R K E N N U N G E N

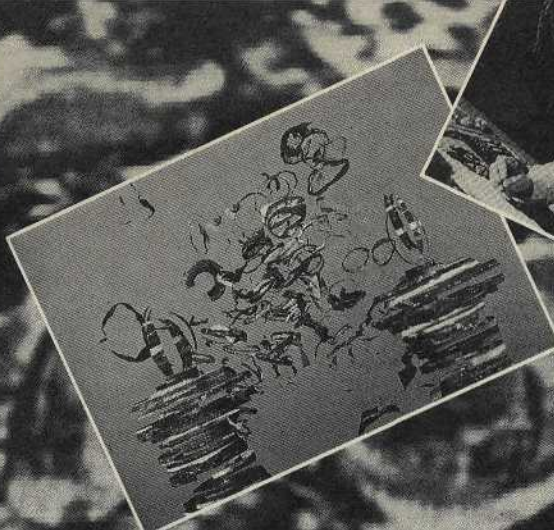
COMPUTERANIMATION:
Rebecca Allen (USA), Flavia Alman (Italien), Paul Coudsi

(Frankreich), Christiane Geoffroy (Frankreich), Steve
Goldberg (USA), Jeff Kleiser/Diana Walczak (USA),
William Latham (Großbritannien), John Lasseter (USA),
Denis Muren (USA), Eiichiro Nakamae (Japan), Alan
Norton (USA), Gerhard Pakesch (Österreich), Karl Sims
(USA).

COMPUTERGRAPHIK:
Yoshiyuki Abe (Japan), Char Davies (Kanada), Sandra
Filippucci (USA), Andreas Henrich (BRD), A. Scott Howe
(Japan), Don P. Miller (USA), Joseph Nechvatal (USA),
Mike North (Großbritannien), Daniel Pirofsky (USA),
Stanislaw Sasak (Polen), Achim Stoßer (BRD), Arjen Van
der Meulen (Niederlande).

INTERAKTIVE KUNST:
Kyoko Abe (Japan/Österreich), Stuart Bender/Angelo
Funicelli (USA), Benjamin Britton (USA), Waltraud Cooper
(Österreich), Peter D'Agostino (USA), Richard Greene
(USA), Chico MacMurtrie (USA), Robert Mulder/Kristi
Allik (Kanada), Michael Rodemer (USA), Ruth Schnell
(Österreich), Jill Scott (Australien), Tamás Waliczky
(Ungarn).

COMPUTERMUSIK:
Zorah Mari Bauer (Österreich), Jonathan Harvey
(Großbritannien), Ake Parmerud (Schweden)...



TUESDAY, SEPTEMBER 11, 1990

ORF-LANDESSTUDIO OBERÖSTERREICH,
PUBLIKUMSSTUDIO
PRIX ARS ELECTRONICA GALA

Since 1987, Prix Ars Electronica organized by the ORF Upper Austrian Regional Studios has developed into the world's most renowned computer arts award. In its fourth year, Prix Ars Electronica has been enlarged by a category. In addition to the by now traditional categories of computer animation, graphics and music, 1990 saw the introduction of interactive arts as a new sector. Prix Ars Electronica, donated by Siemens AG, boasts a total award sum of 1,25 million Austrian Schillings (i.e. US-\$ 104.500 approx) and is the top cash prize award in this area.

682 artists from 31 countries have entered competition for Prix Ars Electronica this year. The three expert juries were presented a total of 1233 works. In 1990, the juries distribute 3 Golden Nica Awards, 7 Distinctions and 39 Honorary Mentions.

The Golden Nica Award for computer graphics is accompanied by a money prize of Austrian Schillings (AS) 300.000 (US-\$ 25.000), the Golden Nicas for computer graphics, computer music and interactive arts win AS 150.000 (US-\$ 12.540) each. The Distinctions in computer animation will receive AS 100.000 (US-\$ 8.360) each, in the three other categories AS 50.000 (US-\$ 4.180) each.

The ceremonial presentation of the Prix Ars Electronica 90 award will take place at the Prix Ars Electronica Gala and will be broadcast live on 3SAT satellite TV on September 11, 1990 at 8:15 p.m. in Austria, Germany, Switzerland and other European countries. In addition to the Golden Nica Awards, also the 3SAT Nica Award Winner will be presented. Prix Ars Electronica Gala will be moderated by Regina Patsch and Dieter Moor. Admittance to Prix Ars Electronica Gala at ORF Regional Studios will require a separate invitation.

THURSDAY, SEPTEMBER 13, 1990
ORF-LANDESSTUDIO OBERÖSTERREICH,
PUBLIKUMSSTUDIO
PRIX ARS ELECTRONICA ARTISTS' FORUM
COMPUTER ARTS TODAY - ANIMATION/
GRAPHICS/MUSIC/INTERACTIVE ARTS

The Prix Ars Electronica Artists' Forum unites the winners of this year's competition on a common podium. It is the forum where they present their works and give the audience a glance into the computer artist's laboratory. This year, the lecturers will be such pioneers as Manfred Mohr, Charles Csuri, Karlheinz Stockhausen and Myron Krueger, renowned artists such as Mario Sasso, Bill Davison, Jeffrey Shaw and Norman White, as well as the upcoming young artists like Philippe Andrevon and Robert Lurye.

The Prix Ars Electronica Artists' Forum gives insight into trends and tendencies of contemporary computer art.

MARDI, 11 SEPTEMBRE 1990

ORF-LANDESSTUDIO OBERÖSTERREICH,
PUBLIKUMSSTUDIO
PRIX ARS ELECTRONICA GALA

Dès 1987, le Prix Ars Electronica organisé par les Studios Régionaux Haute Autriche de l'ORF a gagné sa place comme la distinction pour les arts cybernétisés la plus renommée du monde. Dans sa quatrième année, le Prix Ars Electronica a été élargi d'une nouvelle catégorie. Les arts interactives se sont joints aux catégories animation, graphique et musique. Le Prix Ars Electronica, donné par la Siemens AG, avec un total de Schillings Autrichiens 1,25 millions (ff 594.670) a la dotation la plus haute du monde dans ce secteur.

682 artistes de 31 pays ont suivi l'invitation au Prix Ars Electronica 90. Parmi les 1233 oeuvres, les trois jurys d'experts ont décerné trois Nicas d'Or, 7 distinctions et 39 mentions honorables.

La Nica d'or pour Images de synthèse animés est doté de Schillings Autrichiens 300.000 (ff 142.720) dans les autres catégories de Sch.Aut. 100.000 (FF 47.570) chacune. Les distinctions pour images de synthèse animés reçoivent Sch.Aut. 150.000 (ff 71.360), dans les autres catégories Sch.Aut. 50.000 (FF 23.780) chacune.

La remise de prix aura lieu au Prix Ars Electronica Gala et sera diffusé en direct sur le programme satellite 3SAT à 20:15 heures dans l'Autriche, Allemagne, Suisse et autres pays européens. En addition aux Nicas d'Or et Distinctions du Prix Ars Electronica il sera aussi présenté la Nica 3SAT. La soirée de gala sera modéré par Regina Patsch et Dieter Moor. L'admission au Prix Ars Electronica Gala demandera une invitation à part.

JEUDI, 13 SEPTEMBRE 1990
ORF-LANDESSTUDIO OBERÖSTERREICH,
PUBLIKUMSSTUDIO
PRIX ARS ELECTRONICA - FORUM DES ARTISTES
LES ARTS INFORMATIQUES AUJOURD'HUI - ANIMATION/
GRAPHIQUE/MUSIQUE/ARTS INTERACTIF

Le Forum des Artistes du Prix Ars Electronica joint les lauréats du Prix Ars Electronica sur un podium commun, un forum, où ils présenteront eux-mêmes et leurs oeuvres et nous font voir au-dedans du laboratoire de l'artiste cybernétique. En cette année il y aura des pionniers tels que Manfred Mohr, Charles Csuri, Karlheinz Stockhausen et Myron Krueger, des artistes reconnus comme Mario Sasso, Bill Davison, Jeffrey Shaw et Norman White, et enfin des jeunes tels que Philippe Andrevon et Robert Lurye.

Ainsi, Prix Ars Electronica Forum des Artistes démontre les trends et tendencies des arts informatiques contemporaines.

MARTEDI, 11 SETTEMBRE 1990

ORF-LANDESSTUDIO OBERÖSTERREICH,
PUBLIKUMSSTUDIO
PRIX ARS ELECTRONICA GALA

Sin dal 1987 il Prix Ars Electronica dello Studio Regionale Alta Austria dell'ORF è diventato il premio per computerarti più rinomato del mondo. Nel suo quarto anno il Prix Ars Electronica è stato allargato con una nuova categoria. In additione alle categorie computeranimazione, computergrafica e computer-musica già presenti vi furono introdotte anche le arti interattive. Il Prix Ars Electronica, donato dalla Siemens AG, con una somma totale di Scellini Austriaci 1,25 milioni (Lit. 125 milioni circa) si vanta della più alta dotazione nel suo campo.

682 artisti da 31 paesi si sono presentati in seguito all'invito del Prix Ars Electronica. In tutto, le tre giurie d'esperti hanno giudicato 1233 opere. Nel 1990, le giurie hanno aggiudicato tre Nica d'oro, 7 distinzioni e 39 menzioni onorevoli.

La Nica d'oro per computeranimazione comprende un premio di Scellini 300.000 (Lit. 30 milioni), le Nica d'oro per grafica, animazione e arti interattive di Scellini 150.000 (Lit. 15 milioni) ciascuna. Le distinzioni in computeranimazione vincono sc. 100.000 (Lit. 10 milioni) cadauna, nelle altre tre categorie sc. 50.000 (Lit. 5 milioni) cadauna.

La cerimoniosa presentazione dei premi e premiati del Prix Ars Electronica 90 avrà luogo all'interno della Prix Ars Electronica Gala e sarà trasmessa in diretta sul canale satellite 3SAT il giorno 11 settembre 1990 alle ore 20.15 in Austria, Germania, Svizzera ed in altri paesi europei. In additione alle Nica d'oro e le distinzioni verrà anche presentato il premio Nica 3SAT. Presentazione TV: Regina Patsch e Dieter Moor. Per l'accesso alle Prix Ars Electronica Gala è necessario un invito separato.

GIOVEDÌ, 13 SETTEMBRE 1990
ORF-LANDESSTUDIO OBERÖSTERREICH,
PUBLIKUMSSTUDIO
PRIX ARS ELECTRONICA - FORO DEGLI ARTISTI
LE COMPUTERARTI OGGI - ANIMAZIONE/
GRAFICA/MUSICA/ARTI INTERATTIVE

Il Foro degli Artisti del Prix Ars Electronica riunisce i vincitori del concorso di quest'anno su un palco comune. Vi presentano se stessi e i loro lavori e offrono uno sguardo nel laboratorio del computerartista. Quest'anno vi s'incontreranno dei pionieri come Manfred Mohr, Charles Csuri, Karlheinz Stockhausen e Myron Krueger, artisti riconosciuti come Mario Sasso, Bill Davison, Jeffrey Shaw e Norman White, ma anche i giovani come Philippe Andrevon e Robert Lurye.

Il Foro degli artisti al Prix Ars Electronica concede uno sguardo sui trend e sulle tendenze nelle computerarti contemporanee.

KÜNSTLERKANAL POMPINO



"POMPINO" - LOGO VON VAN GOGH TV

V A N G O G H T V E U R O P E

DER KÜNSTLERKANAL IM SATELLITENPROGRAMM 3SAT
GEMEINSAMES PROJEKT VON BRUCKNERHAUS, ORF UND 3SAT

Die Ars Electronica wird auch 1990 im Satellitenfernsehen 3SAT von dem Medienprojekt „Van Gogh TV Europe“ im Künstlerkanal begleitet.

Europaweit lädt die Künstlergruppe „Van Gogh TV Europe“ zu „Pompino - das Spiel“ ein. Bei diesem Spiel in einem virtuellen, künstlichen Raum geht es vor allem um Interaktivität zwischen Akteur, Video und Zuschauer.

Die Kandidaten zu diesem Spiel kommen aus mehreren Ländern Europas und befinden sich in einer elektronisch erzeugten Spielsituation, in der und auf die sie live reagieren müssen. Das Publikum und die Zuschauer können sich via Bildtelefone, Mailbox, BTX, Telefon, aber auch direkt im Livestudio an diesem Spiel beteiligen.

