

99 年人文教育革新中綱計畫
子計畫三 人文領域人才培育國際交流計畫

【補助類型-海外專題研習】

【人文藝術與數位科技的融合
—奧地利林茲電子藝術節專題研習】

期末成果報告

指導暨補助單位：教育部

指導單位：教育部顧問室人文領域人才培育國際交流計畫辦公室

執行單位：國立東華大學 藝術與設計學系

計畫主持人：林彥呈 副教授

執行日期：民國 99 年 7 月 1 日 至 民國 99 年 12 月 31 日

中華民國 99 年 12 月 31 日

目 次

一、計畫名稱.....	04
二、計畫目標.....	04
三、執行情形.....	05
四、經費運用情形.....	15
五、執行成果分析與檢討.....	16
六、結論與建議.....	18
七、附錄.....	19

一、 計畫名稱：人文藝術與數位科技的融合

—奧地利林茲電子藝術節專題研習

二、 計畫目標：

本研習計畫之目標，旨在於透過參與奧地利林茲電子藝術節（ARS Electronica）研習課程、講座及展覽活動之參訪，蒐集相關資料與技術，期望能透過這次的研習計畫與國際交流，帶回國外一些最新的互動藝術、電腦動畫及數位媒體的觀念與知識，無論日後在研究上或教學上，將其應用至相關教學及研究上，將數位科技融入藝術創作方面，進而培育更多的數位藝術創作及文化創意產業人才。

奧地利林茲電子藝術節（ARS Electronica）是一個以電腦為媒介，在藝術、技術和社會層面進行設計創作者準備的跨領域平台。每年藝術節之主題皆成為國際社會、科技、數位藝術各領域發酵與討論，並引起國際間廣大之迴響，堪稱是全球數位科技與媒體藝術的先驅。每年皆超過七十個國家以上的國際級藝術家參與奧地利林茲電子藝術節競賽，而每件作品都是「藝術」、「科技」與「人文」之跨領域合作的體現，並吸引全球各地的數十萬觀展人數及國際媒體高度關注和報導。

本研習計畫藉由觀摩奧地利林茲電子藝術節之各項活動，了解人文藝術與數位科技相互融合與發展，作為日後教學上之課程教材、研習推廣、及數位藝術活動規劃之重要參考依據。

三、 執行情形

隨著電影阿凡達的熱賣，在全球掀起一股 3D 電影的風潮，舉凡大大小小的相關周邊商品，皆打著 3D 的旗號，如 3D 眼鏡、3D 電視、3D 圖畫書…等。在電影阿凡達中到處充斥著最新的數位科技，如動作捕捉系統 (Motion Capture)、虛擬攝影機 (Virtual Camera)、人機互動介面 (Human-Computer Interface) …等，到處讓人充滿了驚嘆與驚喜。然而，電影阿凡達之所以會造成全球熱賣超過二億美金的超高票房，除了酷炫的科技特效及影音效果之外，最重要的是電影裡融入了人文關懷與藝術美學。電影中的反戰思想、和平訴求與唯美浪漫的愛情故事才是撐起票房熱賣的主要因素，否則，如果電影靠的只是最新的數位科技及最炫特效場面，觀眾在觀賞時儘管驚呼連連，觀賞完後很快就會遺忘了，好比觀看一場聲光絢麗的煙火秀一般，無法持久，更談不上歷久而彌新了。所以，唯有人文藝術與數位科技的完美融合，才能造就出一部偉大的作品來。

另一方面，隨著科技與媒體的進步，知識、藝術、休閒、影音等內容都可藉著網際網路的傳輸，不分國界、沒有藩籬迅速地流通。在全球化與科技化的衝擊與考驗下，人們生活跨入數位革命之時代。而藝術創作形式或主題內容，亦受到數位科技多樣性、互動性，及多變性的衝擊影響。因此，數位藝術迅速成為藝術創作發展中的重要主軸之一，其所呈現出的豐富與多元樣貌，亦打破傳統藝術展示方式的重大變革與突破。數位藝術有別於傳統的藝術表達形式，在於它整合了藝術與科技的應用，進行與社會互動的跨領域展示方式，已是國際發展的趨勢。

然而，藉由透過參觀各類的展覽活動，瞭解國際間人文藝術與數位科技之發展現況，從觀摩成功的國際典範，進行交流並引入創作與技術上的精進與創新，應是最快速、最有效的方法，而奧地利林茲電子藝術節（ARS Electronica）正提供這樣一個研習與交流場域。創立於1979年的「奧地利林茲電子藝術節」(ARS Electronica)，每年於奧地利林茲市（Linz）舉辦，為綜合「藝術、科技、社會」特色的國際性數位藝術節慶，結合全球媒體藝術圈的菁英，進行各項競賽、展覽、研討會等活動。除了提供最重要的數位藝術平台，更擁有數位藝術發展心臟之稱的「奧地利電子藝術中心」(Ars Electronica Center) 為作主辦場所與研究單位。

林茲市（Linz）原為鋼鐵工業城市，因多年來奧地利電子藝術節的舉行而聞名，每年皆吸引了成千上萬的國外人士湧入，並且獲歐盟選為「2009 文化之都」，獲得歐盟大筆建設經費，讓林茲由鋼鐵重鎮成功轉化為歐洲著名的創意經濟城市，開創了全新的城市文化與產業結構。若說世界博覽會可以反應未來20年的發展，而走在時代尖端、一直在求新求變的奧地利林茲電子藝術節更不遑多讓，是數位藝術相關工作者研習、觀摩、與取經的地方。本研習計畫藉由觀摩奧地利林茲電子藝術節之各項活動，了解人文藝術與數位科技發展所產生的影響，並進一步引入國際數位藝術表現、展覽形式、科技發展與作品創意相關理論與資料等，作為日後教學上之課程教材、研習推廣、及數位藝術活動規劃之重要參考依據。

