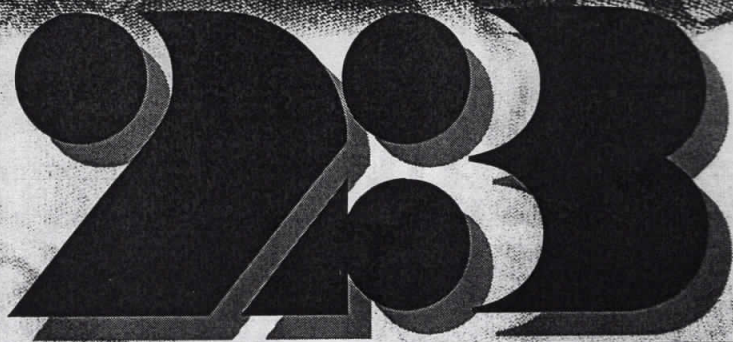


Linz



Ars Electronica Festival 97

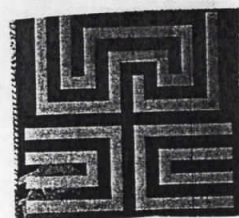
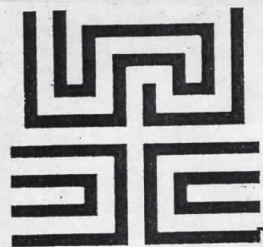
FleshFactor -
Informationsmaschine Mensch
(Linz, Austria)

September 8 - 13, 1997

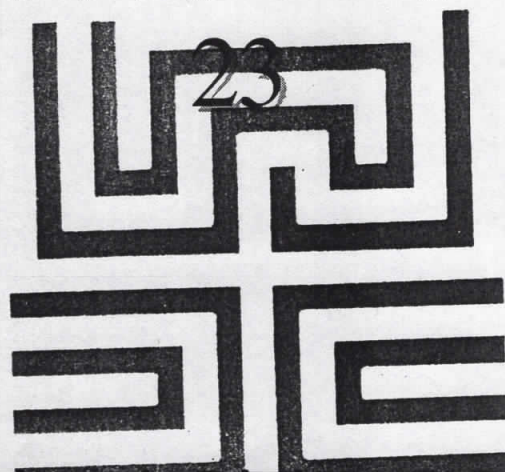
EURO ART - INFO

СЛАЈД И ВИДЕО ПРОЕКЦИИ ОД ЕВРОПСКИ ИЗЛОЖБИ

среда, 29. октомври 1997, 19 ч



EURO ART - INFO

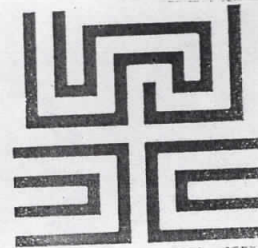
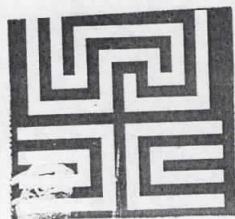
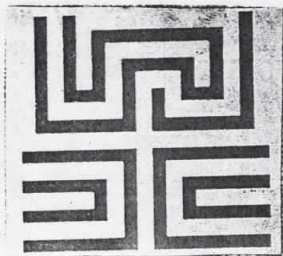


ARS ELECTRONICA
FESTIVAL 97

FleshFactor - Informationsmaschine
Mensch
Linz, Austria

September 8 - 13, 1997

видео проекција



Никола Велков & Александар Здравковски



Ars Electronica 97
FleshFactor - Informationsmaschine Mensch
8 - 13 September 1997
Linz, Austria

Од својот зачеток во 1979, ArsElectronica се етаблира себеси како еден од најзначајните настани на меѓународниот календар на Фестивали во полето на уметноста, технологијата и општеството.

Како што насловот за ArsElectronica 97 (8.-13. септември) индицира, имено "FleshFactor - informationsmaschine Mensch", оваа година темата е Mensch човечкото суштество. Различните Ars Electronica настани особено се фокусираат на стратегиите за ориентација и односите помеѓу човекот и машината како дијаметрално спротивни во реципрочен процес на адаптација и асимилација. Информатичкото општество како контролирано општество, модерните медиуми како втора кожа и дигиталната технологија како периферијална или екстензија на човечкото тело - заедно со комплексен субјект на генетскиот инженеринг, тие и слични теми ќе бидат во срцето на ArsElectronica Фестивалот во 1997.

Мноштвото на настани, инсталации, умрежени проекти, перформанси, работилници и исто така конференции го осигураа длабокиот третман на овогодишната тема.

FleshFactor - informationsmaschine Mensch Symposium
9.-10.9.1997
Design Center Linz

Во минатогодишните дискусии доминираа првично феноменот на глобалната културна промена и трансформациите охрабрани од новите медиумски технологии, и симпозиумот во 1997. продолжија онаму каде што запре дебатата, фокусирајќи се на улогата на поединецот во потребниот обем за обликување на животот и реалностите детерминирани од технолошкиот развој, на внатрешност на човекот и жената во оваа ситуација, како и на проблемските области на општеството водено од глобалната информација.

На овогодишниот симпозиум се појавија следните говорници: Дона Харавеј/САД, Нил Стивенсон/САД, Даниел Данет/САД, Роберт Бирџ/САД, Патриција Смит Черчланд/САД,, Хјуџ Хари/САД, Пол Гарин/САД, Гиљермо Гомез Пена/Мексико + Роберто Сифуентес/САД, Питер Флајснер/Австрија, Петер Фромхерц/ Германија, Хироши Ишии/САД, Билвет/Адилкно Агенција/Холандија, Пати Маес/САД, Стив Ман/САД, Макс Мор/САД, Стеларк/Австралија, Викторија Весна/САД, Марк Веисер/САД.