„Wir erachten die Inszenierung eines europaweiten Spieles als unseren Beitrag und im Sinne eines Kunstfernsehens eine Provokation und eine Katalysierung bereits bestehender Produktions- und Konsumtionsmechanismen zu betreiben.“

(Van Gogh TV Europe)

UNIVERSITY TV

UNIVERSITY TV verhängt nun den weltweiten Experimental-Zustand:

Universitäten, Hochschulen, Schulen und private Gruppen sind aufgefordert, ihre Visionen eines neuen Fernsehens, einer neuen Fernsehästhetik vorzustellen. Gefordert ist die lebendige Auseinandersetzung mit der Technik im spielerischen Umgang.

Pro Sendung stellt Van Gogh TV UNIVERSITY TV 20 Minuten für Experimente im und über das Fernsehen zur freien Verfügung.

Interessierte wenden sich sofort an:

Christoph Dreher c/o WELTBILD, Waldemorst. 38, 1 Berlin 36, Tel. 030/657888, Fax 030/657848

Einsendeschluß für die Beiträge ist der 1.8.1990.

Eine Kooperation mit dem EUROPEAN MEDIA ART FESTIVAL in Osnabrück findet statt, auch technisch, über Bildtelefone, Gruppen aus Hamburg, Wien, Rom, Wrocław, Dresden, Basel, Prag, Zürich, San Francisco und Boston bereiten schon Beiträge vor. Zwei Telefonanschlüsse werden jeweils gebraucht, um die Bildtelefon-Verbindung nach Linz live schalten und in das laufende Bild eingublenden zu können. Sendebänder nur auf VHS, Video 8 oder U-matic Low-Band.

VAN GOGH TV EUROPE

THE ARTISTS' CHANNEL ON
3SAT SATELLITE TV PROGRAM
A PROJECT IN COOPERATION OF BRUCKNERHAUS,
ORF AND 3SAT

In 1990, Ars Electronica will be again accompanied by the media project "Van Gogh TV Europe" on the Artists' Channel in 3SAT satellite TV.

The group "Van Gogh TV Europe" have invited to join their "Pompino - the Game". This game in a virtual, artificial space is all about interactivity between the acting person, the video and the audience.

The candidates for the game will come from various European countries and find themselves in an electronically created game situation to and within which they will have to act and react. Audience and spectators may participate in the game via mailbox, BTX, telephone or directly from the studio.

"We consider the staging of a European game to be our contribution towards producing a provocation and catalyzation of the existing mechanisms of production and consumption in the sense of Art Television" (Van Gogh TV Europe)

VAN GOGH TV EUROPE

LE CANALE D'ARTISTES DANS LE PROGRAMME
DE STRATOVISION 3SAT
PROJET COMMUN DE BRUCKNERHAUS,
ORF ET 3SAT

En 1990, Ars Electronica sera de nouveau accompagnée par le projet médial "Van Gogh TV Europe" dans le canal d'artistes de la stratovision 3SAT.

A l'échelle européenne, la troupe d'artistes "Van Gogh TV Europe" invite à "Pompino - le jeu". Dans ce jeu dans un espace virtuel artificiel, il s'agit surtout de l'interactivité entre acteur, vidéo et spectateur.

Les candidats au jeu viennent de plusieurs pays de l'Europe et se trouvent dans une situation de jeu électroniquement générée, dans et à laquelle ils doivent réagir à ce jeu par visiophone, mailbox, BTX, téléphone, mais aussi directement dans le studio d'émission en direct.

"Nous considérons la mise en scène d'un jeu à l'échelle européenne comme notre contribution de faire, dans le sens d'une télévision artistique, une provocation et une catalyse des mécanismes de production et de consommation déjà existants."
(Van Gogh TV Europe)

VAN GOGH TV EUROPE

IL CANALE DEGLI ARTISTI SUL
PROGRAMMA SATELLITE 3SAT
UN PROGETTO COMUNE DI BRUCKNERHAUS,
ORF E 3SAT

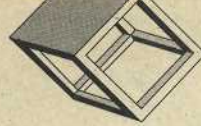
Anche in 1990, Ars Electronica sarà accompagnata dal progetto media "Van Gogh TV Europe" nel canale degli artisti sul programma TV satellite 3SAT.

In tutta l'Europa il Gruppo "Van Gogh TV Europe" invita a "Pompino - il gioco". In questo gioco in uno spazio virtuale, artificiale si va alla ricerca dell'interattività tra attori, video e spettatore. I candidati per questo gioco vengono da vari paesi europei e si trovano in una situazione di gioco prodotta elettronicamente, alla quale dovranno reagire e nella quale dovranno agire in diretta. Il pubblico e gli spettatori possono partecipare al gioco via videotelefono, mailbox, BTX, telefono ma anche direttamente dello studio.

"Consideriamo la messinscena di un gioco in tutta l'Europa il nostro contributo, e nel senso della TV artistica una provocatione ed una catalizzazione dei meccanismi di produzione e consumazione esistenti"
(Van Gogh TV Europe).

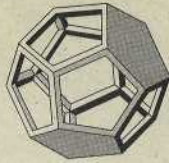
SAMSTAG SATURDAY SABATO	8. AB 22.30 OPEN END	SONNTAG SUNDAY DOMENICA	9. AB 22.00 CA. 90 MIN	MONTAG MONDAY LUNDI	10. AB 00.00 CA. 60 MIN	DIENSTAG TUESDAY MARTEDI	11. AB 22.25 CA. 80 MIN	MITTWOCH WEDNESDAY MERCOLEDI	12. 22.25 CA. 80 MIN	FREITAG FRIDAY VENERDI	14.9. 22.25 OPEN END
-------------------------------	-------------------------	-------------------------------	---------------------------	---------------------------	----------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------------	-------------------------	------------------------------	-------------------------

INTERMEDIALE
AUFFÜHRUNGEN



INSTALLATIONI

MUSIC
THEATRE



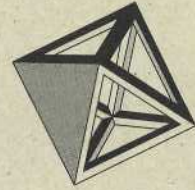
REPRÉSENTATIONS
INTERMÉDIALES



KONZERT

CONCERTS

INTERMEDIA
PERFORMANCES



THÉÂTRE
MUSICAL

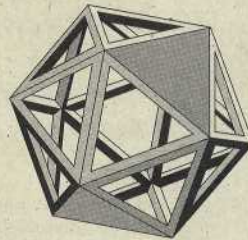
PERFORMANCES



PERFORMANCES
INTERMEDIALI



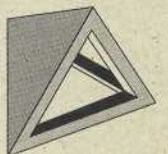
CONCERT



TEATRO
MUSICALE

INSTALLATIONS

MUSIC THEATER

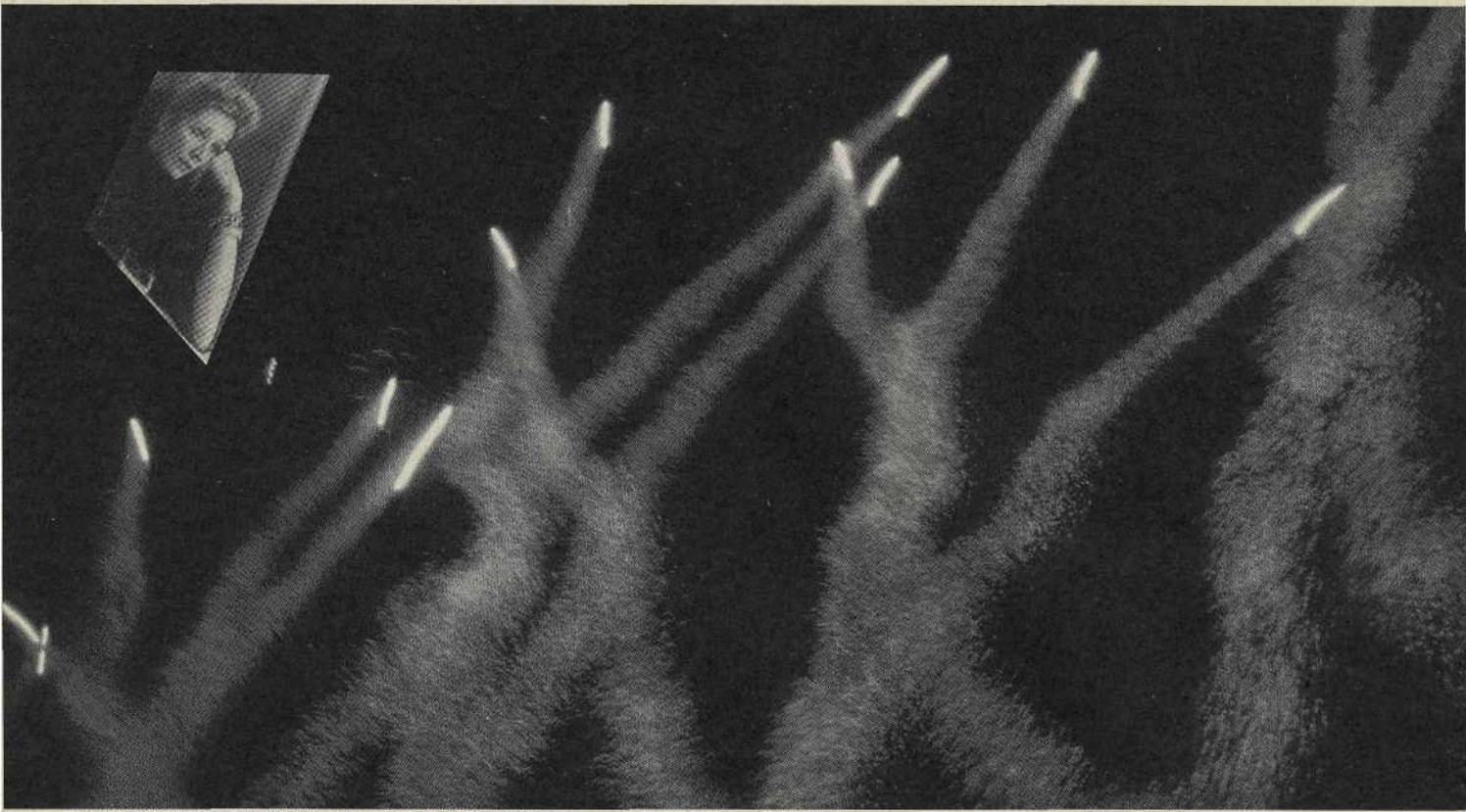


PATRICIA JÜNGER (A / C H) - „FEU SUR FEU“

Komposition, Elektronik, Klangregie: PATRICIA JÜNGER
Feuer/Licht-Inszenierung: Pierre-Alain Hubert
Koordination: Elisabeth Schweeger

Auftragswerk von Ars Electronica

SAMSTAG 8.9. 20.00
SATURDAY
SAMEDI
SABATO
BRUCKNERHAUS
UND DONAUPARK



FEUERWERKSFIGUR VON PIERRE ALAIN HUBERT — PATRICIA JÜNGER FOTO: FREDI ZUMKEHR

Zwei Pianisten, computergesteuerte Klaviere, Feuer und Licht dienen zur Realisation und Visualisierung von Patricia Jünger's Komposition. Inspiriert von Claude Debussy's Etüde "Feu d'Artifice" entpuppt sich die Aufführung des Werkes als dynamischer Klangtransport, als Polyphonie im „öffentlichen“ Raum, dem keimfreien Konzertsaal zuerst implantiert, dann entrissen.

Gleich einem elektronischen Vampir entzieht der Computer den Pianisten die Musik, speichert deren Spiel, transportiert das als Klavierkonzert beginnende Klangereignis mittels einer speziellen Lautsprecher-Architektur und treibt es aus dem Konzertsaal in den Donaupark.

Die Feuer und Licht Inszenierung von Pierre-Alain Hubert, bekannt und in bester Erinnerung durch seine Inszenierung für Alvin Curran's „Waterworks“ 1987 in Linz, ist eruptiv-optische Begleitung.

Two pianists, computer-controlled pianos, fire and light serve for the realization and visualization of Patricia Jünger's composition.

Inspired by Claude Debussy's etude "Feu d'artifice", the performance of the work turns out to be a dynamic transport of sound, a polyphony in a "public" space, first implemented into the sterile concert hall, and then extracted from there.

Like an electronic vampire, the computer sucks the music away from the pianists, records their play, transports the sound event - that started merely as a piano concert - through a custom-designed PA-system and chases it from the concert hall into the Danube Park.