奧地利林茲電子藝術節以年度策展主題規劃探討全球議題，成

為眾多領域共同合作發展與矚目的發表平台。2010 年的主題為「Repair」(如圖 1 所示)，為透過藝術節各種互動藝術、音樂、表演、研習、講座、展覽及研討會等，讓參觀者透過來自全世界的創意及圖像設計，瞭解「Repair」之意涵。除了徵件與展示得獎作品，還有許多邀展作品展示、演講、討論、表演……等等。整體而言，奧地利林茲電子藝術節之目的，旨在建立一個跨領域跨學科的平台，讓藝術家、科學家、關心社會動脈的人士們，得以在同一時間運用多種方式來面對新科技帶來的文化衝擊。



圖 1. 2010 年奧地利林茲電子藝術節 LOGO

主題：「Repair- ready to pull the lifeline」

時間：2010 年 9 月 2 日~9 月 11 日

地點：奧地利林茲市 (Linz, Austria)

本計畫海外專題研習之行程，從 8 月 31 日至 9 月 12 日共 13 天。而 2010 奧地利電子藝術節研習課程、講座，及展覽活動，可分為電腦動畫/電影/視覺特效(Computer Animation / Film / VFX)、互動藝術(Interactive Art)、數位音樂與聲音藝術 (Digital Musics & Sound Art)、混合藝術 (Hybrid Art)、數位社群 (Digital Communities)、U19 (U19 Freestyle Computing)、【未來構想】Voestalpine 藝術暨科技獎助金 ([the Next Idea] Voestalpine

Art and Technology Grant) 七大類別：

1. 電腦動畫/電影/視覺特效 (Computer Animation / Film / VFX)

獎勵藝術和科學領域內的獨立創作，及電影、廣告和娛樂業中的商業製作，重視藝術原創性與技術表現。如：2D 或 3D 電腦動畫、角色動畫、廣告、音樂 MV、視覺特效、電玩遊戲等等。

2. 互動藝術 (Interactive Art)

互動藝術涵蓋從裝置到行為間的一切互動作品，包含互動元素於開發設計上的藝術品質，以及作品內容與互動性。強調創新的技術概念以及高度有效的設計（即可用性）為一體的作品，如：互動裝置、虛擬實境、擴增實境等。

3. 數位音樂與聲音藝術 (Digital Musics & Sound Art)

包含「電音」這一大類下的各種當代數位聲音製作，亦包括綜合了聲音與其他媒介的作品、電腦音樂、電子原音音樂、實驗音樂，以及聲音裝置。

4. 混合藝術 (Hybrid Art)

2007 年新設的「混合藝術」獎項，顯示當代藝術的跨領域特性。藝術的混合不只在於媒材使用與外在形式，也在於議題及思維模式的打破界限，因而形成一種多元且富層次的新混合藝術。強調對不同媒介以及類別的融合，並從中生成新的藝術表達形式。此外也重視對「藝術」與「研究」、「藝術」與「社會/政治行動」以及「藝術」與「文化」之界線的超越。

5. 數位社群 (Digital Communities)

「數位社群」關注網際網路於社會文化，及藝術層面所造成的廣泛影響。重視突破創新的網路溝通方式，如跨越地理和性別上的數位鴻溝、化解文化衝突、促進文化多元性，以及藝術性的自由表達等表現形式。目的在於挑選出擁有社會革新以及藝術革新之多層面的計畫、項目、藝術作品及現象等。如：社交軟體、Web 2.0 應用程式、藝術合作計畫項目、公民參與、公民新聞、電子民主。

6. U19-十九歲以下自由式電腦創作 (U19 Freestyle Computing)

「U19 Freestyle Computing」競賽，為針對奧地利 19 歲以下的年輕人的創作競賽，亦是「奧地利電子藝術節」的競賽項目內，唯一不對國際徵件，僅開放給奧地利 19 歲以下的年輕人報名，為奧地利政府引以為傲、發掘明日之星的 U19，鼓勵奧地利年輕人投入媒體藝術創作。

7. 【未來構想】Voestalpine 藝術暨科技獎助金 ([the Next Idea] Voestalpine Art and Technology Grant)