Symposiumsreferenten/Speakers
Zeitplan/Timetable
Netzwerk-Symposium/Net Symposium

Prix Ars Electronica Gala
Prix Ars Electronica Forum
Prix Ars Electronica Electronic Theater

- 8 **Ars Electronica Center** Museums of the Future
9 **BodyBilder** – Ein Fest für Linz/A Feast for Linz
Parasite Stelarc

ARS ELECTRONICA ART & EVENTS

Events

- 10 **Music Plays Images x Images Play Music** *Iwai, Sakamoto*
11 **Scanning Bacchae** *Bordoni, Paci Dalò/Giardini Pensili*
**OR* Dumb Type*
12 **The Great Clone Party** *TNC Network*
Radionight – Die lange Nacht der Radiokunst *Ö1 Kunstradio*
13 **Machine Sound** *Matt Heckert*
An evening spent in a hypercompetitive state of mind *Time's Up*
14 **Interface Autodrom** *Stadtwerkstatt*
Sub'tronic – das musikalische Nachtprogramm

openX Netzwerkprojekte

- 17 **TNC Network** *Beusch/Cassani*
Conversation with Angels *Ampcom*
18 **Recycling the Future/Familie Auer/ORF Kunstradio**
19 **Remote Viewing** *Konrad Becker*
Face Settings *Kathy Rae Huffmann, Eva Wohlqemuth*
20 **Last Entry: Bombay, 1st of July ...** *Andrea Zapp/Remote C*
21 **Syndicate Net.Shop**
22 **Grammatron 1.0 M. Amerika/Turbulence** *H. Thorington*
23 **Net Sauna MUU**
Ars Electronica 97 – Online Report *Terminal Bar*

Remote Sensations

- 24 **Le Triangle d'Incertitude** *Cécile Le Prado*
25 **The Personal Safety Device** *Steve Mann*
Globe Theater *Adrienne Wortzel*
26 **Architettura della Separazione** *Isabella Bordoni, Roberto Paci Dalò/Giardini Pensili/3D-Audio-Düker Zachmann*
27 **Polyphemus' Eye** *Concha Jerez, José Iges*
Displaced Emperors *R. Lozano-Hemmer, W. Bauer*

Ars Electronica Festival 97: Locations

- 28 **Map of Locations**
29 **Overview: Remote Sensations**
30 **Overview: Events**
31 **Hauptveranstaltungsorte/Main Locations**

Installationen/Installations

- 35 **Border Patrol** *Paul Garrin, David Rokeby*
Seeing is believing *Kazuhiko Hachiya*
36 **Timesharing** *Mark Madel/Garnet Vision Hiroo Iwata*
37 **Blimp** *Eric Paulos, John Canny*
Las transpiraciones del desgaste o la devaluación aspirada *César Martínez Silva*
38 **Tangible Bits** *H. Ishii, Orth, Gorbet, Dahley, Brave*
GenderBender *Gregory Patrick Garvey*
39 **Kage M. Chikamori/Teddyautomat** *Ch. Ebener, U. Winters*
40 **Cyborg Detector** *Erich Berger, Pat Futterer, Sandy Stone*
What will remain of these *Chris Dodge*
41 **The invisible shape of things past** *J. Sauter, D. Lüsebrink*
Bodyscan *Eva Wohlqemuth/Work in Progress P. Maloney*
42 **Pinocchio: Die virtuelle Marionette** *Wolfgang Hilbert*
Corps et graphie *Marie-Hélène Tramus*
43 **Rouen Revisited** *Golan Levin, Paul Debevec*
Digital Fiction *A. Jalsovec, P. Reichart, G. Rossbacher*
44 **Skin Temperature, Web Hopper, Net Sound sensorium** *Team solve et coagula St. Stenslie, K. Mork, K. Anders Øygard*
45 **IPzentrum** *TXTD.sign/Moppet T. Kihara, T. Anzai*
Reading Room *Betty Spackman, Anja Westerfrölke*

Ars Electronica Mediathek

- 46 **Venetian Deer** *Die Veteranen/Ambitious Bitch M. Liulia*
The Information Age *Jutta Kirchgorg*
47 **The Encyclopedia of Clamps** *Barminsky, Lewin, Hesketh/Otto Mops trotz John/Quosdorf*

CAVE

- 48 **World Skin** *Maurice Benayoun, Jean-Baptiste Barrière*
49 **City of News** *Flavia Sparacino*
Multi-Mega-Book in the CAVE *F.A.B.R.I.CATORS*
50 **Liquid Meditation** *Margaret Watson*

Ars Electronica Workshops

- 51 **on line communities & multi user environments**
John Coate, Station Rose, Georg Mnich
Oudeis – a world wide odyssey *Kis.production*
52 **Museums of the Future** *Fachtagung/Convention*
53 **Ars Electronica 97 – Service**
54 **Ars Electronica for Body and Soul**
55 **Impressum**
56 **Programmübersicht/Program Overview**

FleshFactor – Informationsmaschine Mensch

Preface

"FleshFactor – Informationsmaschine Mensch", unter diesem Titel wird bei der Ars Electronica 97 der Mensch zum Thema.