The fire-and-light-settings by Pierre-Alain Hubert, remembered for his staging of Alvin Curran's "Waterworks" in Linz 1987, will provide the visual highlight of the evening.

Deux pianistes, des pianos commandés par ordinateur, feu et lumière concourent à la réalisation et visualisation de la composition de Patricia Jünger.

Inspirée par l'étude de Claude Debussy "Feu d'artifice", la représentation de l'oeuvre se révèle de transport dynamique de sons, de polyphonie dans "l'espace public", d'abord implantée dans la salle de concert aseptique, puis arrachée.

L'ordinateur, comme un vampire électronique, enlève la musique aux pianistes, mémorise leur jeu, transport l'événement sonore qui commence comme concert de piano par l'intermédiaire d'une architecture particulière de haut-parleurs et le conduit de la salle de concert dans le parc.

La mise en scène de feu et lumière par Pierre-Alain Hubert, connu et en meilleur souvenir grâce à sa mise en scène de "Waterworks" d'Alvin Curran en 1987 à Linz, constitue le point culminant optique.

Due pianisti, pianoforti computerizzati, fuoco e luce servono per realizzazione e visualizzazione della composizione di Patricia Jünger.

Inspirata dall'etude "Feu d'artifice" di Claude Debussy, la realizzazione di quest'opera si rivela come trasporto dinamico di suoni. Come polifonia nello spazio pubblico, prima impiantato nella sala sterile da concerto, e poi strappatavi.

Come se fosse un vampiro elettronico, il computer sottrae la musica ai pianisti, la conserva, trasporta il concerto che comincia come un concerto di pianoforte qualsiasi attraverso un'architettura di altoparlanti, e finalmente caccia la musica dalla sala nel parco del Danubio.

Il culmine visivo è la sceneggiatura in fuoco e luce di Pierre-Alain Hubert, già noto dalla sua sceneggiatura per "Waterworks" di Alvin Curran per Ars Electronica 1987.

MESIAS MAIGUASHCA

(ECUADOR/BRD) - „VIDEO-MEMOIREN, GEFUNDEN
IN EINER BADEWANNE ZWISCHEN TRÜMMERRESTEN
DER STATION SOLARIS ANNO 70 DER NEOGEN“

Komposition, Klangregie: MESIAS MAIGUASHCA
Technik: Bernard Geyer

KONZERT / PRÄSENTATION

SONNTAG 9.9. 18.00
SUNDAY
DIMANCHE
DOMENICA

BRUCKNERHAUS
STIFTERS AAL

INSTALLATION

DIENSTAG 11. - FREITAG 10.00
TUESDAY FRIDAY
MARTEDI VENERDI 14.9. - 22.00

ZU JEDER HALBEN STUNDE
BRUCKNERHAUS, FOYER

Die „Video-Memoiren“ bestehen aus 17 Bild-Ton-Kompositionen, die sowohl in Konzertform als auch als ausstellungsähnliche Installationen präsentiert werden. Die Texte, die in den Sequenzen der „Video-Memoiren“ zitiert werden, stammen aus Stanislaw Lem's Roman „Solaris“. Die Auseinandersetzung mit demselben war unter anderem ein ausschlaggebender Faktor für die Beschäftigung des 1939 in Quito, Ecuador geborenen und jetzt in Deutschland lebenden freischaffenden Komponisten mit „Lichtklang“, „Makro-Raum-Zeit-Form“ und Mathematik. So dienen in den „Video-Memoiren“ im Computer gespeicherte Kalkulationen von Fraktalbildern als Ausgangspunkt von Licht und Klang. „Zu hören ist: ein faszinierender Kosmos von immer wieder neu verarbeiteten, sich ständig wandelnden, gewissermaßen von Zustand zu Zustand durch ein Mikroskop betrachteten Klänge - die freilich richtig „natürlich“ klingen: was nur wiederum nicht verwundert, denn sie sind numerisch generiert. [...]“

(H.J. Herbort in „Die Zeit“)

The "Video Memories" consist of 17 sound-image-compositions presented both as a concert and an exhibition-like installation. The texts quoted in the various sequences of the "Video-Memoires" are extracted from the novel "Solaris" by Stanislaw Lem.

The latter's works were a determining factor in Maiguashca's (born 1939 in Quito, living as freelance composer in Germany) occupation with "Lightsound", "Macro- space-time-shape" and mathematics.

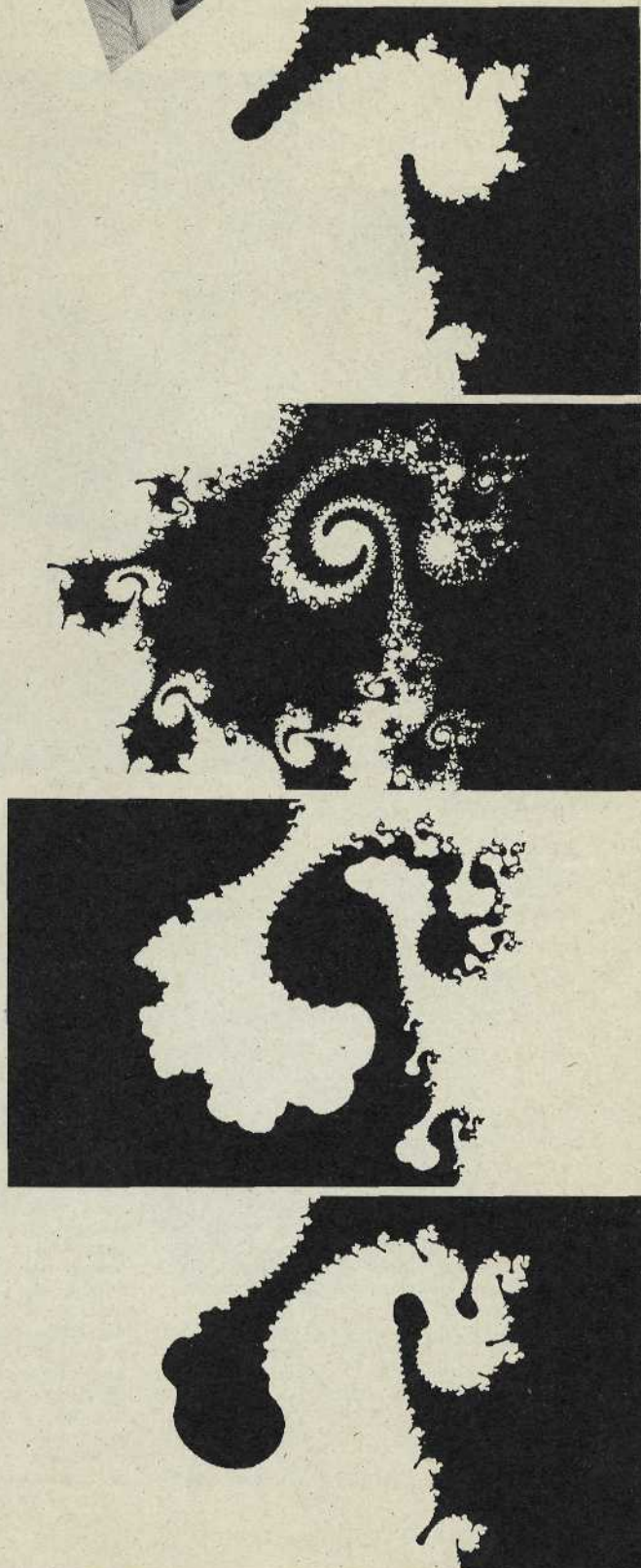
The computer-stored calculations of fractal images will serve as basic data for sound and light in "Video Memories". "What we hear is a phantastic cosmos of continuously redesigned, ever changing sounds, as if they were observed through a microscope in their process of constant evolution; and yet, they do sound "natural", which is not astonishing, for they were numerically generated [...]" (H.J. Herbort in „Die Zeit“)

Les "Mémoires-vidéo" consistent en 17 compositions image-son, présentées non seulement sous forme de concert, mais encore d'installations semblables à une exposition. Les textes cités dans les séquences des "Mémoires-vidéo" proviennent du roman "Solaris" de Stanislaw Lem. L'analyse de ce dernier était entre autres un facteur décisif pour le compositeur indépendant, né en 1939 à Quito, Ecuador, et qui vit aujourd'hui en Allemagne, de s'occuper de "son de lumière", "forme-macro-espace-temps" et mathématique. Ainsi les calculations d'images fractionnaires mémorisées dans l'ordinateur servent de point de départ de lumière et de son. "A entendre: un cosmos passionnant de sons constamment retraités, de modification permanente, en quelque sorte observés à travers un microscope d'un état à l'autre - qui sonnent, à vrai dire, leur génération numérique. [...]" (H.J. Herbort dans "Die Zeit")

Le video-memorie consistono da 17 composizioni di suono e immagine, che vengono presentate sia in forma di concerto che di installazioni. I testi recitati nelle sequenze delle "Video-memorie" sono ricavati dal romanzo "Solaris" di Stanislaw Lem. Quest'ultimo ebbe grande importanza per il compositore, nato 1939 in Quito, Ecuador, che vive in Germania, e per la sua ricerca del "Suono della luce", "Macro-spazio-tempo-forma" e matematica. In "Video-memorie", i calcoli di immagini di frattals registrati nel computer servono come base per lo sviluppo di luce e suono.

"Quello che si sente è un cosmo affascinante di suoni, sempre cambiano, sempre ridisegnati, quasi come visti attraverso un microscopio in ogni fase di cambiamento, che comunque ci sembrano sempre "naturali": cosa che non dovrebbe stupire, poi, visto che vengono generati numericamente. [...]"

(H.J. Herbort in "Die Zeit")



GIORGIO BATTISTELLI

(I) - „KEPLER'S TRAUM“ - PHANTASTISCHE OPER MIT MUSIK UND LUNARER ASTRONOMIE

Musik und Texte: GIORGIO BATTISTELLI
Inszenierung: STUDIO AZZURRO, Mailand
Ausstattung, Video: Fabio Cirifino, Paolo Rosa
Lichtgestaltung: Fabio Cirifino
Regie: Paolo Rosa
Organisation: Roberta Carraro

Auftragswerk von Ars Electronica

Koproduktion mit
Comsune di Milano („Milano Aperta“)
Alte Oper Frankfurt / „Frankfurt Feste“
Comsune di Novara
L'Officina musicale italiana dell'Aquila

Orchestra Officina Musicale Italiana.
Dirigent: Orazio Tuccella
Solisten: Elisabeth Lang, Alt (Fiolxhilde)
Timothy Breese, Bariton (Duracoto)
Salomone Ovadia, Schauspieler (Dämon)
Giovanni Trovalusci, Elektronikflöte

Mit freundlicher Unterstützung von
Institut für digitale Bildverarbeitung
der Forschungsgesellschaft Joanneum, Graz
TELESPAZIO s. p. a., Rom (Satelliten - Telekommunikation)



SONNTAG 9.9. 20.00
SUNDAY
DIMANCHE
DOMENICA

BRUCKNERHAUS
BRUCKNERSAAL



SKIZZE VON STUDIO AZZURRO ZUM BÜHNENBILD — GIORGIO BATTISTELLI FOTO: GUY VIVIEN

1609 schrieb Johannes Kepler die wohl erste Science-Fiction Erzählung „Somnium“ - oder „Der Traum vom Mond“. In dieser Schrift stellte Kepler die Frage dar, wie sich die Himmelsphänomene vom Mond aus betrachtet präsentieren würden. Für den Komponisten Giorgio Battistelli und die Medienkünstler von Studio Azzurro wird die phantastische Komponente der Erzählung zu einer Quelle von Visionen, die sich innerhalb einer Dramaturgie entwickeln und in der elektronische Bilder von Videos eine fundamentale Rolle spielen. Heute sind Wettersatelliten zu Augenprothesen der Menschen geworden. Der „Blick vom Mond“ wird in der Inszenierung auf moderne Weise dargestellt. Im Zuscherraum stehen eine metallische Erde, die eine Reihe von Parabol- und Empfangsantennen trägt und Monitore, die Informationen wiedergeben. Eine Konstruktion, die während des Stückes von Schauspielern und Sängern auch begehbar ist. Ein großes, aufmerksames Ohr, das die empfangenen Signale in Bilder umsetzt.

In 1609, Johannes Kepler wrote what might be the world's first Science Fiction story - "Somnium" or "The Dream of the Moon". In this tale, Kepler deals with the question of how celestial phenomena would look if watched from the moon.