藝術暨科技獎助金，旨在表揚一些新穎且極具前瞻性的構想，並支持其更進一步的發展。鼓勵具有藝術與社會性質的創新點子，或以科技和科學的方式所開發出來的構思。

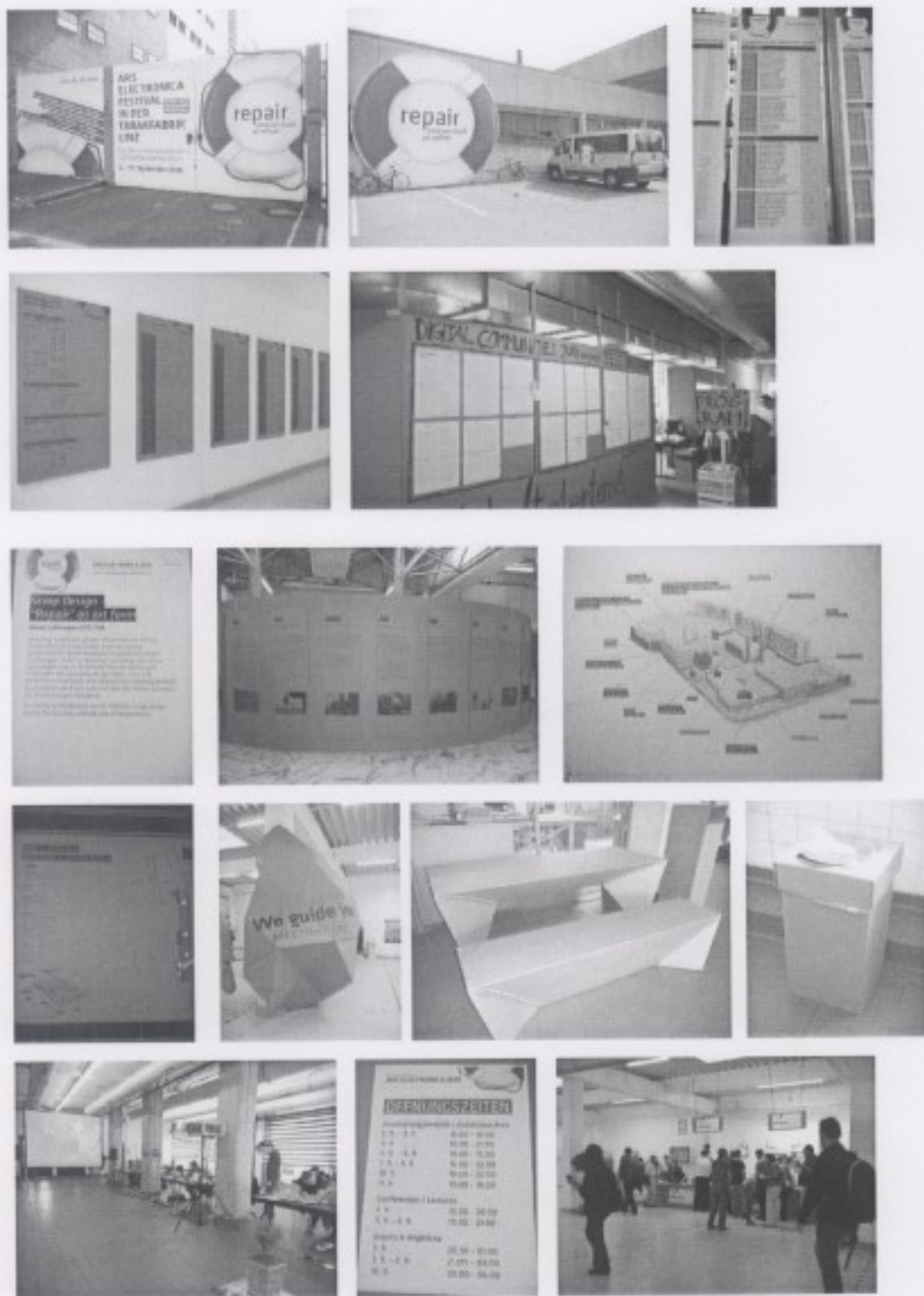
本研習計畫之行程規劃，針對計畫主持人之專業背景與課程需要，著重於電腦動畫/視覺特效、互動藝術、混合藝術、數位社群，以及 U19 (U19 Freestyle Computing) 等領域，分別進行相關研習課

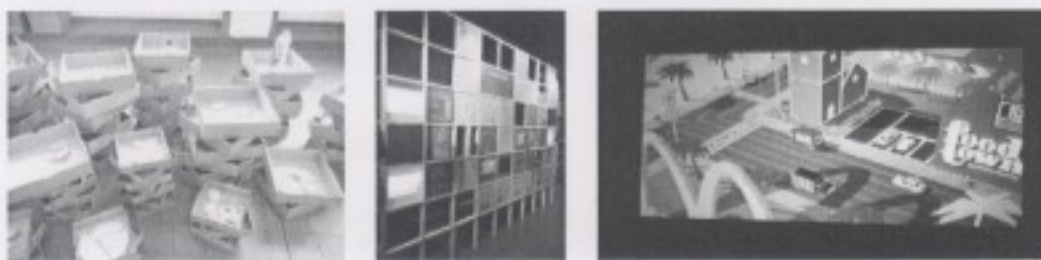
程、講座與展覽參訪等活動。本計畫研習參訪行程，如表 1 所示。

表 1. 本研習計畫之日程規劃

日期	行程	時間
8/31	出國：台北出發	
9/1	抵達奧地利維也納	
日期	研習課程/講座/展覽	時間
9/2	奧地利電子藝術節開幕 Repair Opening	
	【研習】【講座】Repair I II	10:30 – 15:00
	【展覽】Prix Forum: Hybrid Art	15:30 – 17:30
	【講座】【展覽】Prix Forum: u19 – freestyle computing	15:00 – 16:00
9/3	【研習】IMPETUS: Works from the MIT Media Lab	10:00 – 12:00
	【研習】Cloud Intelligence Symposium	12:30 – 17:50
9/4	【研習】【講座】Repair III IV	10:30 – 15:30
	【講座】【展覽】Prix Forum: Interactive Art	15:30 – 17:30
9/5	【講座】【展覽】Prix Forum: Digital Musics	10:00 – 11:30
	【講座】【展覽】Prix Forum: Computer Animation / Film	13:30 – 17:00
	【講座】【展覽】Prix Forum: Digital Communities	17:00 – 18:30
9/6	【研習】Pixel spaces 2010 – Do-it-Together!	All Day
9/7	【展覽】Highlights Tours(Ars Electronica Center)	All Day
9/8	【研習】Symposium im Lentos Kunstmuseum	All Day
	【展覽】LEF@Ars: At the Crossroads of Media Arts & Science and Technology Education in the 21st Century	All Day
9/9	參訪奧地利林茲電子藝術中心、數位中心、博物館	All Day
9/10	參訪奧地利林茲電子藝術中心、數位中心、博物館	All Day
9/11	奧地利電子藝術節閉幕 Repair Closing	
9/12	返國：奧地利維也納出發	
9/13	抵達台北	

研習展覽活動相關照片如圖所示。









五、 執行成果分析與檢討

本校已於2008年8月由原來國立東華大學與國立花蓮教育大學兩校整併，現適逢整併之初，為確實提升轉型發展後之競爭力，本校藝術領域系所配合整併所需，結合『人文藝術』及『數位科技』兩大主軸，積極成立『數位創意實驗室』、『3D 虛擬實驗室』、『人因設計實驗室』、『視知覺實驗室』…等，利用數位科技、電腦動畫、人工智慧等科技技術，搭配視覺藝術、創意思考、美學研究等藝術內涵，發展出融合科技與藝術的新視野，提升轉型之競爭力。期望能有效幫助轉型後之課程、教學與研究，能夠迅速與產業界整合，以增強學生競爭力來拓展本校學生出路，朝向『國際化、本土化、資訊化』教學三化的優質大學。

