

Digital Avant-Garde / Prix Selection 2. September bis 4. Oktober 2004

„Digital Avant-Garde / Prix Selection“ bietet eine Auswahl von Arbeiten internationaler KünstlerInnen, die seit 1990 – dem Jahr, in dem Ars Electronica und der ORF „Interaktive Kunst“ als neue Kategorie des jährlich stattfindenden Wettbewerbs einführten – einen Preis im Rahmen des Prix Ars Electronica erhalten haben. Mit der zunehmenden Präsenz digitaler Kunst in Ausstellungen und Museen weltweit bietet „Digital Avant-Garde / Prix Selection“ die Möglichkeit, Werke zu sehen, die die verschiedenen Perspektiven und Definitionen „interaktiver Kunst“ beleuchten, die sich im Lauf der Zeit als eigenes Genre entwickelt hat. Die Ausstellung zeigt eine signifikante Auswahl aus den Preisträgerarbeiten. Diese Arbeiten sind ein Spiegelbild der Veränderungen unserer Kultur, die ständigen Upgrades unterworfen ist. Für einige dieser Projekte wurden die Originalhard- und Software rekonstruiert. Die Ausstellung war zwischen Mai und Juli in New York zu sehen und wird nun in Linz präsentiert.

“Digital Avant-Garde / Prix Selection” features a selection of work

from international artists who received awards at the Prix Ars Electronica from 1990 onwards, the year in which Ars Electronica and ORF introduced “Interactive Art” as a new category in their annual competition. As digital art is increasingly introduced into exhibitions and museums around the world, “Digital Avant-Garde / Prix Selection” functions as an opportunity to view works that shed light on the variant perspectives and definitions of “interactive art”

as it has developed as a genre over time. At the exhibition a substantial selection of the prizewinning works will be on show. These works will accommodate and reflect the shifts that have occurred in our ever upgrading culture. The original hardware and software has been reconstructed for several of these projects. The exhibition ran in New York from Mai to July and is now presented in Linz.

Curated by Benjamin Weil and Gerfried Stocker

The Legible City (1988-1991) Jeffrey Shaw (AUS)

Der User fährt auf einem stationären Fahrrad durch eine simulierte Repräsentation einer Stadt, die aus computer-generierten Buchstaben besteht. Die reale Architektur wird durch eine Architektur aus Text ersetzt; die Reise durch die Stadt wird zu einer Lese-Reise. Die Texte wurden als getrennte Geschichten konzipiert, von denen jede ihren geografischen Ort in der Stadt hat. So ist diese virtuelle Stadt ein dreidimensionales Buch, das in jede Richtung gelesen werden kann und in dem jeder Betrachter seine eigenen Bedeutungen konstruiert.

The user can ride a stationary bicycle through a simulated representation of an urban setting consisting of computer-generated letters. The real architecture is replaced by one consisting of text, and the journey through this urban space becomes a literary excursion. The texts have been

conceived as discrete narratives, each of which has its own specific geographic setting within the urban sphere. Accordingly, the virtual city is a three-dimensional book that can be read in any sequence and in which each person encountering it construes his/her own meaning.

Collection of the ZKM Media Museum, Karlsruhe (D)

Think about the people now (1991) Paul Sermon (UK)

Zum Remembrance Day 1990 übergießt sich in Whitehall, London, ein Mann aus Protest mit Benzin und zündet sich mit den Worten „Think about the people now“ an. Auf diesem realen Ereignis beruht Paul Sermons interaktive Arbeit. Informationen sind in einem Hyper-Media-Environment dargestellt und miteinander vernetzt. Der Besucher kann durch ein Computersystem blättern und sich mittels eines Joysticks durch Computerbilder rund um Whitehall bewegen.

On Remembrance Day 1990 in Whitehall, London, a protestor drenched himself with gasoline and set himself ablaze. His final words: “Think about the people now.” Paul Sermon’s interactive work is based upon this actual occurrence. Information is represented in a hyper-media environment and interlinked. The user can browse through a computer system and utilizes a joystick to navigate through animated video images about Whitehall.

Interactive Plant Growing (1992) Christa Sommerer (A), Laurent Mignonneau (F)

Eine Installation über die Wachstumsprinzipien künstlicher Pflanzen und deren Veränderungen im virtuellen Raum einer 3D-Grafik. Diese künstlichen Pflanzen werden in ihrem Wachstum durch die Berührung des Benutzers an echten lebenden Pflanzen gesteuert: Die Annäherung der Hand an die Pflanzen wird in Datenwerte umgewandelt, die direkt an das Wachstumsprogramm weitergegeben werden.