For the composer Giorgio Battistelli and the media artists from Studio Azzurro, the fantastic components of the tale become a source of visions developing within a dramaturgy, in which electronic images from videos take an important role.

Today, weather satellites have become the artificial eyes of Man. The "view from the moon" is presented in a modern fashion within this work.

A metallic globe is situated in the audience, carrying numerous antennas and monitors presenting information. The construction is accessible to actors and singers in the piece.

A great attentive ear transforming the signals received into images.

En 1609, Johannes Kepler écrit sans doute le premier conte de science-fiction, "Somnium" - ou "Le rêve de la lune". Dans ce récit, Kepler traite la question de la manière dont les phénomènes célestes se présenteraient si on les observait de la lune.

Pour le compositeur Giorgio Battistelli et les artistes du Studio Azzurro, la composante fantastique du récit est une source de visions qui se déroulent au sein d'une dramaturgie et où des images électroniques de vidéos jouent un rôle fondamental.

Aujourd'hui, les satellites météorologiques sont devenus les prothèses oculaires des hommes. La mise en scène présente la "vue de la lune" de manière moderne. Dans l'auditorium se trouve une terre métallique porteuse d'une série d'antennes paraboliques et réceptrices et de moniteurs qui reproduisent des informations. Une construction même praticable par les acteurs et chanteurs pendant la pièce. Une grande oreille attentive qui transpose les signaux reçus en images.

In 1609, Giovanni Keplero scrisse la probabilmente prima storia del tipo "Science Fiction", il suo "Somnium", o "sogno della Luna". In questo scritto, Keplero si pose la questione, come si presenterebbero i fenomeni celesti visti dalla Luna.

Per il compositore Giorgio Battistelli e gli artisti media di Studio Azzurro la componente fantastica del racconto diventa una fonte di visioni sviluppandosi all'interno di una dramaturgia in cui immagini elettroniche hanno un ruolo fondamentale.

Oggi i satelliti meteorologici sono diventati delle protesi per i nostri occhi. La "vista dalla Luna" ci viene presentata in modo contemporaneo nella sceneggiatura.

All'interno dell'auditorio si trova un globo terrestre metallico, portando varie antenne paraboliche e monitors presentando informazioni. La struttura è accessibile agli attori e cantanti durante lo spettacolo. Un grande orecchio pieno d'attenzione trasformando le informazioni ricevute in immagini.

FRANCES MARIE UITTI

(USA/NL) - „KEPLER'S LAST DREAM“

Für Violoncello, Elektronik und Video

FRANCES-MARIE UITTI

Auftragswerk von Ars Electronica

MONDAY
LUNDI
10.9. 18.30

BRUCKNERHAUS
STIFTERS AAL

Frances-Marie Uitti, bekannt durch ihre extravagante Spieltechnik, bei der die Cellistin zwei Bogen in einer Hand führt und damit eine vierstimmige Polyphonie erzielt, komponierte eine Reise durch Kepler's phantastische Vorstellungswelt. Ihre Komposition ist die zweite im Rahmen der Ars Electronica, die auf Kepler's „Somnium“ basiert.

Die Geometrie seiner Schrift wird der Proportion, Geschwindigkeit und Tonhöhe ihrer Komposition unter Verwendung von umgespannter und verstimmteter Celli und Elektronik angepaßt. In ihrer „Solo-Oper“ verbindet sie Musik, Texte, Video und Licht.

„In einem Traum ist alles erlaubt, jede Freiheit der Imagination, die in der Welt der vernünftigen Wahrnehmung nicht existieren könnte.“
(Frances-Marie Uitti)

Frances-Marie Uitti, famous for her extravagant playing technique where the cellist uses two bows in one hand to achieve a four-voiced polyphony, composed a voyage through Kepler's phantastic world of imagination. Her composition is the second within Ars Electronica based upon Kepler's "Somnium".

The geometry of his writings is adapted to the proportion, speed and pitch of her composition through the use of re-chorded cellos and retuned cellos and electronics. In her "solo-opera", she combines music, text, video and light.

"In a dream, everything is allowed, every liberty of imagination that could not exist within the world of reasonable perception"

(Frances-Marie Uitti)

Frances-Marie Uitti, connue par sa technique extravagante où la violoncelliste conduit deux archets d'une seule main et parvient ainsi à une polphonie de quatre voix, a composé un voyage à travers l'imagination romanesque de Kepler. Sa composition est la deuxième dans le cadre d'Ars Electronica qui est basée sur „Somnium“ de Kepler.

La géométrie de son écriture est adaptée à la proportion, la vitesse et l'acuité de sons de sa composition en utilisant des violoncellos remontés et désaccordés et l'électronique. Dans son „opéra solo“ elle coordonne musique, texte, vidéo et lumière.

„Dans un rêve, tout est permis, toute liberté de l'imagination qui ne saurait exister dans le monde de la perception rationnelle.“

(Frances-Marie Uitti)

Frances-Marie Uitti, famosa per la sua stravagante tecnica di suonare il violoncello con due archi, così ricavandone una polifonia a quattro voci, in quest'opera ricrea un viaggio attraverso l'immaginazione fantastica di Keplero. La sua composizione è la seconda all'interno di Ars Electronica basando sul "Somnium" di Keplero. La geometria del suo scritto si adatta alla proporzione, velocità ed al suono della sua composizione usando dei violoncelli scordati e ricordati ed elettronica. Nella sua "solo-opera", ella collega musica, testi, video, e luce.

"In un sogno tutto è permesso, ogni libertà dell'immaginazione, che non potrebbe esistere nel mondo della percezione ragionevole."

(Frances-Marie Uitti)

FRANCES-MARIE UITTI FOTO. GERALD VAN DER KAAP



IANNIS XENAKIS

Klangregie: IANNIS XENAKIS

Mit freundlicher Unterstützung von:
Radu Stan, Edition Salabert.

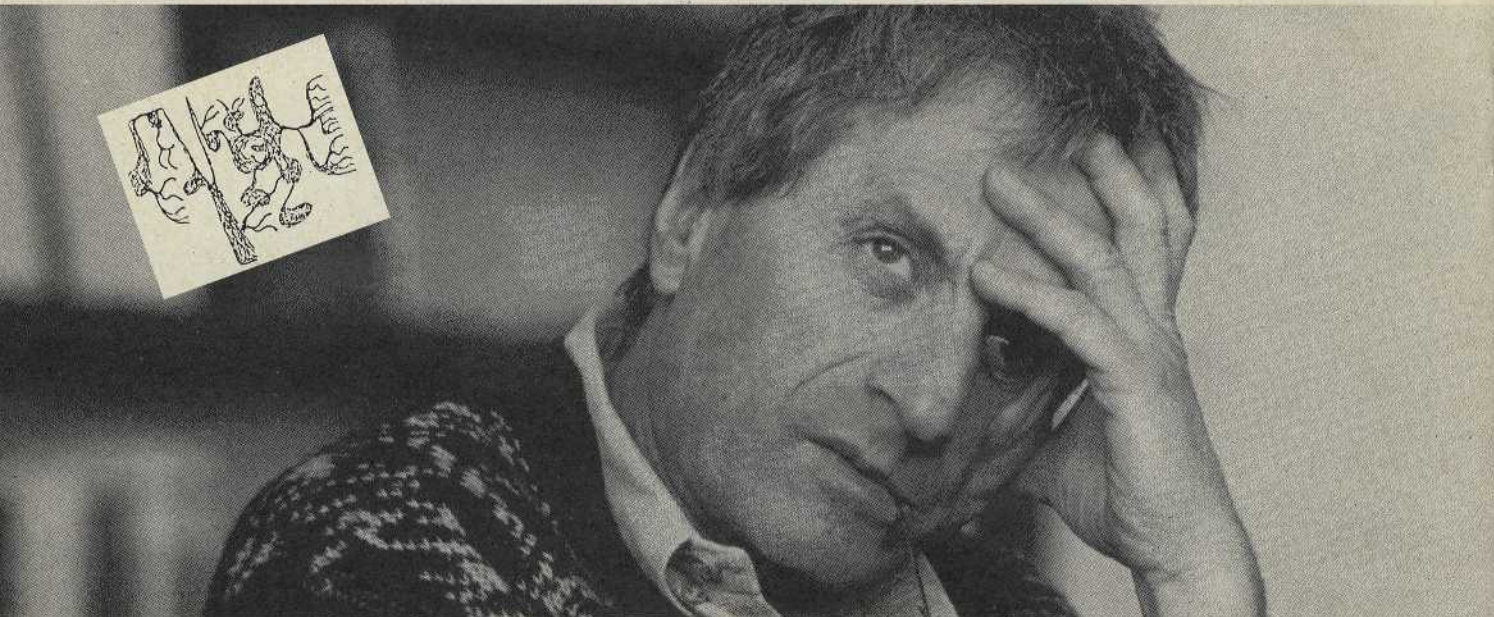
Österreichische Erstaufführung

(F) - „CONCRET PH“ (1958)
„LA LEGENDE D'EEER“ (1977) „MYCENES A“ (1978)
„VOAGE ABSOLU DES UNARI VERS ANDROMEDE“(1989)

MITTWOCH
WEDNESDAY
MERCREDI
MERCOLEDI

12.9. 20.00

BRUCKNERHAUS
BRUCKNERSAAL



IANNIS XENAKIS FOTO: RALPH A. FABSEY — PARTITURSEITE 4 FÜR "MYCENAE ALPHA"

Ars Electronica '90 konzentriert sich auf die Computermusik des Komponisten, der ohne Zweifel zu den bedeutendsten unseres Jahrhunderts zählt. Als Sohn griechischer Eltern 1922 in Rumänien geboren, lebt er seit 1947 in Paris und führte bereits in den 50er Jahren die Konzeption „Wolken“ und „Galaxien“ als Klangereignisse in seine Kompositionen ein. Seine Musik artikuliert Zusammenhänge zwischen Klang, Licht und Farbe, zwischen Philosophie, Wissenschaft, Architektur und Kunst. Ein Gesamtkunstwerk, in dem die überlieferten Grenzen zwischen Medien und verschiedenen Klangmitteln ihre Bedeutung verlieren.

Die Computerwerke von Iannis Xenakis sind am Zeichentisch des von ihm entwickelten Computersystems UPIC entworfen, das es erlaubt, mit einem elektromagnetischen Stift ausgeführte Zeichnungen in „Realzeit“ direkt in Klänge umzuwandeln, aber auch in lesbare graphische Systeme zu übertragen.

„Der Künstler-Erdenker wird Wissen und Erfindungsreichtum in so unterschiedlichen Bereichen wie Mathematik, Logik, Physik, Chemie, Biologie, Genetik, Paläontologie (für die Evolution der Formen), Humanwissenschaften und Geschichte besitzen müssen (...).“ (Iannis Xenakis)

Ars Electronica '90 is focusing on the computer music of one of the most important composers of our century. Born in Romania in 1922 as son of Greek parents, Xenakis is living in Paris since 1947 and introduced the concepts of "Clouds" and "Galaxies" as sound events into his composition as early as in the 1950ies.

His music articulates the connections between sound, light and colour, between philosophy, science, architecture and Art. An integrative work of art, overcoming the traditional boundaries of media and various sound instruments.

The computer works by Iannis Xenakis have been designed at the drawing board of his UPIC computer system which permits both a real-time transformation in music of designs sketched out with an electronic pencil, and the print-out of legible graphic systems.

"The artist-inventor will require to have knowledge and intuition in areas so different as mathematics, logic, physics, chemistry, biology, genetics, paleontology (for the evolution of shapes), human sciences and history (...)." (Iannis Xenakis)

Ars Electronica se concentre sur la musique d'ordinateur du compositeur qui compte sans aucun doute parmi les plus remarquables de notre siècle. Le fils de parents grecs né en 1922 en Roumanie vit depuis 1947 à Paris et introduit déjà dans les années 50 les événements sonores "Nuages" et "Galaxies" dans ses compositions.

Sa musique articule les relations entre son, lumière et couleur, entre philosophie, science, architecture et art. Une œuvre d'art complète où les frontières traditionnelles entre les médias et les différents instruments perdent leur signification.

Les œuvres sur ordinateur de Iannis Xenakis sont conçues sur le pupitre à dessiner du système informatique UPIC développé par lui-même qui permet de transformer des dessins exécutés avec un crayon électromagnétique en "temps réel" dans des sons, mais aussi de les transposer dans des systèmes graphiques lisibles.