再者，本校藝術學院為東部第一、也是唯一一個藝術學院，為發展東台灣藝術與設計專業、卓越與創新的藝術學院，奠定東部教育與師資培育的基石，本校積極營造國際化學習氛圍，打造國際藝術與設計教育重鎮。在系所課程方面，藝術與設計學系之課程共分成通識課程、系必修基礎課程及系選修專業課程、增能選修課程三類。系選修專業課程，包括藝術理論課程、藝術基礎與創作課程、設計基礎與創作課程、電腦基礎與多媒體創作課程結合，加強創作與表現能力，課程之特色在於理論與創作並重。科技藝術研究所之發展重點規劃為整合藝術理論研究、數位影像科技、電腦多媒體、3D 動畫、網路多媒體與視覺藝術創作，相互輔助研究應用與創新發展，建立在地方文化特色與人文資源上，促進東部地方產業專業人才培育及國際藝術交流。

藉由本研習計畫，為本系所帶回國外最新的互動藝術、電腦動畫及數位媒體的觀念與知識，應用至相關教學及研究上，提升本校之教學卓越、促進國際交流，打造東台灣真正國際化之人文藝術與數位科技之教育學府。本研習計畫之成果效益如下：

1. 參與相關研習課程及講座，並蒐集相關資料與技術，帶回國外最新的互動藝術、電腦動畫及數位媒體的觀念與知識，應用至相關教學及研究上。
2. 配合系所現有課程，規劃開設相關課程以結合數位科技與藝術美學，發展出融合科技與藝術的新視野，拓展本校學生出路，以提升轉型之競爭力。
3. 利用此次的研習計畫與國際交流，鼓勵台灣學生參與國際藝術展覽與競賽，促進東部專業人才培育及國際藝術交流。
4. 將邀請相關領域之專家學者或藝術創作者來台交流，進行經驗分享與座談。
5. 分析奧地利林茲電子藝術節展覽及規劃模式，可成為相關課程與研習推廣活動之教材，並可作為國內舉辦藝術節之參考和學習範本。

六、 結論與建議

至 2010 年，奧地利林茲電子藝術節至今已有 31 年歷史，每年年初對全世界徵件，並於九月份於奧地利林茲市舉辦。而每年藝術節之主題皆成為國際社會、科技、數位藝術各領域發酵與討論，並引起國際間廣大之迴響，堪稱是全球數位藝術與媒體藝術的先驅。而奧地利林茲電子藝術節能歷 30 年而不衰靠的是全世界的創意，而件件作品都是「藝術」、「科技」與「人文」之跨領域合作的體現。

花蓮因為特殊地理與歷史因素，享有得天獨厚的天然環境與人文資源，花蓮的好山好水是遠近馳名的，加上花蓮在地的原住民文化與豐富的人文景觀，正是發展文化創意產業最適合的地方。而原住民文化亦是台灣獨特的文化特質，應藉由創意設計及行銷活動使其更具獨特性，替台灣帶來更多的商機，並將台灣推向國際的舞台。唯花蓮地處偏遠地區及教育資源分配不均，專業師資來源亦是一大問題，藉由此次研習計畫所帶回的新觀念、新技術，除了希望配合系所課程規劃，在大學部及研究所開設相關人文藝術與數位科技整合課程，以拓展本校學生畢業出路，發展未來就業專業課程。並希望進一步提升學生創新能力，鼓勵學生對外參加公開比賽，建立藝術與設計學系相關數位藝術與創意加值之平台。並提供相關藝術推廣活動與設計競賽之舉辦模式（如 U19 或未來構想等），以鼓勵年輕學子投入數位藝術創作行列。

最後，感謝教育部顧問室及人文領域人才培育國際交流計畫辦公室大力支持本研習計畫，讓地處東台灣的系所能夠有機會走出去

與國際交流，並拓展東部高等教育的國際內涵與視野，藉此提高創意教學品質的國際化卓越發展，在此一併誌謝並致上十二萬分的感激，感謝您們。

七、 附錄

附上本次研習活動相關文件與手冊示意圖或部分內容圖示，如後所示。

Interface Cultures@Ars Electronica Festival 2010

Playful Interface Cultures

2. - 11.9.2010, Tabakfabrik

This year's exhibition of the Interface Cultures Department is showing emerging artistic ability profiles transformed by heterogeneous sets, tools and methods of creation deriving from interactive media and interface technology. To take advantage of disciplines related to communication technology, bioscience, physical computing, interaction design, fashionable technology or information visualization, artists are focusing on new ways to combine these complex frameworks within test environments and experimental concepts. This origin is supporting group and project-based developments and inspires a flexible and multi-perspective sharing of knowledge and abilities within the process of artistic creation.

In this way, the ability of playfulness is becoming a powerful tool and mindset for individuals to overcome existing patterns and standards of culture, art, science and technology. This programme can be applied to every person who derives joy from discovering ways to circumvent limitations. Here, the meaning »Play« is quite different to »Entertainment«. Playful behaviour can be valid even for people who are not very much involved in gaming, giving them a chance to try things out. »Play« thus is a method to deal with reality and to encourage, to look at the world in different ways. »I am playing« means I can do something that I am not otherwise doing. The creation of play experiences may deal with existing resources in new ways, by operating on the intersections of different fields and disciplines.

The presented works have been contributed mainly by members of the master and doctoral programmes at the Interface Cultures department of the University of Art and Industrial Design Linz. In addition to this, some of the shown projects have emerged from collaborations with networks and communities related to the department. The selected projects and artworks embody the different transformations and approaches of playful interaction with devices, algorithms, fashion, emotions, theories, political issues as well as junk. These different vectors have been taken into account to show a change-intensive, mistake-friendly and by as a result open and flexible environment, to get a closer look at new forms of dealing with creative developments and artistic design and production.