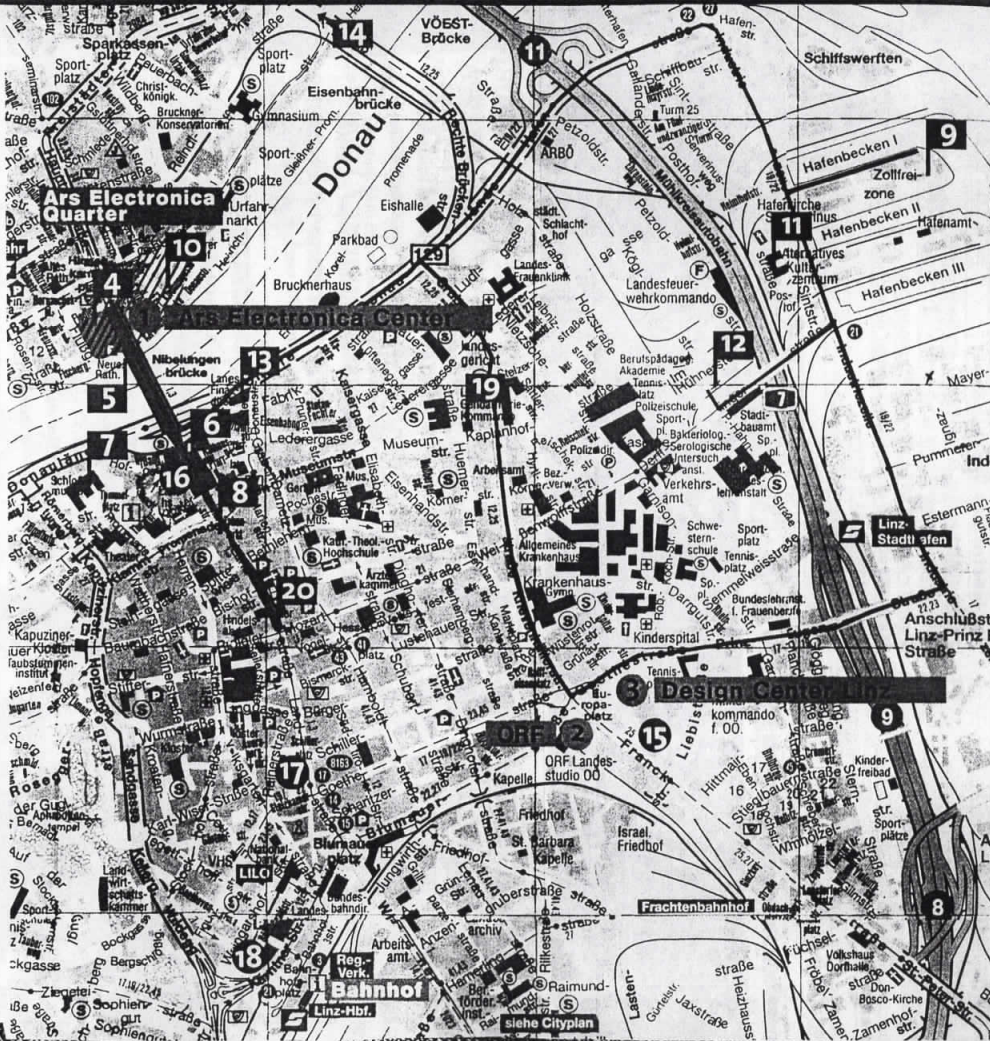
Angeht es um die aktuellen Erkenntnisse, Ideen und Leistungen von Gentechnologie, Neuroscience und Vernetzter Intelligenz geht es um den Stellenwert des Individuums in vernetzten künstlichen Systemen, den menschlichen Körper als letztes Original, um Beziehungs- und Orientierungsstrategien der Antipoden Mensch und Maschine im wechselseitigen Prozess von Adaption und Assimilation.

"FleshFactor – Informationsmaschine Mensch", the title of Ars Electronica 97, makes it clear that this year's theme is the Mensch, the human being. In light of the latest findings, developments and achievements in the fields of genetic engineering, neuro-science and networked intelligence, the conceptual complex now under investigation will include the status of the individual in networked artificial systems, the human body as the ultimate original, and the strategies for orientation and interrelation of the diametric opposites, man and machine, in the reciprocal, necessary processes of adaptation and assimilation.

Gerfried Stocker
Christine Schöpf
Directors Ars Electronica Festival

ARS electronica festival 97

- 1 Ars Electronica Center
Hauptstraße 2
- 2 ORF Landesstudio OÖ
Europaplatz 3
- 3 Design Center Linz
Europaplatz 1
- 4 Neues Rathaus
Rathausplatz
- 5 Nibelungenbrücke
- 6 Hauptplatz
- 7 Schloß
Hofgasse
- 8 Arkade /Taubenmarkt
Landstraße 12
- 9 Hafen, Schiffswerft
Sonderguthalle
- 10 Stadtwerkstatt
Kirchengasse 4
- 11 Posthof
Posthofstraße 43
- 12 Konsumhalle
Ecke Köglstr /
Im Hühnersteig 10-12
- 13 Stiftergalerie
Adalbert-Stifter-Platz 1
- 14 Harbachschule
Urfahr
In der Aichwiesen 14
- 15 Ramada Hotel
Europaplatz 2
- 16 Hotel Wolfinger
Hauptplatz 19
- 17 Hotel Schillerpark
Am Schillerplatz
- 18 Hotel Ibis
Kärntner Str. 18-20
- 19 PGA
Kaplanhofstraße 1



main-locations Hotels
art and events locations shuttle

1 **Ars Electronica Center** Hauptstraße 2 A-4040 Linz
Museum of the Future
The Ars Electronica Center, opened in 1996, is a unique and unprecedented center for digital art and media. With its Future Lab and the Ars Electronica Research & Residence Program, the Museum of the Future is an interdisciplinary platform for encounter with the arts, sciences and society.

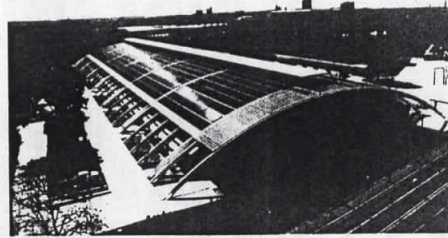
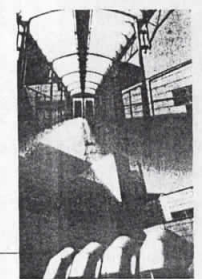
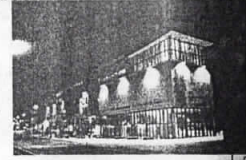
2 **ORF - Landesstudio ooberösterreich** Europaplatz 3 A-4010 Linz
The ORF Upper Austrian Regional Studio was, together with the City of Linz, one of the founders and original producers of Ars Electronica, and now stages the Festival in collaboration with the Ars Electronica Center. In 1987, the studio initiated the Prix Ars Electronica.