This is an installation about the principles of growth of artificial plants and their changes in the virtual space of a 3-D graphic. The growth of these artificial plants is controlled by the user touching actual living plants—the movement of the user’s hand approaching the plants is transformed into numeric data that are transmitted directly to the growth program.

Collection of the ZKM Media Museum, Karlsruhe (D)

America’s Finest (1989-1993) Lynn Hershman (USA)

In dieser Installation zielt der User auf eine Stelle oder einen Gegenstand im Raum. In dem speziell vorbereiteten Gewehr sieht er nicht nur das, worauf er zielt, sondern auch sich selbst. Kriege, Waffen und Medien, die unser

Leben berührt und belastet haben, verschmelzen in diesem Projekt zu einer Einheit. In „America's Finest“ werden verschiedene Geräusche, Misch- und Greiftechniken und ein Targa Board, eine eigens entwickelte, in C programmierte Software, verwendet. Das Gewehr kann sich um 360° drehen; durch eingebaute Sensoren wird erkannt, wann es ein User aufnimmt und auf einen Gegenstand zielt.

The user aims at a specific spot or an object within the installation's space. With the specially prepared rifle, the user sees not only what he/she is aiming at but also himself/herself. In this project, the wars, weapons and media that have touched and burdened our lives blend into a unified whole. "America's Finest" makes use of different sounds and mixing/selection techniques as well as a Targa Board, specially developed software programmed in C. The rifle can pivot a full 360°, whereby built-in sensors recognize when a user picks it up and aims at a target.

Collection of the ZKM Media Museum, Karlsruhe (D)

Inter Dis-Communication Machine (1993)

Kazuhiko Hachiya (J)

In „Inter Dis-Communication Machine“ tauschen zwei Besucher ihre Perspektive und sind so gezwungen, die Dinge aus der Sicht des anderen zu sehen. Ein Projekt, das sich mit der Tatsache beschäftigt, dass die vermeintlich reale Welt lediglich eine Konstruktion aus subjektiven Wahrnehmungsmechanismen ist und tatsächlich in verbindlicher Form nicht existiert. Jede Maschine ist mit einem HMD (Head Mounted Display) und einem Rucksack ausgestattet. Im HMD sieht man ausschließlich die Sicht des anderen Mitwirkenden – es findet ein Tausch von Perspektiven und Wahrnehmungen statt.

Through the device of the "Inter Dis-Communication Machine," two participants exchange their visual perspectives, which forces them to see things the other person's way. This project deals with the fact that the purportedly real world is merely a construction out of subjective perception mechanisms and actually does not exist in a binding form. Each machine is equipped with a head-mounted display (HMD) and a backpack. But the

wearer of a HMD sees only the perspective of the other participant; thus, an exchange of perspectives and perceptions takes place.

Presentations

2. 9. – 7. 9. daily 10:00 – 11:30, 13:30 – 15:00, 17:00 – 18:30

9. 9., 16. 9., 23. 9., 30. 9. 19:00–20:30

Landscape One – Interactive Video Panorama (1997)

Luc Courchesne (CDN)

Eine interaktive Rauminstallation, in der die Besucher von einem fotorealistisch projizierten Park umgeben sind. Virtuelle Parkbesucher bewegen sich frei in der Landschaft. Über Touchscreen und Spracherkennung kann der Betrachter in Kommunikation mit ihnen treten, zum Parkbesucher werden und sich mit den virtuellen Figuren im Park bewegen. Die realen Besucher benötigen virtuelle Charaktere, um den Raum zu erkunden – so entsteht eine Überschneidung von Physis und Virtualität.

This is an interactive installation in which visitors are surrounded by a photo-realistic projection of a park. Virtual visitors to the park freely move about the landscape. Via touchscreen and speech recognition software, the observer can engage in communication with them; observers can also become park visitors and move about together with the virtual figures. The real visitors need the virtual characters in order to explore the space, and this gives rise to the overlapping of the physical and the virtual.

Commissioned by NTT InterCommunication Center, Tokyo, 1997.



The Digital Avant-Garde Exhibition was developed in partnership with SAP, the world's leading provider of business software solutions. Since 2002, Ars Electronica and SAP have completed several projects that promote the interactions of media art and business.