Projects

Rambler

Ricardo Nascimento, Tiago Martins

www.popkalab.com/ramblershoes.html

This project presents a pair of sneakers that take microblogging one step further, by literally posting your steps on a Twitter account. Messages are comprised of repetitions of the word "tap" and "." respectively symbolizing the wearer's steps and time in between these. Rambler is a critical take on near-obsessive microblogging habits and elicits reflection on the personal nature, amount and usefulness of information generated everyday through blogging and social platforms such as Twitter. It aims to bring the practice of microblogging to one of many possible extremes, turning it into an automatic, thoughtless act of diffusing large amounts of slightly ambiguous, repetitive and arguably useless personal information. The name Rambler was chosen for the double meaning of the word "ramble". On one hand, to ramble is to take a pleasant, even aimless walk; on the other, it is also to digress when talking, losing clarity or even turning aside of the main subject.

Human Allergy

Hugo Martínez-Tormo

(Nanorealism, Conceptual Interaction)

This project aims to analyze the human being from a physical and psychological point of view, the study of the human mind and body through science. On one hand, a series of colours that refer to human body components are shown. The representation of the human being based on the colour of light emitted by atoms that make up our bodies in the nanoscale, and thereby showing that we are all composed of the same "material" and we are equal. And on the other hand, cases of anthropophobia or social phobia, social isolation or people avoiding social interaction are constantly growing - it may become a common disorder during the 21st century. One of the clearest examples are the young Japanese *hikkikomoris*, who live isolated from society, not leaving their rooms for years keeping only in touch with the world through the internet. In this project, the sneeze and the allergy are used as a metaphor of an individual's social behaviour, intending to show a global and actual picture of social interaction, where the individual tends towards isolation.

"Der Beweis für Dinge, die nicht gesagt wurden" ("The Evidence of Things Not Said")

Shervin Afshar, David Brunthaler, Henning Schulze

<http://www.derbeweis.at>

For "The Evidence of Things Not Said" coin-like tokens would be distributed in many public spaces in Linz. These tokens have some information on them about how to find a specific location in the city. In this location, a prepared phone-booth is installed. By using the tokens in this coin-operated phone, the users would hear recorded accounts of racist incidents in Austria documented by ZARA (Zivilcourage und Anti-Rassismus-Arbeit, www.zara.or.at). The booth forms a capsule of privacy in the middle of public space and bears symbolic meanings to circumstance in which the racist encounters may happen, as private experiences in public. The voices being heard by the user can be considered metaphorically as "distress calls" from victims of racism. The only method of experiencing the piece is taking action. As the result, it would materialize as a process in the city and joins the viral dynamics of people talking and hearing things in an urban landscape. The voice-recordings in the telephone-booth are only in German.

Lovely Machine

Anika Hirt, Dolo Piqueras

The Lovely Machine harnesses chaotic forces and uses them for locomotion. This unpredictable and fickle behavior is due to the presence of visitors, sensors, and signals sent to the motor. The Lovely Machine is eager to meet you.

The unpredictable behavior of the machine is directly related to the random procurement of materials used in its construction. Over the course of one day, a washing drum and motor were collected, resulting in the emergent design of a walking machine. The unintentional movement of the washing machine in the laundry room is transformed into a locomotive motor, following a transformative practice of the adaptation and modification of artifacts using found objects and functions.

Initial prototype realized with Dolo Piqueras and the help of Times Up

Technical assistance: Dan Wilcox

Newsleak - A Hybrid Media Publication

Tim Devine, Jayme Cochrane, Shervin Ashfar

www.timdevine.net/news-leak/

Newsleak is not an art project. It is a motivated functional hybrid of real and digital cultures and media. Press a button on a pink box in the urban environment to instantly receive a printed summary of the latest news from around the world, news from your current location, news of internet cultures, events, trends and social media.

Our aim is to cultivate a functional exchange between the real space and the virtual space. Think of Newsleak as you would any other print media publication: it has a target audience, a distinct style and type of content and specific intervals and methods of distribution. Most publications are fundamentally focused on the target audience and the target audience is defined by the content and distribution.

The Mexican Standoff

Tim Devine, Onur Sönmez

<http://timdevine.net/the-mexican-standoff-creating-a-hyperreality/>

The Mexican Standoff removes the physical link between the persons, thoughts and actions; people are directly thinking about what they are doing - creating a hyperreality. Two players stand facing each other in a long room wearing EEG headsets. The first-person view of the other player from Counter Strike is projected onto their opponents body. A player will fire his weapon when headsets detect if the player is relaxed.

What constitutes an immersive gaming environment? An augmented-reality under water pervasive game staged in the crystal blue waters of the Raa Atoll in the Maldives? Maybe a Japanese trading card game such as 'Yu-Gi-Oh!' offers more than just competition but fantasy and narrative. The Wii platform uses gestural interaction relative to the actual movement in reality and the game. Games will no longer be only immersive or extensions of our actions but infusive; our bodies are literally infused with the content of the game. The Autonomic Nervous System (ANS) affects heart rate, digestion, respiration rate, salivation, perspiration, diameter of the pupils, micturition (urination), and sexual arousal.

The Mexican Standoff aims to further this discourse about how the sense of immersion in a game will change when we are not only being blasted by light, sound and vibrations but are feeding our own autonomous and semi-autonomous bodily functions into the games.

MohrSMS

Hugo Camargo, Veronika Pauser

Mohr SMS is an interactive installation, in which the screen of a mobile phone is used as a canvas in order to produce generative art, allowing people to add graphical elements in real-time by sending text messages. The resulting images are based on Manfred Mohr's early works (generative algorithm images), especially the program P18 (1969/1973). When the first SMS is received, its graphical representation appears on the screen. By receiving further text messages it builds up to the final image, which consists of ten text messages. The canvas then turns itself to the initial state again and another picture can be made

PlayfulNESs

Mar Canet, Jayme Cochrane, Travis Kirton

In the field of interactive installation artwork, GameArt interfaces have been extremely popular means of expression. In most cases GameArt pieces take single concepts, standardized and popularized throughout the history of computer gaming, and expand on them through new forms of interface design, computational design, or enhanced graphic environments. With PlayfulNES we are creating new, fullbodied interfaces for classic Nintendo Entertainment System (NES) games. The artistic purpose behind the design of these installations (**PunchOut!!!, Super Mario Treadmill, capGunsmoke**) is to explore the possibilities of expanding old games and old technologies to create new experiences using low-level technical approaches for interactive media artworks.