3 **Design center Linz** Europaplatz 1 A-4020 Linz
The most modern public events and convention facility in Europe features a contemporary steel-and-glass design and serves as one of the main venues of the Ars Electronica Festival 97.

4 **Installations and CAVE-applications: 9.-13.9.**
10.00-19.00 Uhr
CAVE-Presentations: 10.9.
15.00-21.00
Ars Electronica Workshops
10.9. 10.00-14.00; 12.9. 15.00-19.00
Museums of the Future, Convention: 11.9.
10.00-17.00
Ars Electronica Quarter
BodyBuilder - A Feast for Linz: 8.9.
21.00
Sub'tronic - The Musical Night
Program of the Ars Electronica 97:
8.-12.9. 23.00
Interface Autodrom: 9.-12.9.
19.00
Electronic Theater: 10.9.
21.00

5 **FleshFactor - Informationsmaschine Mensch**
Symposium: 9.-10.9.
10.00-13.00; 15.00-18.00
openX - network projects: 9.-12.9.
10.00-19.00
Installations: 9.-12.9.
10.00-19.00
OR Dance performance: 11.9.
20.00

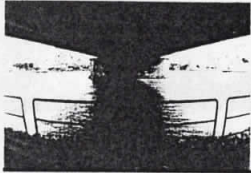
6 **Prix Ars Electronica Gala**
Golden Nica Awards 97: 10.9.
21.00
Prix Ars Electronica Forum
Computer Music: 11.9.
10.00-13.00
Interactive Art: 11.9.
14.30-18.00
net: 12.9.
10.00-13.00
Computer Animation: 12.9.
14.30-18.00





remote sensations

5



Cécile le Prado/F
9.-12.9.
10.00-22.00
Ars Electronica Quarter,
Nibelungenbrücke –
Donauradweg

le triangle d'incertitude

6



Horst Zachmann/A
9.-12.9.
10.00-22.00
Hauptplatz/Design Center
Tour of the Donau Döcker
11.9.
16.00

30- Audio-Döcker

9



Isabella Bordoní, Roberto
Paci Dalò/Giardini Pensili/I
9./11./12.9. 10.9.
10.00-24.00 10.00-15.00
Performance "Scanning Bacchae"
10. + 12.9.
24.00
Hafen/Schiffswerft, Sonderguthalle

architettura della separazione

20



Steve Mann/USA
Ambulant performance
in the public urban space
9.-12.9.
Landstraße.
Remote video/audio feed to the
Design Center

The personal safety device

7



Rafael Lozano-Hemmer,
Will Bauer/MEX/CDN
8.9.
21.00
9.-12.9.
20.00-24.00
Schloß/Ostfassade

displaced emperors

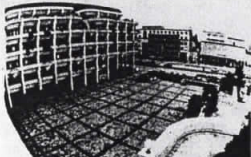
6



Concha Jerez, José Iges/E
9.-12.9.
10.00-22.00
Hauptplatz

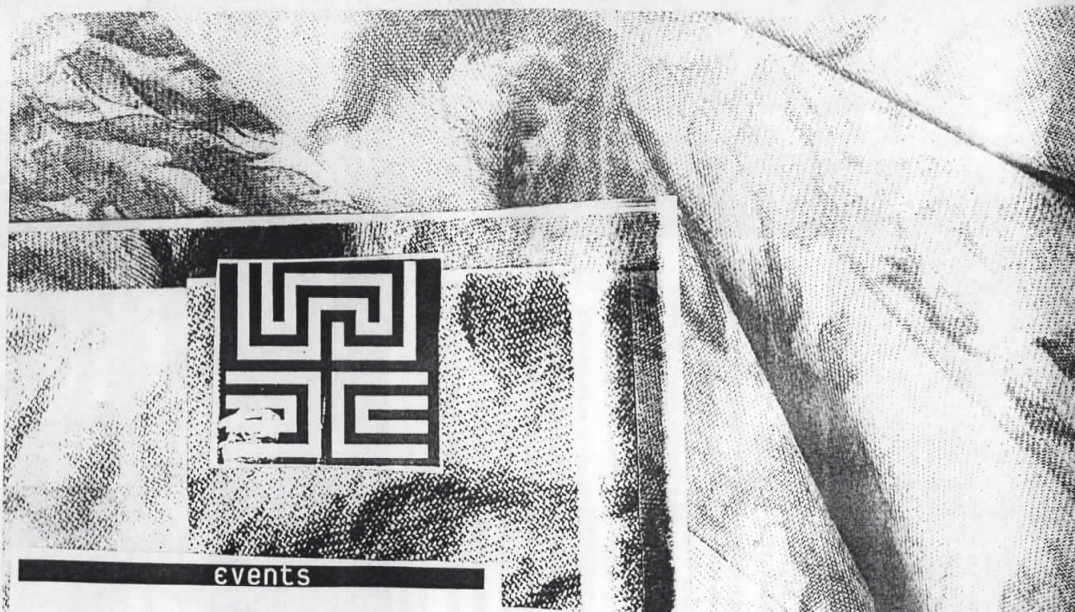
polyphemus' eye

4



Adrienne Wortzel/USA
8.9. Rathausplatz
21.00
9.9. Hauptplatz
(In case of rain, the event will be held in the
Landhaus Passage, Promenade)
10.9. Rathausplatz
11.9. Design Center
12.9. Hauptplatz
(In case of rain, the event will be held in the
Landhaus Passage, Promenade)
daily 10.00-22.00