"L'artiste-inventeur devra avoir des connaissances et de la richesse d'imagination dans des domaines aussi divers que la mathématique, la logique, la physique, la chimie, la biologie, la génétique, la paléontologie (pour l'évolution des formes), les sciences humaines et l'histoire (...)." (Iannis Xenakis)

L'Ars Electronica '90 si concentra sulla musica computerizzata del compositore che senza dubbio figura tra i più importanti del nostro secolo. Figlio di genitori greci, egli nacque in Romania nel 1922 e vive a Parigi sin dal 1947. Già negli anni '50 introdusse il concetto di "Nuvole" e "Galassie" come eventi sonori nelle sue composizioni.

La sua musica riflette i collegamenti tra suono, luce e colore, tra filosofia, scienze, architettura ed arte. Un'opera d'arte globale, coinvolgente, in cui i limiti tradizionali tra media e vari attrezzi sonori perdono la loro importanza.

Le opere computerizzate di Iannis Xenakis furono disegnate sulla tavola di disegno del sistema computer UPIC da lui costruito, un sistema che permette di trasformare dei disegni fatti con una penna elettromagnetica in musica in tempo reale, ma anche di trasformarli in sistemi grafici leggibili.

"L'artista inventore dovrà possedere conoscenza e ingegnosità in dei settori tanto diversi quali matematica, logica, fisica, chimica, biologia, genetica, paleontologia (per lo sviluppo delle forme), scienze umane e storia (...)." (Iannis Xenakis)

DUTRIEUX LARROCHE ROSTAIN

(F) „LE SYSTÈME DU MONDE“ GESCHICHTE EINER IMAGINÄREN KOSMOLOGIE

Musik: SERGE DUTRIEUX
Szenografie: JEAN-PIERRE LARROCHE
Regie: MICHEL ROSTAIN

Koproduktion von: Les Ateliers du spectacle,
un théâtre pour la musique, train de nuit
Auftragswerk von Ars Electronica

Mit Unterstützung von:
l'Espace Prévert/Aulnay Sous Bois/Théâtre Messalia/
Marseille, ADAMI/Fondation 93

MITTWOCH 12.9. 18.30
WEDNESDAY + 22.00
MERCREDI

BRUCKNERHAUS
STIFTERS AAL

„Le système du monde“ ist die Geschichte einer imaginären Kosmologie. Spielort ist eine Miniaturbühne, ausgestattet mit der Maschinerie eines Theaters des 18. Jahrhunderts.

Es wird eine verzauberte, unendliche, zeitlose, irreversible und riskante Welt gezeigt. Planeten, Sterne und noch unbekannte Konstellationen. Himmelskonstruktionen, große Automaten, die das All beschreiben wie ein unendliches Chronometer.

Wir sehen aleatorische (zufällige) Körper, die Unordnung säen, Himmelskörper, wie himmlische Boten, die in unserer Vorstellung von Vergangenheit und Zukunft künden.

Ein Spiel der Objekte und Bilder, mit virtuellen Wesen, die nur existieren, weil wir sie erfinden.

„Wie sollen wir in dieser Welt leben, die sich ändert noch während wir versuchen, sie zu erforschen?“
(Michel Rostain)

„Le système du monde“ is the history of an imaginary cosmology. The piece is set within a miniature stage equipped with the machinery of an 18th century theatre. We are presented a world enchanted, infinite, timeless, irreversible and full of risks. Planets, stars and constellations still unknown, sky constructions, great automatons describe the universe like an infinite chronometer. We see aleatoric, random solids sowing disorder, celestial shapes like messengers announcing the future and the past in our imagination. A play of objects and images, with virtual beings that exist only because we invent them.

„How should we live in this world that is changing constantly while we are still trying to explore it?“ (Michel Rostain)

„Le système du monde“ est l'histoire d'une cosmologie imaginaire. Lieu du jeu est une scène en miniature, équipée de la machinerie d'un théâtre du 18^e siècle.

Un monde enchanté, infini, intemporel, irréversible et risqué est montré. Planètes, étoiles et constellations inconnues. Constructions célestes, grands automatons qui décrivent l'univers comme un chronomètre infini. Nous voyons des corps aléatoires, fortuits qui sement le désordre, des corps célestes semblables aux messagers célestes qui révèlent dans notre imagination le passé et l'avenir. Un jeu des objets et images, avec des êtres virtuels qui n'existent que par notre invention.

„Comment vivre dans ce monde qui change déjà pendant que nous tentons l'explorer?“ (Michel Rostain)

„Le Système du Monde“ è la storia d'una cosmologia immaginaria. Il luogo dello spettacolo non è che un teatro in miniatura attrezzato con la macchinaria di un teatro del '700.

Gli artisti ci presentano un mondo incantato, infinito, senza tempo, irreversibile e rischioso. Pianeti, stelle e costellazioni ancora sconosciute. costruzioni celesti, grandi macchine automatiche che descrivono l'universo come un cronometro infinito. Vediamo dei corpi aleatori, casuali, seminando disordine, astri quasi messaggeri dal cielo raccontando del passato e del futuro nella nostra immaginazione. Un gioco d'oggetti e immagini con esseri virtuali che esistono soltanto perché noi li inventiamo.

„Come dovremmo vivere in questo mondo che cambia continuamente mentre stiamo ancora cercando d'explorarlo?“
(Michel Rostain)



S E L E K T I O N

Mitwirkende:

JOACHIM PENSE
STEPHAN SCHMIDT
ROGER SCHÖNAUER
CHARLY STEIGER
RALF WEHOWSKY
ACHIM WOLLSCHIED

FRITAG
FRIDAY
VENDREDI
VENERDI

14.9. 18.00

BRUCKNERHAUS
STIFTERS AAL



SELEKTION

Seit Anfang der 80er Jahre ist die Gruppe von Musikern auf dem Gebiet der "Neuen Rockmusik" und deren Grenzbereich zur elektronischen und Tonband-Musik tätig. Die 1985 entstandene Doppel-LP "NICHTS NIEMAND NIRGENDS NIE", deren ersten drei Seiten das ausschließliche Klangmaterial der vierten bilden, ist Ausgangspunkt von SLP.

Quellen des Klangmaterials sind vier von vier Operateuren bediente Plattenspieler auf einem Podest im Zentrum des Aufführungs-ortes. Die Operateure versetzen nach kompositorischen Vorgaben die Abtastnadeln, so daß es zu einer gezielten Auswahl durch Wiederholen und Überspringen bestimmter Passagen, aber auch zu Pausen und zu percussiven Nadelgeräuschen kommt. Das entstandene Klangmaterial wird zu einer Relaisstation geleitet, wo nach Maßgabe eines Computers vier Stimmen passieren oder gelöscht werden können. Der Computer organisiert als "Schnittstelle" das Feld zwischen Klangerzeugung und Klangrealisation. In den Raumecken befinden sich Lautsprecher, die die Musik der Plattenspieler an den verschiedenen Wänden "erklingen" lassen.

Since the beginning of the Eighties, this group of musicians is active in the sectors of „New Rock Music“ and its boundaries towards electronic and tape music. The double LP album „Nichts nirgends niemand nie“ produced in 1985, the first three sides of which are the only sound material of the fourth, is SLP's starting point. The basic sound material is delivered by four turntables operated by four players on a small stage in the center of the performance site. The operators move the needles in accordance to a score, so that there is a determined selection through the repetition and exclusion of certain tunes, but also through pauses and the percussive sounds of the needles. The sound material thus produced is transferred to a relais station, where four voices may pass or be deleted at a computer's discretion.

As an interface, the computer organizes the field between sound production and sound realization. PR-systems are distributed in the corners of the performance area and let the music of the four records „sound“ from the various walls.

Depuis le début des années 80, ce groupe de musiciens travaille dans le domaine du "Nouveau Rock" et ses limites à la musique électronique et sur bande magnétique. Le microsillon double "Nichts Niemand Nirgends Nie" dont les trois premières faces constituent le matériel sonore exclusif de la quatrième, est le point de départ de SLP. Sources du matériel sonore sont quatre phonographes manoeuvrés par quatre opérateurs sur un palier au centre de la salle de représentation. Selon les données de la composition, les opérateurs déplacent les pointes de lecture de manière à obtenir une sélection intentionnelle par répétition et saut de certains passages, mais aussi des intervalles et des bruits d'aiguilles percussifs. Le matériel sonore résultant est conduit à un relais où, selon un ordinateur, quatre voix peuvent passer ou être effacées. L'ordinateur en tant que "point d'intersection" organise le champ entre génération et réalisation sonore. Dans les coins de la salle se trouvent des haut-parleurs qui font "retentir" la musique des phonographes sur les différentes parois.

Sin dall'inizio degli anni '80, il gruppo di musicisti è attivo sul settore del "Nuovo Rock" ed ai margini di quest'ultimo verso l'elettronica e la gape music. La LP doppia prodotta nel 1985, "Nichts niemand nirgends nie", i cui primi tre lati sono il materiale sonoro esclusivo del quarto, è il punto di partenza di SLP.

Il materiale sonoro viene ricavato da quattro giradischi operati da quattro operatori al centro della sala. Questi cambiano la posizione delle punte in concordanza con una partitura, in modo di produrre una selezione musicale, ripetendo o lasciando andare alcuni brani, ma anche delle pause e degli effetti percussivi.

Il materiale sonoro così ricavato è trasferito ad una stazione, dove un computer lascia passare oppure cancella quattro voci.

In modo di un'Interface, il computer organizza il campo tra la produzione e la realizzazione del suono. Gli altoparlanti sono disposti negli angoli della sala e lasciano "risuonare" la musica dei giradischi sulle pareti.

RICHARD TEITELBAUM

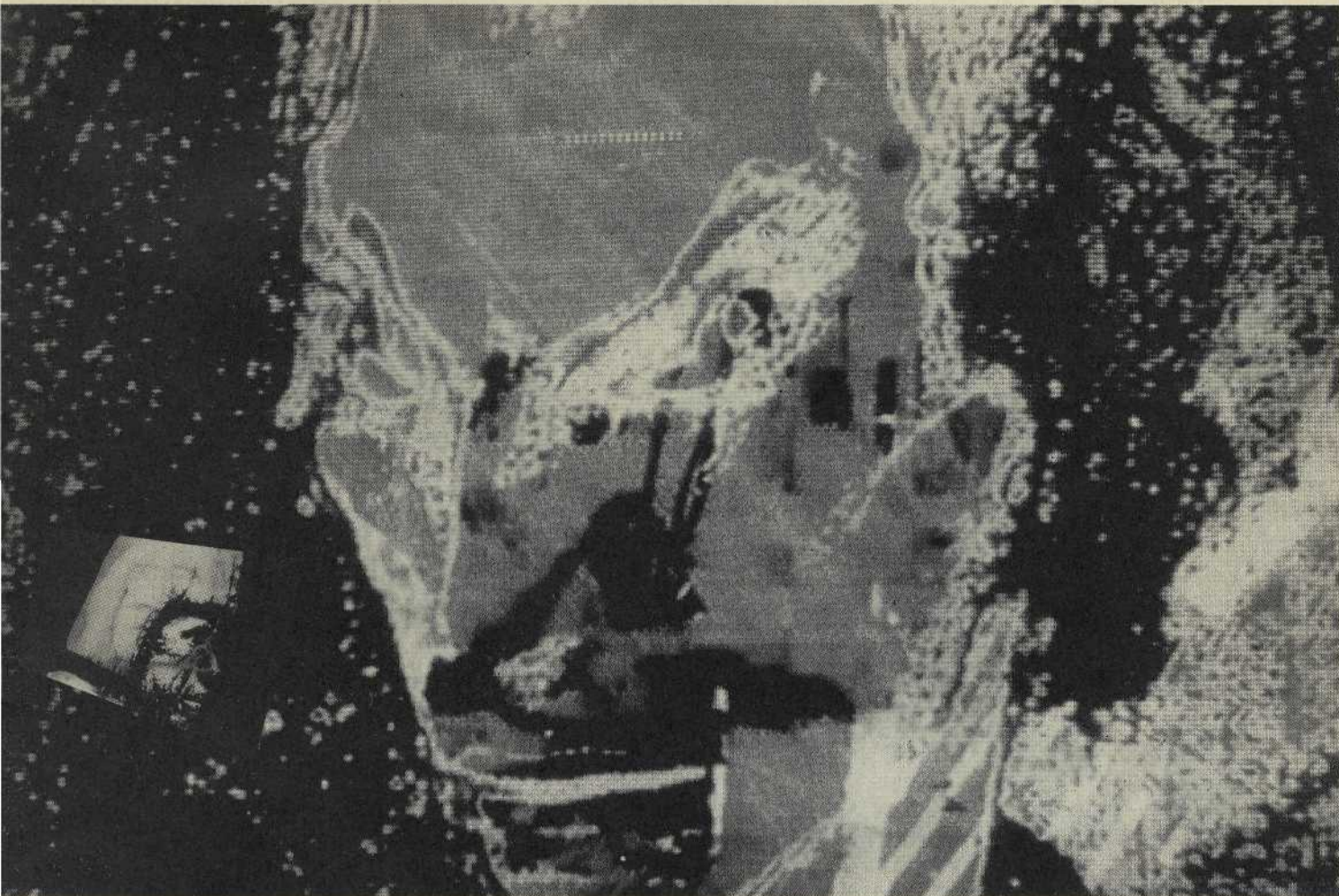
(USA) - „GOLEMS“ EINE INTERAKTIVE OPER

Stimme: Shelley Hirsch
Posaune: George Lewis
Percussion: Sams Bennett
Keyboards, Elektronik: RICHARD TEITELBAUM
Performance, Bühne: Joan Jonas

FREITAG
FRIDAY
VENDREDI
VENERDI

14.9. 20.00

BRUCKNERHAUS
BRUCKNERSAAL



RICHARD TEITELBAUM, SZENE AUS "GOLEMS"

Gleich Golem, wie durch Zauber zum Leben erweckt, reagieren Techniken künstlicher Intelligenz auf Signale akustischer und elektronischer Instrumente, sowie der menschlichen Stimme.