PunchOut!!!

PunchOut!!! is an artistic installation that remediates the classic Nintendo game of the same title. It achieves its classification through the design of a custom interface that forces participants into a fullbodied experience. The installation actually "fights back" with a player... When the character on-screen is hit during a boxing match, the installation briefly flashes a bright light in an attempt to create a sense of disorientation for the player. The physicality of punching the soft screen, hopping back and forth in all directions, and the consequences of being "hit" amount to a physically embodied experience of a game that was originally playable only with one's fingertips.

Super Mario Treadmill

One of the most recognizable video games of all time, Super Mario Bros., takes a twist when a treadmill is re-configured to act as the game's original control pad. Switching thumbs for feet, players must run on the treadmill – backwards *and* forwards – to move the character left and right. By tracking speed and direction, the treadmill enables players to move Mario at both walking and running speeds in either direction. By hopping back and forth onto pads at each side of the treadmill, players can also jump and duck their character on screen. In the same light as PunchOut!!!, Super Mario Treadmill creates an entirely new physical interface with all the same functionality of the original game.

capGunsmoke

The sound of a (cap)gunshot triggers a new kind of physical interaction in capGunsmoke. Playing off the old-west style shooter game for the NES, players are forced to shoot a real cap gun in order to take down outlaws. In the original game, Gunsmoke, players had to shoot off an incredible amount of bullets in every level. Now in capGunsmoke, not only do they have to take down as many opponents, they also have to aim and shoot their own cap gun. Through the use of floor pads, controlling the game is like moving back and forth in the saloon itself. As players move side to side for aiming, the system tracks the gun for aiming and registers the shots. As the smell of burned caps fills the air a machine billows smoke across the floor, creating a truly multi-sensory physical game experience.

Shopping in 1 minute

Varvara Guljajeva, Mar Canet Sola

"Shopping in 1 minute" is an artgame that is playfully criticizing the increasing desire of society for consumption. Our inspiration for creating the artgame came from the craziness of people during the sales period: huge queues in front of supermarkets, stone-age-style behavior, lots of useless products, etc.

Thus, we are inviting audience to train for the next sale period. A player has to scan as many products as possible during a minute. As a reward each player will receive a ticket with bonus points according to his score.

Augmented Photography
Varvara Guljajeva
<http://www.varvarag.info/>

When it is spoken about interactive or augmented photography then immediately one has in mind the representation of photos in digital format (on computer or phone screen, projection, etc) that are manipulated through software or any other code. Yes, the interactive pictures can react on our touch, voice, weather, or whatever. But those interactive photos are still just pixels. My artwork – Augmented Photography – is not about pixels. It is about re-thinking printed photography. Current artwork is more than a framed picture – it has its behavior and it is able to react on observers.

I am adding liveliness to a doll on the picture through eye movements. If none is looking at the picture the doll's eyes are closed. Only time-to-time, she is waking up and asking for attention. When the photograph is approached, the doll on the picture opens her eyes and starts to blink to a viewer or just stare on him/her for a while. Hence, the artwork has different behaviors that could be explored by observing the picture for a while.

Endotastic Voyage A20.10
Reinhard Gupfinger

The Endotastic Voyage A20.10 is an interactive audiovisual experience that deals with various aspects of representation of the human intracorporeal space, and intends to bridge the gap between art and human medicine.

The project invites users to take part in a creative dialog with the human body by using endoscopic and laparoscopic cameras for an indirect examination of human organs. A modified overhead projector functions as an intuitive user interface that allows users a tactile, visual and sonic exploration and personal increase of body awareness.

Urban Mood
Mahir M. Yavuz
<http://casualdata.com/urbanmood>

Urban Mood visualizes the real-time mood of Linz's citizens. It is a projection and sound installation situated in a small room. The installation continuously collects the data from tweeters in Linz, analyzing and summarizing each post in a single word. Through this keyword, the source tweets will create a typographic animation on the floor of the room, while colors and sounds will change to suit the content of the keyword. By sharing their personal thoughts on twitter, every Linzer becomes a part of this collective mood production.

Open Stage is an interface to present and discuss contemporary ideas and issues related to works, research and projects related to the Interface Cultures Lab.

Open Lab is an experimental set to explore prototypes, to present future visions and to try out things and techniques in a collaborative and cooperative way.

Instructors: Georg Russegger, Martin Kaltenbrunner, Varvara Guljajeva and Michaela Ortner
Graphic Design: Vesela Mihaylova, Henning Schulze, Onur Sönmez, David Brunthaler
Exhibition Design: Reinhard Gupfinger
Production: Anika Hirt, Varvara Guljajeva, Gertrude Hörlesberger
Technical Support: Mar Canet Sola, Anika Hirt

<http://www.ufg.ac.at>

Interface Cultures@Ars Electronica 2010

Playful Interface Cultures 2.-11.9.2010

Open Lab

Artificial Stupidity **Bager Akbay, Ana Čigon**

Artificial Stupidity is a project loosely defined on multiple levels. We have chosen a flexible context in which we are considering a variety of subjects, such as humans, art and interaction. The pieces and events in the exhibition are presented for the purpose of inviting visitors to collaborate.

Thumb Ful **Vesela Mihaylova, Tim Devine**

Thumb Ful is super enhanced thumb wrestling. We've used conductive fabric and thread to create thumb suits. When the characters touch, sound effects are triggered. If somebody is pinned down a countdown begins, and a winning fanfare is played once a player wins.

The heartbeat pajamas **Vesela Mihaylova, Sotiris Katsimpas, Myrssini Antoniou**

Human contact and interaction evolves in multiple ways. People tend to employ their senses in different modes, in order to express their feelings and enhance their relations. Sharing one's heartbeat is often considered a way to offer relaxation and comfort moments: A mother holds her baby across her chest to calm it down, couples hug and lay their heads over each other's hearts. Heartbeats, however, can also imply anxiety, stress or fear if it beats on a high rate and is also an immediate way to detect life or death.