Globe theater



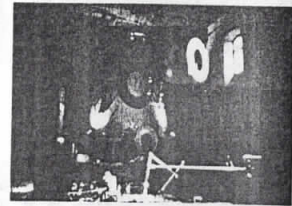
events

11



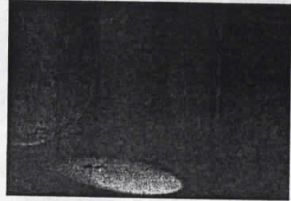
Music plays images X images play music
Toshio Iwai, Ryuichi Sakamoto/J
Prix Ars Electronica 97 – Golden Nica Interactive Art
Interaktive, audiovisuelle Konzertperformance./
Interactive, audio-visual concert performance
9.9.
20.00
Posthof

12



machine sound
Matt Heckert/USA
Prix Ars Electronica 97 – Golden Nica Computermusic
Maschinen-Konzert/Machine concert
12.9.
20.00
Konsumhalle, Ecke Köglstraße/Im Hühnersteig

3



OR
Dump Type/I
Tanzperformance/Dance performance
11.9.
20.00
Design Center

10

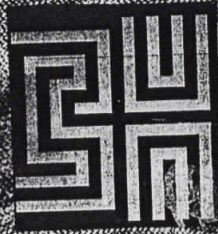


Interface autodrom
Stadtwerkstadt/A
Ein echtes Autodrom als Interface für ein interaktives Computerspiel./
A real bumper-car as an interface for an interactive computer game.
9.-12.9.
ab 19.00
Ars Electronica Quarter

12



An evening spent in
a hypercompetitive state of mind
Time's up/A
Eine biomechanische Game-Show/
A bio-mechanical game show
9.-12.9.
19.00
Konsumhalle, Ecke Köglstraße/Im Hühnersteig



21.00

ORF-TV, Fernsehen



Im Rahmen der Ars Electronica 97 werden die Preise [Gesamtdotation ATS 1,25 Mio, gestiftet von Siemens Nixdorf] verliehen und die von den vier Fachjuries ausgewählten Arbeiten in Ausstellungen, Performances, Screenings etc. präsentiert. Künstlergespräche mit den Preisträgern laden zum Erfahrungsaustausch und zur Standortbestimmung ein. Etwa 900 Einreichungen aus den Bereichen Computermusik, Computeranimation, .net und interaktive Kunst geben Einblick in die aktuellen Entwicklungen der internationalen Medienkunst. Prizes will be awarded at the Ars Electronica 97 [a total of ATS 1,25 million donated by Siemens Nixdorf]. The works selected by the four special juries will be presented in exhibitions, performances, screenings, etc. Discussions with the winners will offer the opportunity to exchange experience and analyse the current situation. About 900 entries from the fields of computer music, computer animation, .net and interactive art will demonstrate the latest developments in international media art.

Verleihung der Goldenen Nicas 97

Live auf 3Sat [21.00] und ORF2 [00.30]
Moderation: Sigrid Steingruber
und Josef Broukal

Hauptpreise in den vier Wettbewerbsbereichen des Prix Ars Electronica sind die Goldenen Nicas. 1997 gehen sie an Toshio Iwai/Ryuichi Sakamoto/J [Interaktive Kunst], an Matt Heckert/USA [Computermusik], an Scott Squires/USA [Computeranimation] und an das sensorium Team/J [.net].
Wegen der limitierten Platzzahl ist für die Prix Ars Electronica Gala eine gesonderte Einladung erforderlich!

The main awards in the four competition categories of the Prix Ars Electronica are the Golden Nicas. The winners in 1997 are Toshio Iwai/Ryuichi Sakamoto/J [interactive art], Matt Heckert/USA [computer music], Scott Squires/USA [computer animation] and the sensorium Team/J [.net].

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

DO + FR
11+12
9

Prix Ars Electronica Forum

10.00-13.00 + 14.30-18.00

ORF-Landesstudio Oberösterreich

Prix Ars Electronica 97 Electronic Theater

21.00

Programm/Programme

- Scott Squires/ILM: Dragonheart
- Chris Wedge/Blue Sky: Joe's Apartment
- BUF: Levi's
- BUF: Coca Cola
- Carlos Saldanha/Blue Sky: Big Deal
- Stephen Weston/Bermuda Shorts: Fisherman's Friend
- Jim Mitchell/ILM: Mars Attacks!
- Marine Poirson, Lionel Richerand/ENSAD: Adrénaline
- François Vogel/ENSAD: Riente Contreé
- Raquel Coelho/Blue Sky: The Tapir
- Larry Lamb/ Lamb & Company: Huzzah
- [Bobaloo the beast boy]
- Stefen Fangmeier/ILM: Twister
- Taku Kimura/Links Corp.: Sakuratei
- Anna Henckel-Donnersmarck/Filmakad.
- Baden-Württemberg: Busby
- Michèle Cournoyer/ National Film Board of Canada: An Artist

Vorträge, Diskussionen und Gespräche von und mit den Preisträgern der vier Wettbewerbsparten des Prix Ars Electronica 97. Lectures, discussions and talks with the prize-winners in the four competition categories of the Prix Ars Electronica 97.

Einzigartig bietet das Prix Ars Electronica Forum die Möglichkeit der direkten und intensiven Auseinandersetzung mit den ausgezeichneten Künstlern des diesjährigen Prix Ars Electronica. Künstlergespräche laden zum Erfahrungsaustausch und zur Standortbestimmung ein. Jeweils drei Stunden sind den vier Wettbewerbsparten Computermusik, Interaktive Kunst, .net und Computeranimation gewidmet. Ausgewählte Juroren der einzelnen Kunstbereiche moderieren den Diskurs zwischen Publikum und Künstlerpersönlichkeiten.