So „hören“ ein computergesteuertes Klavier und eine Videobildplatte und antworten in Echtzeit auf die Live-Musik der Performer. Richard Teitelbaum, 1939 in New York geboren, läßt aus Golem einen künstlichen Menschen werden, den modernen Roboter. Das Ziel seiner Bemühungen ist es, einen intelligenten, interaktiven und künstlichen „Pianisten“ zu erfinden. Dennoch sieht er in ihm ein Symbol für die Verheißung und die Gefahren unserer technologischen Gesellschaft.

Brought to life by magic, like the Golem, Artificial Intelligence techniques react to signals from acoustic and electronic instruments as well as to human voices. Thus, a computer-controlled piano and a video-disk are able to "listen" and answer to the performers' live music in real time.

Richard Teitelbaum, born in New York in 1939, makes the mythological Golem become an artificial human being, the modern robot. The goal of his artistic interests is the invention of an intelligent, interactive and artificial "pianist". In this, he sees a symbol both for the promises and the dangers of our technological society.

Pareil à Golem, comme par enchantement éveillé à la vie, les techniques de l'intelligence artificielle réagissent sur les signaux d'instruments acoustiques et électroniques, ainsi que de la voix humaine.

C'est ainsi qu'un piano commandé par ordinateur et un disque vidéo "écoutent" et répondent en temps réel sur la musique en direct des artistes.

Richard Teitelbaum, né en 1939 à New York, fait de Golem un homme artificiel, le robot moderne. Le but de son effort est la création d'un "pianiste" intelligent, interactif et artificiel.

Pourtant il voit en lui un symbole de l'apremesse et des risques de notre société technologique.

Come il Golem, quasi suscitato alla vita con la forza della magia, le tecniche dell'Intelligenza Artificiale reagiscono su segnali di strumenti acustici ed elettronici e sulla voce umana. Così, un pianoforte computerizzato ed un disco video "ascoltano" e rispondono in tempo reale sulla musica dei performers.

Richard Teitelbaum, nato a New York in 1939, trasforma il mitico Golem in un uomo artificiale, un robot moderno. Il fine dei suoi sforzi è l'invenzione del "pianista" intelligente, interattivo ed artificiale. In esso, egli vede un simbolo sia per le promesse che per i pericoli della nostra società tecnologica.

ALAN AYCKBOURN

ALAN AYCKBOURN (GB) - „AB JETZT“

Komödie
Deutsch von Corinna Borchers und Peter Zadek

Inszenierung: Klaus-Dieter Wilke
Ausstattung: Kurt Pint

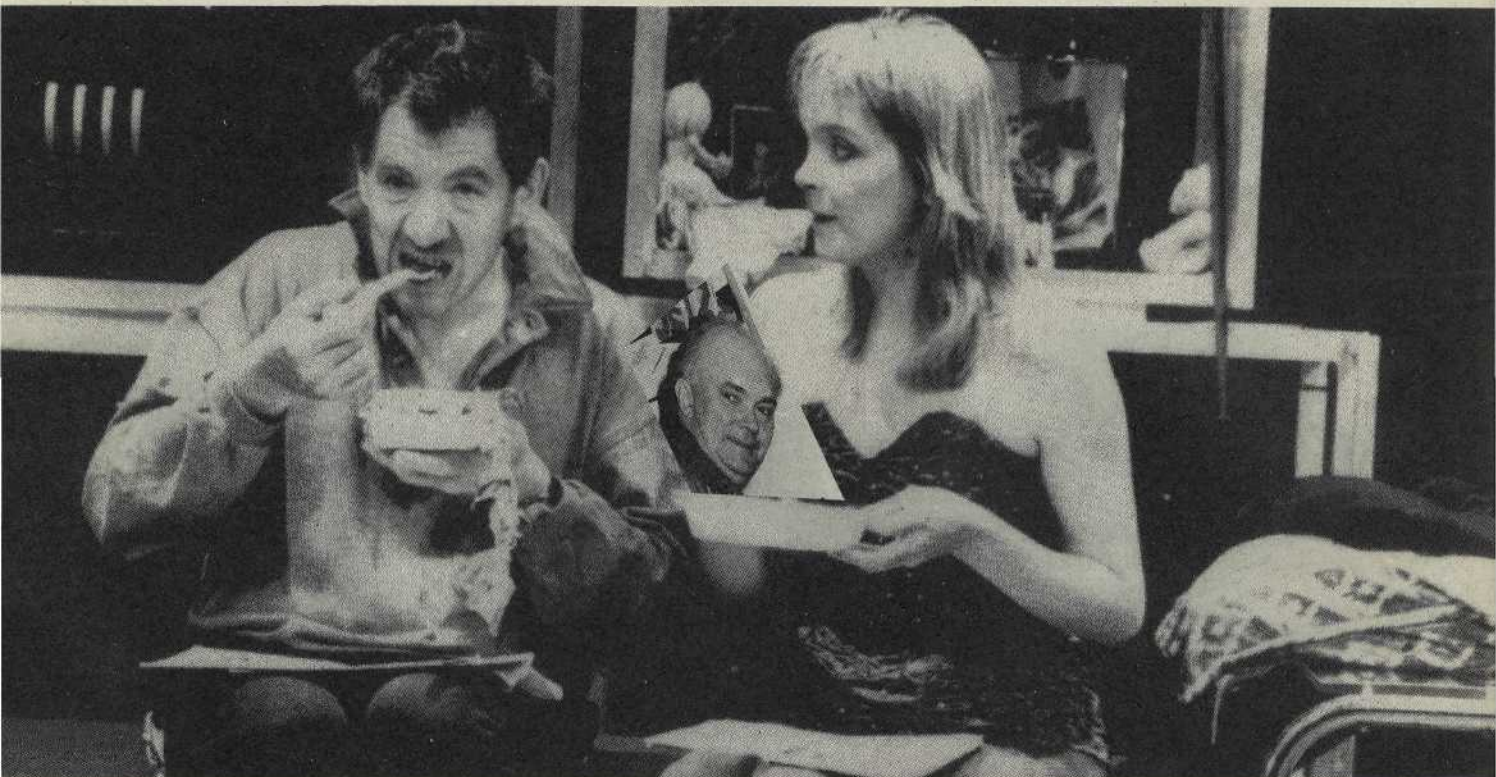
Produktion des Landestheaters Linz

SONNTAG 9.9. 11.00
SUNDAY
DIMANCHE
DOMENICA

SONNTAG 9. DIENSTAG 11. MITTWOCH 12. FREITAG 14.9. 19.30
SUNDAY TUESDAY WEDNESDAY FRIDAY
DIMANCHE M A R D I M E R C R E D I V E N D R E D I
DOMENICA MARTEDI MERCOLEDI VENERDI

P R E M I E R E

L A N D E S T H E A T E R L I N Z



SCENE AUS DER LONDONER AUFFÜHRUNG VON „AB JETZT“, MIT JAN MCKELLEN ALS JEROME UND SERENA EVANS ALS GOU. FOTO: DONALD COOPER — ALAN AYCKBOURN

„Ab Jetzt“ spielt „irgendwann bald“ und reflektiert eine makabre Zukunftsvision des 1939 in London geborenen Schriftstellers Alan Ayckbourn, einem der erfolgreichsten Dramatiker der Gegenwart.

Der Inhalt in Kürze:

Der einsame Komponist Jerome lebt von der Außenwelt völlig abgeschirmt in seinem mit technischen Geräten ausgestatteten Studio und ist dem Musikcomputer verfallen. Die Fenster sind fest verschlossen, die Türe elektronisch abgesichert. Draußen herrschen die „Töchter der Finsternis“. Von Frau und Tochter verlassen bringt sein Roboter GOU 300 F eine ebenso amüsante, wie subtile, unerwartete Wende in das Spiel ...

„Ab Jetzt“ is set „somwhen soon“ and reflects a macabre vision of the future by one of the most successful playwrights of the present, Alan Ayckbourn, born 1939 in London.

The play's contents in short:

The lonely composer Jerome is living completely secluded from the outside world in his studio equipped with technical devices, and he is completely addicted to his music computer. The windows are shut, the doors electronically secured. On the outside, the „Daughters of Darkness“ reign.

Left alone by wife and daughter, his robot GOU 300 F brings along a change amusing as well as subtle and unexpected....

„Ab jetzt“ se déroule „bientôt n'importe quand“ et reflète une vision macabre de l'avenir de l'auteur Alan Ayckbourn, né en 1939 à Londres, un dramaturge contemporain de grand succès.

Le contenu en bref:

Le compositeur solitaire Jérôme vit complètement retiré du monde extérieur dans son studio équipé d'appareils techniques et soumis à son ordinateur de musique. Les fenêtres sont hermétiquement fermées, la porte avec protection électronique. A l'extérieur règnent les „filles des Ténèbres“.

Abandonné par femme et fille, son robot GOU 300 F fait entrer en jeu un changement imprévu aussi amusant que subtil....

„Ab jetzt“ ha luogo „non si sa quando ma ben presto“ e riflette una visione macabra del futuro, come la vede l'autore londinese Alan Ayckbourn, nato 1939, uno degli scrittori drammatici più famosi del presente.

Il contenuto in poche parole:

Il compositore Jerome vive completamente isolato dall'esterno nel suo studio computerizzato ed è ossessionato dal suo music computer. Le finestre sono ben chiuse, le porte sorvegliate elettronicamente. All'esterno regnanno le „Figlie delle Tenebre“. Dopo esser stato lasciato dalla moglie e dalla figlia, il suo robot GOU 300 F porta un cambiamento tanto sottile quanto divertente ed inaspettato nel gioco....

BRUCE ODLAND/SAM AUINGER

BRUCE ODLAND/SAM AUINGER
(USA/A) - "GARTEN DER ZEITRÄUME"
KLANGINSTALLATION

Auftragswerk der
Oberösterreichischen Landesausstellung
„Mensch und Kosmos“,
in Zusammenarbeit mit Ars Electronica

P R Ä S E N T A T I O N

SONNTAG
SUNDAY
DIMANCHE
DOMENICA

9.9. 23.00

MONTAG
MONDAY
LUNDI
LUNEDI

10.9. 06.31 SONNEN
AUFGANG

IN DEN GÄRTEN DES LINZER SCHLOSSES

Das interaktive Klangkonzept reagiert auf Bewegungen im Raum. Nicht nur der natürliche und gestaltete Klang, die Installationspunkte, der Raum und die Zeit bestimmen den klanglichen Inhalt, sondern auch der Besucher selbst. Bestimmte Zeiträume werden mit definierten Klangereignissen markiert (z.B. Vollmond - Turmuhrschlagen etc.). Klänge kreisen und wandern, zeigen in Richtungen und erfüllen den Raum. Die Klanginstallation des aus Colorado stammenden Komponisten und Performers Bruce Odland - durch seine Theater- und Filmmusiken und auch als ehemaliger Produktionsmanager von Laurie Anderson bekannt - und des Linzer Komponisten und Musikers Sam Auinger - als Konzeptkünstler und durch diverse interdisziplinäre Projekte mit „SWAP“ ein Begriff - wird von Ars Electronica durch spezielle Aufführungen mit internationalen Künstlern ergänzt und ist im Rahmen der Landesausstellung „Mensch und Kosmos“ vom 6. Mai 1990 bis 4. November 1990 zu besichtigen.