Silica nanoCup (nanorealism) **Hugo Martinez-Tormo**

Glass is made of Silica (SiO₂). In this interactive installation, the visitor can interact with a glass object generating a visual and acoustic representation of the Silica components by touch. This representation is based on the colour of light emitted by the Silica atoms on the nanoscale, which is red and violet because the Oxygen and Silicon atoms emit light in that specific wavelength. The sound corresponds to a mathematical equation that relates the wavelength of the light (nm) with the frequency of the sound (Hz). So, the visitor can travel to the world of atomic nanoscale and discover new behaviours of matter. What colour does matter have in the nanoscale, and how does that colour sound like?

www.aec.at/repair

repair

sind wir noch
zu retten

→ Das Festival 2010

→ in der Tabakfabrik Linz

Do. 2. – Sa. 11. September 2010

Das Ars Electronica-Festival 2010 heuer in der Tabakfabrik Linz

„repair – sind wir noch zu retten“ ist Thema des diesjährigen Ars Electronica-Festivals von 2. bis 11. September. Schauplatz ist die ehemalige Tabakfabrik Linz, die erstmals öffentlich zugänglich ist.

Mehr als 200 Einzelveranstaltungen umfasst das diesjährige Festival und hat mit seinem umfangrei-

chen Programm für jeden etwas zu bieten. Denn es steht heuer ganz im Zeichen der Krisen von Ökologie, Ökonomie und Politik.

Aber: anstatt einem traurigen, nostalgischen Abgesang auf die „gute alte Zeit“ will das Festival jedoch lieber „Auf zu neuen Ufern!“ rudern und zeigt kreative, teils alltags-taugliche, teils bizarre Pro-

blemlösungen und Reparaturansätze.

Kunst zum Ausprobieren

Verschiedene Workshops bieten die Gelegenheit zur Besucherbeteiligung. Im PappLab (siehe Seite 4) sind die Besucher dazu eingeladen, ihr eigenes „Repair Tool“ entweder im Workshop oder einfach im Vorbeigehen zu bauen. Selbst probieren

können Besucher auch die vielen „grünen Innovationen“ und Best-Practice-Modelle präsentiert von einer kleinen, aber feinen Auswahl von Firmen beim sogenannten „Repair Fair“: E-Scooter, Solarladestationen für Elektrofahräder und vieles mehr.

Die „Tschickbude“

Mit dem Schauplatz der ehemaligen Linzner Tabak-

fabrik wird das Ars Electronica-Festival um eine weitere Facette reicher: Erstmals wird das Industriegebäude einem breiten Publikum öffentlich zugänglich gemacht und wird zu einer einzigartigen Kunst-, Flanier- und Gastronomiezone.

Dabei kommen nicht nur Experten aus Kunst und Wissenschaft auf ihre Kosten, denn das Angebot ist viel-

fältig und bietet Programm für die ganze Familie.

Tag der offenen Tür

Ebenfalls einzigartig beim diesjährigen Ars Electronica-Festival: Im Namen der Oberösterreichischen Nachrichten gibt es heuer einen „Tag der offenen Tür“. Am 4. September können alle bei freiem Eintritt das Festival besuchen.

Party-Szene

Elektro-Kunst mit hohem Spaßfaktor zeigen unter anderen DJs und VJs bei der Nightline. Acht Hotspots-Wirte verköstigen die Festivalbesucher auf dem Gelän-

ASIMO

Asimo, der menschenähnliche Roboter von Honda, begrüßt erstmals in Österreich sein Publikum und zeigt Besuchern im Ars Electronica Center, was

„Grüne Ideen“

Einen E-Scooter fahren, eine Solarladestation für Elektrofahräder testen und viele grüne Innovationen mehr zum Ausprobieren gibt es beim „Repair

„Tschickbude“

Das Ars Electronica Festival 2010 macht's möglich: Erstmals können Besucher das denkmalgeschützte Fabrikgelände der ehemaligen Linzner Tabakfabrik

DAS NEUE
ARS ELECTRONICA CENTER



www.aec.at

Neue (Bild-) Welten



© Ars Electronica Center - Wien 2011

DAS NEUE ARS ELECTRONICA CENTER

Das neue Ars Electronica Center bietet 3000 Quadratmeter für Ausstellungen, 400 für Seminare und Konferenzen, 650 Quadratmeter Gastensatz und Veranstaltungsräumlichkeiten und mit 1000 Quadratmetern ausweichend Raum für die Labors und Werkstätten des Ars Electronica Futurelab sowie 1000 Quadratmeter Verplatz für Open-Air-Events, Donau- und Innenstadtkultur inklusive.

Auf spektakuläre und einzigartige Weise erweitert das neue Ars Electronica Center bewährte Stärken wie den intuitiven Zugang zur digitalen Verknüpfung von neuen Themen und deren interdisziplinäre Bearbeitung. Offene Laborkapazitäten und aufgrund der Versuchsanordnungen bietet Raum zur Auseinandersetzung mit aktuellen Fragestellungen (Digital, Network, Installation, Fixiert an das Wissen, neue Horizonte, Selbstveränderung und Experiment sowie Überwindung der Perzeptionswechsel durch künstlerische Projekte.

THE NEW ARS ELECTRONICA CENTER

The new Ars Electronica Center features 3,000 square meters of space for exhibitions, 400 for seminars and conferences, 650 for food & beverage service, catering and events, a 1,000-m² facility to accommodate the studios and workshop of the Ars Electronica Futurelab, as well as a 1,000-m² plaza as a setting for open-air events before the building of the Danube waterfront and downtown Linz.

In spectacularly unique fashion, the new addition expands on the Ars Electronica Center's proven strength (both in its intuitive approach and playful forms of mediation) by adding new focal-point themes and interdisciplinary modes of dealing with content. Open lab studios and unconventional experimental areas offer space for up-close encounters with current issues by all age groups, interactive installations, forwarding insights, new horizons, exploration and experimentation, and ever-evolving shifts of perspective courtesy of some truly creative work of art.