The Prix Ars Electronica Forum offers the unique opportunity to engage in a direct and intensive dialogue with the prize-winning artists of this year's Prix Ars Electronica. Conversations with the artists enable participants to share experiences and discuss positions on vital issues. Three hours are devoted to each of the four competition categories: computer music, interactive art, .net, and computer animation. Selected jurors from each artistic field moderate the dialogue between the public and the individual artists.

Eintritt frei/Free entrance!

Von 11.-13.9. [10.00-18.00 Uhr] ist die Wunsch-Audio- und Videothek im ORF-Landesstudio Oberösterreich geöffnet. Besucher stellen aus den ausgezeichneten Einreichungen ihr eigenes Programm zusammen.

From September 11-13 [10:00 a.m. to 6:00 p.m.], listener and viewer requests will be taken in the Audio- and Videothek in the ORF-Landesstudio Oberösterreich. Visitors can put together their own playlist from among the award-winning submissions.

Timetable

DO
thurs
11
9

10.00-13.00/10 a.m. - 1 p.m.

Prix Ars Electronica Forum

Computermusik/Computer Music

Jonty Harrison/GB

Marianne Amacher/USA

Matt Heckert/USA

Moderator: Naut Humon/USA [Juror]

14.30-18.00/14.30 a.m. - 6 p.m.

Prix Ars Electronica Forum

Interaktive Kunst/Interactive Art

Joachim Sauter/Dirk Lüsebrink, ART+COM/D

Paul Garrin/USA

Toshio Iwai/Ryuichi Sakamoto/J

Moderator: Alex Adriaansens/NL [Juror]

FR
fri
12
9

10.00-13.00/10 a.m. - 1 p.m.

Prix Ars Electronica Forum

.net

Rycharde Hawkes, Jane Prophet,

Gordon Selley/GB

Rolf Schmidt/USA

sensorium Team/J

Moderator: Joichi Ito/J [Juror]

14.30-18.00/14.30 a.m. - 6 p.m.

Prix Ars Electronica Forum

Computeranimation/Computer Animation

Scott Squires, ILM/USA

Chris Wedge/USA

Moderator: A.J. Mitchell/GB [Juror]

hotSpot

Spawn

Regie/Director

Marc Dippé/USA

Titel/Music: Michael Jai

White, John Leguizamo,

Martin Sheen

Central-Center/Landstraße 36

Österreich-Vorpremiere

21.30 Ars Electronica Cocktail

22.00 Spawn

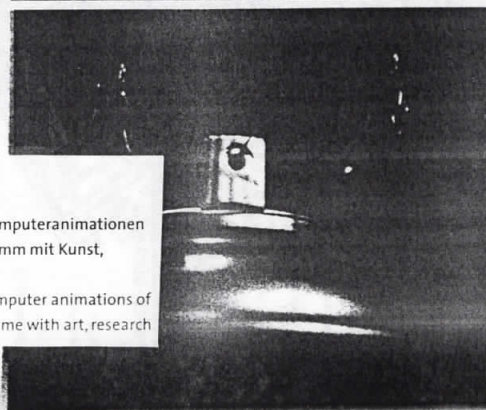
Ars Electronica Final Party



Eintritt frei/Free entrance!

Open-Air-Präsentation der besten Computeranimationen des Prix Ars Electronica 97. Ein Programm mit Kunst, Forschung und Entertainment.

Open-air presentation of the best computer animations of the Prix Ars Electronica 97. A programme with art, research and entertainment.



Installationen und ortsspezifische Projekte
Installations and site-specific projects

Design Center, Ars Electronica Center, Ars Electronica Quarter,
Alte Johann-Pedersenmarkt, Galerie im Siltterhaus

Border Patrol

Paul Garrin/USA, David Rokeby/CDN

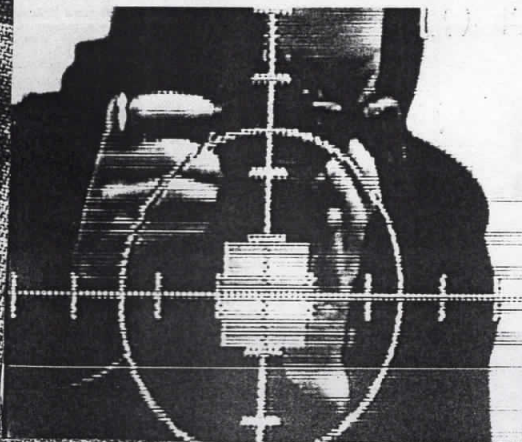
Prix Ars Electronica 97 - Auszeichnung

Interaktive Kunst/Interactive Art

10.00-19.00 Design Center

Fixmontierte Kameras fungieren als visuelle Sensoren zum VNSII-Interface von David Rokeby, welches die Positionierung robotischer "Snipercams" steuert, die bewegliche Ziele [die Köpfe der Besucher] ins Visier nehmen und "Schüsse abfeuern" [Tonaufnahmen von Gewehrsalven]. Die Betrachter sehen sich auf Videomonitoren abgebildet, die in die Vorderseite einer Metallwand eingesetzt sind; ihre Gesichter erscheinen im Fadenkreuz der Snipercam.

Stationary cameras function as visual sensors to the VNSII interface by David Rokeby that controls the positioning of robotic "snipercams" which lock on to moving targets [the viewer's heads] and "fire shots" [audio of gunshots]. The viewer sees his/her image on video monitors, set into the face of the metal wall, in the crosshairs of the snipercam.



installation

Seeing is Believing

Kazuhiko Hachiya/J

Prix Ars Electronica 97 - Anerkennung

Interaktive Kunst/Interactive Art

10.00-19.00 Design Center

Eine interaktive Installation als Interface für ein kollektives Web-Tagebuch. *Seeing Is Believing* ist ein Ausstellungsprojekt, das aus verschiedenen Elementen besteht: "Mega Diary" - Ein globales offenes Tagebuchprojekt im Netz; "Empty Entity" - The Invisible Electric Light Display, "The Sheep: The Tool to See the Invisible. Indem diese Teile in einer Installation zueinander in Beziehung gesetzt werden, entsteht die über-summative Gestalt eines neuen Wahrnehmungsfeldes.