The interactive sound conception reacts to movements in space. Not only natural and artificial sound, the installation points, space and time determine the contents, but also the spectators.

Pre-defined points in time are marked with distinct sound events (eg. the Full Moon with the sound of a clock etc). The sounds are circling and wandering, pointing into directions and fill out the space.

The sound installation by the Colorado-born composer and performer Bruce Odland - renowned for his music for film and theatre as well as for being the former production assistant of Laurie Anderson - and by the Linz composer and musician Sam Auinger - known as conceptual artist and for various interdisciplinary projects with "SWAP" - will be enhanced within Ars Electronica through live performances by international artists and is open to the public within the State Exhibition „Mensch und Kosmos“ from May 6, 1990 through November 4, 1990.

Le concept sonore interactif réagit sur les mouvements dans l'espace. Non seulement le son naturel et formé, les points d'installation, l'espace et le temps déterminent le contenu sonore, mais aussi le visiteur lui-même.

Certaines périodes sont marquées d'événements sonores définis (p.e. pleine lune - sonnerie d'une horloge etc.). Des sons tournent et voyagent, indiquent des directions et remplissent l'espace.

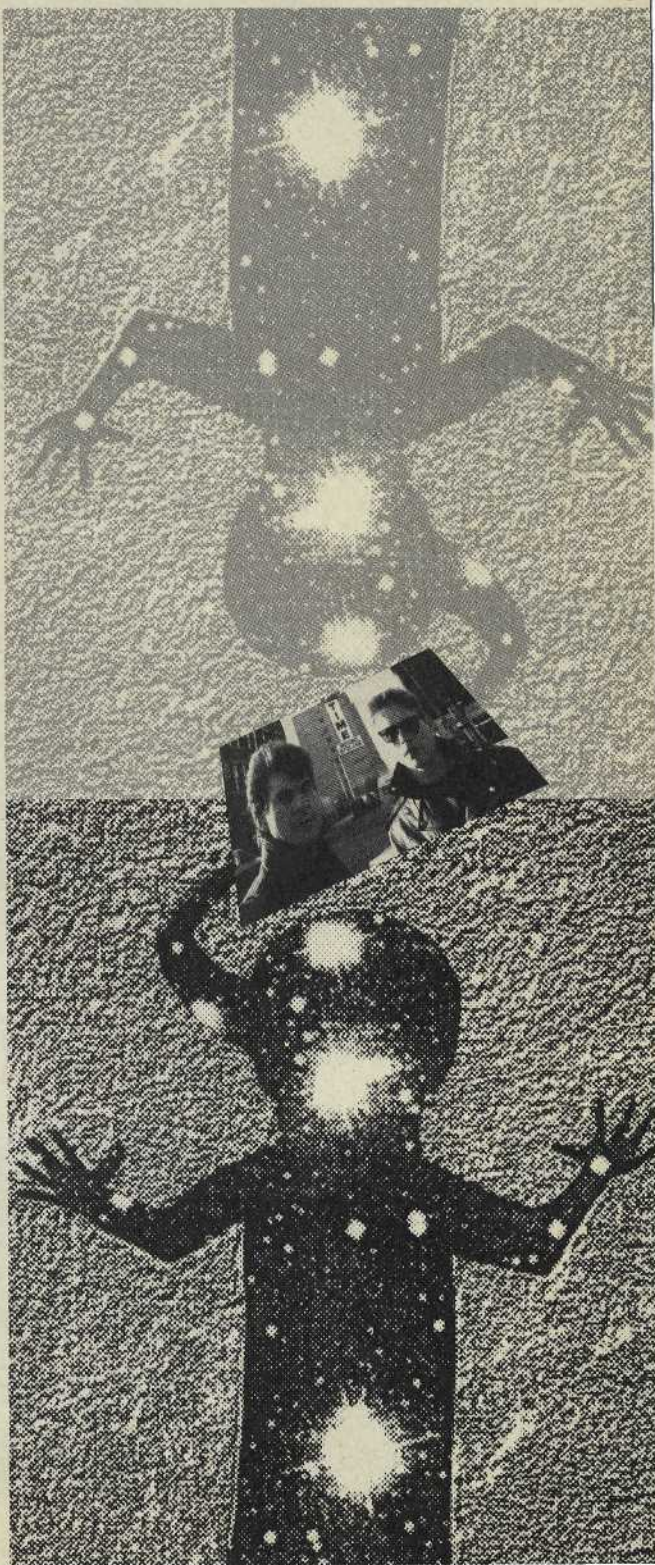
L'installation sonore du compositeur originaire de Colorado Bruce Odland - connu par ses musiques de théâtre et de film ainsi qu'en fonction d'ancien manager de production de Laurie Anderson - et le compositeur et musicien Sam Auinger de Linz - connu comme artiste conceptuel et par de diverses projets interdisciplinaires avec "SWAP" - sera complétée à l'occasion de l'ars Electronica par des représentations particulières avec des artistes internationaux et peut être visitée dans le cadre de l'exposition "Homme et Cosmos" du 6 mai 1990 au 4 novembre 1990.

Il concetto sonoro interattivo reagisce su movimenti nello spazio. Il contenuto sonoro viene determinato non solo dai suoni naturali ed artificiali, dallo spazio e dal tempo, ma anche dallo spettatore stesso.

Certi punti fissi nel tempo vengono marcati con eventi sonori predeterminati (per esempio la Luna Piena con il battere dell'orologio del campanile, ecc). I suoni girano e si muovono, puntano in certe direzioni e riempiono lo spazio.

Il compositore ed artista performance Bruce Odland è nato a Colorado ed è noto sia per le sue musiche per film e teatro che per essere stato il production manager per Laurie Anderson, il compositore e musicista Sam Auinger di Linz si è fatto notare come artista concettuale e con vari progetti interdisciplinari con "SWAP". La loro installazione durante Ars Electronica ospiterà rappresentazioni di vari artisti internazionali e può essere vista all'interno dell'Esposizione Statale "Mensch und Kosmos" dal 6 maggio al 4 novembre 1990.

SYMBOL FÜR DEN "GARTEN DER ZEITRÄUME" — BRUCE ODLAND, SAM AUINGER



FRIEDERIKE PEZOLD

FRIEDERIKE PEZOLD (A)
„UNTER DEM STERNENHIMMELKLEID DER
GÖTTIN UNSICHTBAR BEKOMMT DIE FANTASIE FLÜGEL“

Auftragswerk von Ars Electronica

SAMSTAG
SATURDAY
SAMEDI
SABATO

8.9.

-

FREITAG
FRIDAY
VENERDI
VENERDI

14.9.

BRUCKNERHAUS / FOYER



FRIEDERIKE PEZOLD — FRIEDERIKE PEZOLD: PROJEKTSKIZZE

Diese neue Skulptur, in der geheimnisvoll ein Monitor eingebaut ist, in dem sich Bilder erotischer Phantasien bewegen, ist ein neuer „Kunstabsehungsapparat“. Der Betrachter soll nicht mehr so gehetzt, so oberflächlich und so schnell an Kunstwerken vorbeigehen können, sondern soll sich hinsetzen und in Ruhe die Skulptur, welche ihm durch ein Fernrohr nur Stück für Stück gezeigt wird, betrachten. So steigert sich seine Konzentration, indem die Quantität des Betrachtens gemindert, die Qualität aber gesteigert wird. Dem „grauenhaften, zerstreuten Kunstbetrachten“ wird ein Ende gesetzt.

This new sculpture incorporating a monitor showing moving pictures of erotic fantasies is a new "Art Observing Apparatus".

The viewer shall not be able to go by works of art with such a hurry, look at them superficially and fast, but is invited to take a seat and watch with leisure as the sculpture is presented to him only piece by piece through a telescope. Thus, concentration is increased, the quantity of viewing being diminished, the quality enhanced. An end is made to the "terrible, distracted observation of Art".

Cette nouvelle sculpture, dans laquelle un moniteur est mystérieusement encastré où passent des images de visions érotiques, est un nouvel "appareil de contemplation d'art". Le visiteur doit être empêché de passer devant les oeuvres d'art de manière si pressée, si superficielle, si vite, mais il doit s'asseoir et contempler au repos la sculpture qui ne lui est montrée à travers un télescope que pièce par pièce. Ainsi augmente sa concentration, la quantité à contempler est réduite, mais la qualité est élevée. Une fin est mise à l'"atroce contemplation distraite de l'art".

Questa nuova scultura, misteriosamente incorporando un monitor in cui si muovono immagini di una fantasia erotica, è un nuovo "apparacchio per l'osservazione dell'arte". Lo spettatore non potrà più passare tanto in fretta, superficialmente, tanto presto alle opere d'arte, ma dovrebbe sedersi ed osservare con calma la scultura presentatagli solo a pezzetti attraverso un cannocchiale. Così la sua concentrazione cresce a misura che la quantità d'osservazioni diminuisce, la qualità invece cresce. Poniamo una fine a quel "osservare l'arte" tanto terribile e distratto.

HYPertext INSTALATIONEN

“HYPERTEXT”-INSTALLATIONEN:

FRANZ JOSEF CZERNIN /
FERDINAND SCHMATZ
"POE"

Produktions- und Analyse-Programm
für dichterische Texte

Pool Processing
"Die imaginäre Bibliothek"
Reisen durch rhetorische Räume
in Kunst-Hyper-Texten

Weitere Installationen:

Steina Vasulka
"PTOLEMÄEUS"

David Dunn / Woody Vasulky
"DIGITAL SPACE"

Rudolf Kapellner
"MIND MACHINES"





Konzept, Visualisierung: ZELKO WIENER
Psycho-aktive Elektroakustik: KONRAD BECKER

Mit freundlicher Unterstützung von
Commodore Österreich

Auftragswerk von Ars Electronica



SAMSTAG
SATURDAY
SAMEDI
SABATO

8.9. -

FREITAG
FRIDAY
VENDREDI
VENERDI

14.9.

BRUCKNERHAUS / FOYER

ZELKO WIENER: PROJEKT "MIND CINEMA"

Der Zuschauer sieht keine Bilder und hört keine Töne, wie sie bei Kinofilmen und Videoproduktionen üblich sind. Naturgemäß ist der Informationsfluß dieser Medien von außen nach innen gerichtet. Die Aktivität des Bewußtseins beschränkt sich darauf, diese Daten zu verarbeiten, womit fremdbestimmte Absichten mehr oder weniger verinnerlicht werden.

"Das innere Kino" liefert dagegen einzig minimale, opto-akustische Grundinformationen. Der psycho-aktive Fluß vermittelt weder Inhalte noch Ästhetik, er soll ausschließlich die eigene, subjektive Imagination auslösen. Der geistigen Autonomie des Betrachters stellt sich keine vorgeformte Welt entgegen - das individuelle Muster bestimmt und interpretiert er selbst.

The visitor does not see any images nor hear any sounds as are usual in cinema and video productions. Naturally, the information by these media is oriented from the outside inwards. The activity of consciousness is limited to the processing of these data, thus more or less internalizing intentions determined by others. The internal Cinema on the other hand, delivers only minimal, optoacoustical basic informations. The psycho-active flow conveys neither aesthetics nor contents, it is only intended to trigger the spectator's own subjective imagination. The spiritual autonomy of the observer is not obstructed by pre-shaped worlds, his individual patterns are designed and interpreted by himself.

Le spectateur ne voit pas d'image et n'entend pas de son, comme c'est d'usage dans les films de cinéma et les productions vidéo. Suivant les lois naturelles, le flux d'information de ces médias est orienté de l'extérieur à l'intérieur. L'activité de la conscience se limite à assimiler ces données, et par cela plus ou moins à interioriser des intentions d'autrui. Par contre, "Le cinéma intérieur" fournit seulement des informations oto-acoustiques minimales. Le flux psycho-actif ne procure ni contenus ni esthétique, il doit uniquement déclencher l'imagination propre, subjective. A l'autonomie intellectuelle du spectateur ne s'oppose pas de monde préformé - c'est lui-même qui fixe et interprète le dessin individuel.