An interactive installation as an interface for a collective Web diary. *Seeing Is Believing* is a project consisting of several elements: "Mega Diary" - Global Open Diary Project on the Net; "Empty Entity" - The Invisible Electric Light; "The Sheep": The Tool to See the Invisible. By combining these segments into one installation and relating them to one another, there emerges an all-encompassing form of a new field of perception.

10.00-19.00

Ars Electronica Center

installations

**Pinocchio:
Die virtuelle
Marionette**

Wolfgang Hilbert/A

Pinocchio ist eine interaktive Computerskulptur. Von einem realen Marionettenkreuz, das der Benutzer bedienen kann, führen Schnüre zum Bühnenraum, in dem sich eine virtuelle Figur befindet. Der Akteur kann experimentell herausfinden, wie er durch Bewegung des Marionettenkreuzes die virtuelle Marionette in Echtzeit präzise in ihren Bewegungen steuern kann. Diese scheinbar absolute Kontrolle über die Technik durch den Menschen stellt sich aber bald als Trugschluß heraus.

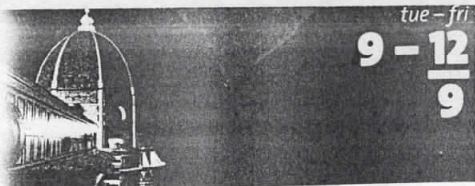
Pinocchio is an interactive computer sculpture. Installation users actually operate a cross-shaped hand piece which controls the strings leading to a virtual figure located on a stage. Through a process of experimentation, the user can discover how to precisely control the motions of the virtual marionette in real time by manipulating the hand piece. This seemingly absolute human control over a piece of technology, however, soon turns out to be a fallacy.

Corps et graphie

Marie-Hélène Tramus/F

Die Installation lädt den Betrachter ein, als Choreograph mit vereinfachten computergenerierten TänzerInnen eine Art lebenden Organismus zu erschaffen. Die abgerundeten, flexiblen Bewegungen der TänzerInnen repräsentieren die Vorstellung von einem Körper, der sich in pflanzen-, baum- und blumenähnliche Körper verwandeln kann.

This installation suggests that the viewer become a choreographer, who creates with several simplified computer-generated dancers a kind of living organism. The rounded and flexible moves of the dancers present the idea of a body which is able to be metamorphosed into a plant-like, tree-like, flower-like body.



tue - fri
9 - 12
9

CAVE

10.00-19.00
Ars Electronica Center



DI - FR
tue - fri
9 - 12
9

Multi-Mega-Book in the CAVE

Franz Fischnaller & Yesenia Maharaj Singh,
F.A.B.R.I. CATORS/I

Der CAVE als Geschichtsbuch

Eine Maxi-Seite aus der interaktiven multimedialen Buchskulptur *Multi-Mega-Book* verdeutlicht den Übergang von gedruckten zu digitalen Medien. Bei dieser CAVE-Installation werden kreative Momente geschaffen, wo der Besucher zwischen Renaissance und Cyberspace in einer gemeinsamen virtuellen Welt experimentieren kann.

In Kooperation mit: Dave Pape, Josephine Anstey, EVL [Electronic Visualisation Lab], University of Illinois at Chicago. / Teilweise realisiert innerhalb des Ars Electronica Research & Residence Program.

The CAVE as history book.

A large-format page from the interactive, multimedia book sculpture *Multi-Mega-Book* elucidates the transitional process from printed to digital media. This CAVE installation engenders creative elements, whereby visitors can experiment between Renaissance and Cyberspace in a communal, virtual world. In cooperation with Dave Pape, Josephine Anstey, and the Electronic Visualization Lab of the University of Illinois at Chicago.

Project segments were completed as part of the Ars Electronica Research & Residence Program. In co-operation with: Dave Pape, Josephine Anstey, EVL [Electronic Visualisation Lab], University of Illinois at Chicago. Realized in part within the Ars Electronica Research & Residence Program.

City of News

Flavia Sparacino/USA

Die *City of News* ist eine dynamisch wachsende, urbane Informationslandschaft. Es handelt sich dabei um einen vom Benutzer betretbaren, interaktiven Web-Browser, der sich die Stärke der Menschen, sich das sie umgebende dreidimensionale räumliche Layout zu merken, zunutze macht. Der Browser geht von einer gewählten "Homepage" aus, wo das "Home" letztendlich mit einem physischen Raum assoziiert ist, und holt URLs, die er anzeigt, indem er Wolkenkratzer und Straßen aus Text und Bildern entstehen läßt, die der Benutzer "durchfliegen" kann.

Teilweise realisiert innerhalb des Ars Electronica Research & Residence Programms.

City of News is a dynamically growing urban landscape of information. It is an immersive, interactive, web browser that takes advantage of people's strength remembering the surrounding three-dimensional spatial layout. Starting from a chosen "home page", where home is finally associated with a physical space, our browser fetches and displays URLs so as to form skyscrapers and alleys of text and images through which the user can "fly".