Lo spettatore non vede immagini e non sente suoni come è consueto per il cinema e il video. Naturalmente, il flusso dell'informazione di questi media è diretto dall'esterno verso l'interno. L'attività della conoscenza si limita a lavorare questi dati, internalizzando le intenzioni determinate da altri. "Il cinema interno", invece presenta solamente informazioni minimali e fondamentali. Il flusso psico-attivo non trasporta né contenuti né estetica, ma deve solamente spingere l'immaginazione soggettiva e personale. All'autonomia spirituale dello spettatore non vi si oppone più un mondo predisposto, il disegno individuale va ideato ed interpretato da lui stesso.

BESTELLKARTE / TICKET ORDER FORM

Ich bestelle / I want to order: _____ Stk. FESTIVAL PASS / PÄSSE à S 450,-
(Festival Pass (es) at AS 450,-)

_____ Karte (n) à 100,- für:
(Ticket (s) at AS 100,- for:)

Datum, Unterschrift
(Date, signature)

ARS ELECTRONICA GO TOURNAMENT

ARS ELECTRONICA GO TOURNAMENT

SAMSTAG 8.9. - DIENSTAG 11.9.
SATURDAY TUESDAY
SAMEDI MARDI
SABATO MARTEDI

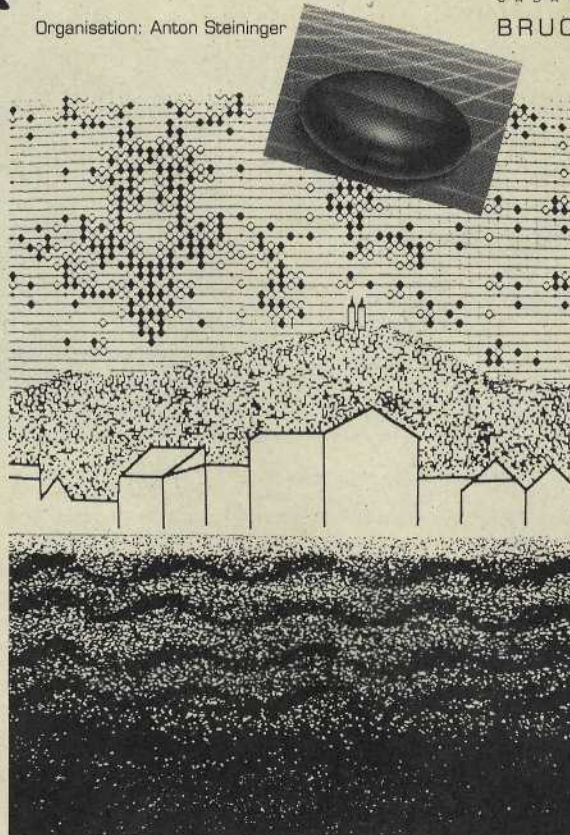
BRUCKNERHAUS / FOYER

Organisation: Anton Steininger

Go ist das letzte Spiel, das von den Computer-Experten zum Programmieren entdeckt wurde. Im Unterschied zu Schach hat Go nur eine Sorte von Figuren: Steine, die auf die Schnittpunkte der 19 x 19 Linien gesetzt und nicht mehr bewegt werden dürfen. Die Zugmöglichkeiten sind daher um ein Vielfaches höher. Beim ersten Zug stehen den 20 Varianten im Schach bereits theoretisch 361 im Go gegenüber.

Ein besonders brisanter Aspekt rundet den Boom noch ab, indem ein taiwanesischer Mäzen demjenigen 1,4 Millionen US Dollar bietet, dem es gelingt bis zum Jahr 2000 ein Computer-Go-Programm zu schreiben, welches in der Lage ist, den jeweiligen amtierenden Jugend-Weltmeister ohne Vorgabe zu schlagen.

Einige Go-Programme können gegen „normale“ Kyu-Spieler schon ganz einfach gewinnen...



COMPUTER-GO

The game of Go has been the latest to be discovered by computer experts for programming. Contrary to chess, Go knows only of one kind of pieces: Stones to be placed on the intersections of the 19 by 19 grid without being moved again during the game. The possible moves, though, are a lot more numerous: Compared to 20 possibilities for the first move in chess, Go theoretically offers 361. Another aspect is rounding off the current boom: A Taiwanese maece-nae has offered to pay 1,4 million US\$ to the person who develops a computer Go program able to beat the Junior World Champion without handicap prior to the year 2000. Anyhow, some Go programs already do not have any difficulties to win against "normal" Kyu-level players.

Go est le dernier jeu découvert par les experts de l'ordinateur pour la programmation. A la différence de l'échec il n'y a qu'une espèce de pièces: des pions qui sont placés sur les intersections des 19 x 19 lignes et ne doivent plus être manoeuvrés. Les possibilités de coups sont donc maintes fois plus nombreuses. Au premier coup déjà s'opposent aux 20 variantes d'échec théoriquement les 361 du Go.

Un aspect particulièrement brisant accomplit le boom étant donné qu'un mécène de Taiwan offre 1,4 millions de dollars à celui qui parvient jusqu'à l'an 2000 à écrire un programme de Go pour ordinateur capable de battre sans handicap le champion de juniors en fonction respectif. Quelques programmes de Go gagnent déjà facilement contre les joueurs "standard".

Il Go è l'ultimo gioco scoperto dagli esperti informatici per programmarlo sul computer. Altro che gli scacchi, il Go non conosce che un tipo di figure: Delle pietre vanno poste sugli incroci delle 19 per 19 linee e una volta posizionati non si muovono più. Le mosse possibili, comunque, sono molto più numerose che agli scacchi: Per la prima mossa ve ne sarebbero venti agli scacchi, e 361 al Go. Un'aspetto molto importante s'aggiunge al "boom", visto che un nuovo Mecenate taiwanese offre un premio di 1,400.000 dollari a colui che riesce a scrivere un programma Go entro l'anno 2000, che sarebbe in grado di battere il campione mondiale giovanile senza pietre di vantaggio. Alcuni programmi Go, comunque, sono a presente in grado di vincere contro giocatori ai livelli di Kyu senza difficoltà.

Absender / Sender
Name, Adresse / Name, Address:

Drucksache

ARS ELECTRONICA

Brucknerhaus Linz
Untere Donaulände 7
Postfach 57

A - 4010 LINZ
Austria / Europe

Senden Sie mir bitte
das Hotelverzeichnis von Linz
Please send the hotel-list of Linz

SEPTEMBER - SEPTEMBRE - SETTEMBRE 1990

SAMSTAG 8. SONNTAG 9. MONTAG 10. DIENSTAG 11. MITTWOCH 12. DONNERSTAG 13. FREITAG 14.
 SATURDAY DIMANCHE LUNDI MARDI WEDNESDAY MERCREDI JEUDI GIOVEDI VENERDI

SYMPOSIEN

BRUCKNERHAUS FOYER	11.00 - 13.00 14.00 - 17.30 SYMPOSIUM GEHIRNFORSCHUNG & COMPUTER: NEURALNETZE & EXPERTENSYSTEME	11.00 - 13.00 14.00 - 18.00 SYMPOSIUM VIRTUELLE WELTEN KÜNSTLICHE WIRKLICHKEITEN	11.00 - 13.00 14.00 - 18.00 SYMPOSIUM HYPERMATEN CYBERPUNKS				
ORF LANDESSSTUDIO OÖ.				11.00 - 12.30 14.00 - 18.00 SYMPOSIUM CYBERSPACE VIRTUELLE VISIONEN			

PRIX ARS ELECTRONICA

BRUCKNERHAUS BRUCKNERSAAL		21.30 KONZERT DER PREISTRÄGER					
BRUCKNERHAUS STIFTERSAAAL					20.00 BANDKONZERT COMPUTERMUSIK		
ORF LANDESSSTUDIO OÖ.			20.15 GALA		10.00 - 18.00 KÜNSTLERFORUM	10.00 - 14.00 "OST - WEST - ROUND - TABLE"	

PERFORMANCES

BRUCKNERHAUS DONAUPARK	20.00 PATRICIA JÜNGER "FEU SUR FEU"						
BRUCKNERHAUS BRUCKNERSAAL	20.00 GIORGIO BATTISTELLI "KEPLERS TRAUM"			20.00 IANNIS XENAKIS "CONCRET PH" "LA LEGENDE D'EER" "MYCENES A" "VOAGE ABSOLU ..."		20.00 RICHARD TEITELBAUM "GOLEMS"	
BRUCKNERHAUS STIFTERSAAAL	18.00 MESIAS MAIGUASHCA "VIDEO-MEMOIREN"	18.30 FRANCES - MARIE UITI "KEPLERS LAST DREAM"		18.30 / 22.00 DUTRIEUX LARROCHE ROSTAIN "LE SYSTEME DU MONDE"		18.00 SELEKTION "SLP"	
LANDESTHEATER LINZ	11.00 / 19.30 ALAN AYCKBOURN "AB JETZT"			19.30 ALAN AYCKBOURN "AB JETZT"	19.30 ALAN AYCKBOURN "AB JETZT"	19.30 ALAN AYCKBOURN "AB JETZT"	
GÄRTEN DES LINZER SCHLOSSES	23.00 SAM AUJINGER BRUCE ODLAND "GARTEN DER ZEITRÄUME"	06.31 SAM AUJINGER BRUCE ODLAND "GARTEN DER ZEITRÄUME"					

KÜNSTLERKANAL

3 SAT - LIVE IM DONAUPARK	22.30	22.00	00.00	22.25	22.25	22.25
VAN GOGH TV EUROPE "POMPINO - DAS SPIEL"						

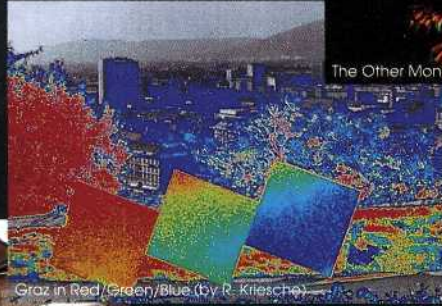
INSTALLATIONEN

BRUCKNERHAUS FOYER KEPLERSAAL 10.00 - 22.00	"HYPERMEDIEN / KÜNSTLICHE WIRKLICHKEIT" Ausstellung und Präsentation von Objekten, Skulpturen und Maschinen, Konzerte, Filme, Videos, Installationen. Franz Josef Czernin / Ferdinand Schmatz "POE" Pool Processing "DIE IMAGINARE BIBLIOTHEK" David Dunn / Woody Vasulka "DIGITAL SPACE" Rudolf Kapellner "MIND MACHINES"
BRUCKNERHAUS FOYER 10.00 - 22.00	Mesias Maiguashca "VIDEO - MEMOIREN" Zelko Wiener "MIND CINEMA - DAS INNERE KIND" Friederike Pezold "UNTER DEM STERNENHIMMELKLEID DER GÖTTIN UNSICHTBAR BEKOMMT DIE FANTASIE FLUGEL" Steina Vasulka "PTOLEMÄUS" COMPUTER GO TOURNAMENT
SCHLOSSBERG-PARK - permanent	BRUCE ODLAND / SAM AUJINGER "GARTEN DER ZEITRÄUME"

LBI AE 1990 07



The Other Mona Lisa (by R. Kriesche)



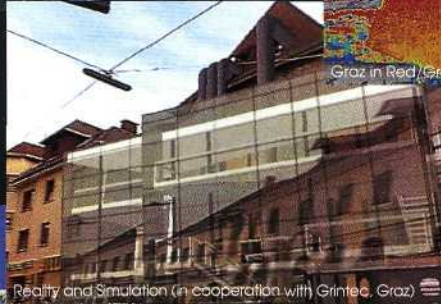
Graz in Red, Green, Blue (by R. Kriesche)

COMPUTER GRAPHICS

FROM SCIENCE TO ART

SCOPE OF ACTIVITIES

- Simulated flights over synthetic landscapes
- Dynamic insertion of construction objects into computerized terrain
- Art videos based on generic data
- Alienation of classical art objects
- Generation of virtual 3-D scenes



Reality and Simulation (in cooperation with Grintec, Graz)



Looking down from Satellite (Alps)

JOANNEUM RESEARCH
STYRERERGASSE 17a 8010 GRAZ

INSTITUTE FOR IMAGE PROCESSING AND COMPUTER GRAPHICS
WASTIANGASSE 6, 8010 GRAZ, TEL. (0316) 8021, FAX (0316) 8021-20