Realized in part within the Ars Electronica Research & Residence Program

Präsentation der CAVE-Applikationen durch die Künstler/presentations by the artists
10.9.15.00 - 21.00

15.00-15.30 Franz Fischnaller Multi-Mega-Book in the CAVE

15.45-16.15 Margaret Watson Liquid Meditation

16.30-17.00 Maurice Benayoun World Skin

17.15-17.45 Flavia Sparacino City of News

18.00-18.30 Franz Fischnaller Multi-Mega-Book in the CAVE

18.45-19.15 Margaret Watson Liquid Meditation

19.30-20.00 Maurice Benayoun World Skin

20.15-20.45 Flavia Sparacino City of News

World Skin

Maurice Benayoun, Jean-Baptiste Barrière/F

Eine Fotosafari ins Land des Kriegs

Interaktive CAVE-Virtual-Reality-Installation mit Fotoapparaten und Drucker. Mit Fotoapparaten bewaffnet bewegen wir uns durch einen dreidimensionalen Raum. Die Landschaft vor unseren Augen ist vom Krieg gezeichnet. Wir fotografieren, und das Fotografieren ist hier eine Waffe der Auslöschung. Jeder kann Bilder aufnehmen, einen Augenblick dieser mit dem Tode ringenden Welt einfangen. Jedes fotografierte Fragment verschwindet von der Bildfläche und wird durch eine schwarze Silhouette ersetzt. Jedes aufgenommene Bild wird auf Papier ausgedruckt. Worum es hier geht, ist der Stellenwert des Bildes bei unserer Inbesitznahme der Welt: Die Welt fällt dem Blick zum Opfer, und jeder ist an ihrem Verschwinden beteiligt.

A Photographic Safari into the Land of War

Interactive CAVE-Virtual Reality Installation with Cameras and Printer. Armed with cameras, we are making our way through a three-dimensional space. The landscape before our eyes is scarred by war. We are taking pictures; and here, photography is a weapon of extinguishment. Each of us can take pictures, capture a moment in this world wrestling with death. Each photographed fragment disappears from the screen and is replaced by a black silhouette. Each exposure is printed out to paper. This is about the status of the image in our process of getting a grasp on this world: The world falls victim to the viewer's glance, and everyone is involved in its disappearance.

Software-Entwicklung/software-development:

Patrick Bouchaud, Kimi Bishop, David Nahon

Graphische Bearbeitung/Graphic Processing: Raphaël Melki

Produktion/production: AEC, Z.A. Production/Silicon Graphics, Europe

Credits: Daniela Basics, Zorha Balesic, Laurent Simonini, Pierre Beloin, Guergana Novkirichka

CAVE

10.00-19.00

tue - fri
9 - 12
9

Liquid Meditation

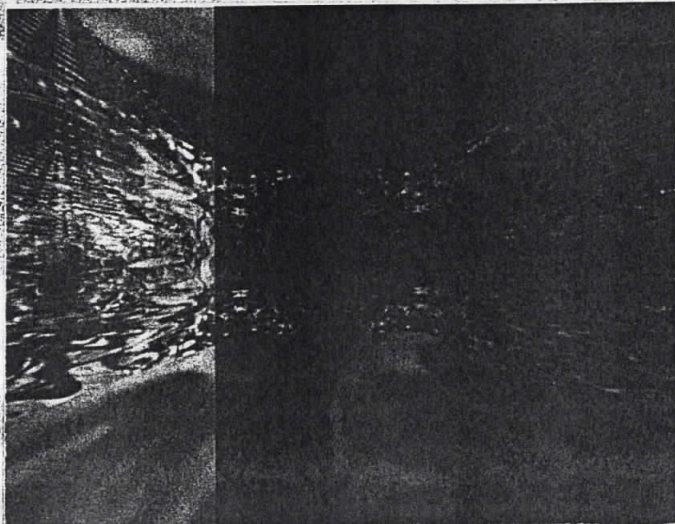
Margaret Watson/USA

Der CAVE als fließende Reflexion. In einer ungewöhnlichen architektonischen Struktur ermöglichen abstrakte Wasser-spiegelungen dem einzelnen Besucher, einen realen Moment in der Zeit auf neue, aufregende Weise zu erleben. Während er den virtuellen Raum erforscht, werden zweidimensionale Spiegelbilder in drei- und vierdimensionale Ausdrücke umgewandelt. Einige dieser Ausdrücke umfassen Auflösungen in Welten fließender Architektur und wasserbasierter Abstraktion, die Wiederaufbereitung von Wasser in einer virtuellen Fontäne und die fließende Animation statischer und dynamischer Bilder. Hier bietet also die Architektur eine philosophische, reflexive Reise durch die Welt der Bilder.

Liquid Meditation wurde für das CAVE [TM] VR System im Electronic Visualization Laboratory an der University of Illinois, Chicago, erstellt. Der Ton stammt von Eric Butkus.

The CAVE as liquid reflection. Abstract water reflections within a strange architectural structure allow an individual to examine a real moment in time in a new and exciting way. As a visitor explores the virtual space, two-dimensional images of reflection are transformed into expressions of two and three-dimensions. Some of these expressions include dissolves into worlds of liquid architecture and water-based abstraction, reprocessing of water within a virtual fountain and liquid animation of static and dynamic images. Consequently, the architecture provides a philosophical, reflective journey through the images.

Liquid Meditation was created for the CAVE [TM] VR System at the Electronic Visualization Laboratory at the University of Illinois at Chicago. Sound was created by Eric Butkus



ISTANBUL
KÜLTÜR
VE SANAT
VAKFI



5. ULUSLARARASI
İSTANBUL
BİENALİ

5th INTERNATIONAL
İSTANBUL
BIENNIAL

 XX5

ISTANBUL
FOUNDATION
FOR CULTURE
AND ARTS

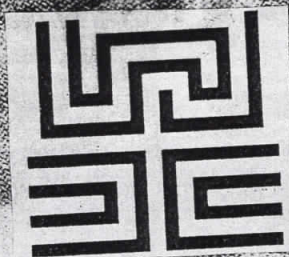
OCTOBER 5 EKİM - NOVEMBER 9 KASIM 1997
следува:

EURO ART - INFO 24

5th International Istanbul Biennial
On life, beauty, translations and other difficulties

October 5 - November 9, 1997

Istanbul, Turkey



SCCA
Slovenský center pre kompetičný šport - Slovenská
organizácia športu a olympijského výcviku - Slovenský olympijský výbor