 ARS ELECTRONICA

ARS ELECTRONICA

animation festival 2016

ARS ELECTRONICA LINZ CRECH
ARS ELECTRONICA STRASSE 1
4040 LINZ, AUSTRIA

Tel: +43 732 7672 0
Fax: +43 732 7672 2
E-Mail: info@ars.at

Das Ars Electronica 2016 ist made possible through the support of the City of Linz and the Province of Upper Austria.
The competition is supported by: *videopolis*, *Studio MAREK* in BRN, *Leicht + Klemm* in Graz, *ARTEFACT* in Vienna,
Austria, *Podkova* in Salzburg, Austria, *Sony GMD* and *UCC4G*.

ARS ELECTRONICA animation festival 2010

Alle Jahre, wenn im April die Jurystzung des Prix Ars Electronica über die Runden geht, sind wir neugierig darauf, was es Neuentwicklungen auf uns zukommt. Dementsprechend fasst Jurymitglied Chris Bragier vom Courant Institute der New York University im Jurystatement die Neuzutragungen der Animationsjury zusammen:

„In über 24-jähriger Geschichte hat die Prix Ars Electronica-jury für Animation, Film und Visual Effects viel Revolutionäres, viele Entwicklungen und Meilensteine der Computergrafik, Animation und Visual Effects gesehen, die alle zum Filmschaffen und zum Erzählenschen beigetragen haben. Und auch 2010 werden wir wieder Zeugen des Entstehens einiger neuer Formen, des Heranreifens anderer, und manche werden gar von Grund auf neu erfunden. Für die High-End-Hollywood-Produktionen ist 2010 das Jahr von "Avatar", einem technischen Durchbruch in mehrfacher Hinsicht. Für die CG-Animation stellt 2010 die Weiterentwicklung des Ziels „Inhalt vor Technik“ im Filmschaffen dar. CG in 3D-Wellenpaare sind inzwischen so ausgebreitet, dass die Filmschaffenden die Technik einfach als gegeben ansehen können, was gut ist, dass so kann sich jetzt jeder auf das konzentrieren, was wirklich zählt: Die Kunst der Animation und des Erzählens.“

Bei der Programmierung des Ars Electronica Animation Festivals setzen wir uns mit knapp 500 Einreichungen narrativer Kurzfilme und kinostark experimenteller Videos unterschiedlicher Genres auseinander und versuchen, die Jahrheftlichkeit deutlich zu machen. Besonders augenfällig lagen wir in unserer Auswahl darauf, Programme für das Animation Festival zusammenzustellen, die die inhaltlichen Themen postcarbon und order. Was haben wir in diesem Jahr gesehen?

Filme, die unsere künftigen Wahrnehmungen herausfordern. "Dark Stories", die uns in eine abstrakte Welt führen. In der gewohnte Wahrnehmungskategorien aus den Fugen geraten, das Oberbegriffliche Erzählen von Geschichten aus unterschiedlichen Ebenen und denestruierend in unterschiedlichen formalen Formaten von komisch-grotesk bis ernsthaft-tragi-komisch, Stimmens politisches, gesellschaftliches, ökologisches und historische Beziehungen. Transformationen von Datenströmen, Filme, die die Koordinaten zwischen Musik/Sound und Bild zusammenschließen. Allein die Beschreibung unseres Ordnungsvorversuches führt die Vielfalt digitaler Gestaltungsoptionen in ihren unterschiedlichen Anwendungsbereichen von Werbung, NFX in der Filmbranche, TV, Wissenschaft und Kunst vor Augen. Das Ars Electronica Animation Festival soll einen Einblick gewähren, der die aktuelle Situation digitaler visueller Gestaltung demonstriert.

Every April when the Prix Ars Electronica juries convene, we curiously await the new developments we're about to encounter. In this spirit, I'd like to quote from the Jury statement written by Chris Bragier from New York University's Courant Institute to summarize the Animation Jury's selection process: "Over its 24-year history, the Prix Ars Electronica Film and Visual Effects jury has seen many revolutions, evolutions and historic milestones in the fields of computer graphics, animation and visual effects that have contributed to film making and storytelling. And this year, 2010, we are again witnessing the birth of some new forms, the maturing of others, and some being completely re-invented. For high-end Hollywood, 2010 is the year of "Avatar", a technological break-through

in many dimensions. For CG animation, 2010 is the maturation of the goal of "content and context over technical plot making". The 3D world has matured to a such a level that film makers have the technology for quality 3D film as good as ever, and now everybody can focus on what really matters: the art of animation and storytelling." In recognizing the Ars Electronica Animation Festival as a premier digital 3D animation marketplace when film and digital experimentation wasn't from major and general press and sought to clearly bring that news to the jury, we had to express,

in making our selections, our personal desire to create an art putting together projects for the Animation Festival that can be displayed in the distinctive context our festival takes a position on them. What did we see this year?

Films that challenge our spatial perceptions. "Dark Stories" that transport us into an abstract world in which the customary vocabularies of animation have been suspended, replaced, or re-imagined. Narratives from different ethnic groups and perspectives conveyed with the velocity of software parameters jumping from the screen. Platforms for the technical and social phenomena containing political, social, ecological and cultural messages. The development of "waves of existence" and "Dark Matter" merge the boundaries of the space of music, social and imagery. The description of "an evolutionary process as a learning system in itself" as an expression of "the limitless diversity of digital design elements in their applications areas of applications in networking, from country-level systems, TV, games and art. The Ars Electronica Animation Festival is pleased to provide insights that demonstrate the current state of the art of digital visual design.

Curated by Christine Schmitt, Bruce Bagley
Editor: Gernot, Production: Austria, Matthias Gsch

www.ars.electronica.at/animation
www.ars.electronica.at/animation/2010
www.ars.electronica.at/animation/2010

Dark Stories

Die Schatten- und Normen der Labors tun sich auf - Abgründe, bestialische Biotechnik, schwarze Fantasien. Wie wird der Beobachter vor Todesstrafen, Grausamkeiten, das Diskurs zur biotechnischen Erzeugung, von Kampfbakterien und Klonkaffee - jeder falls kein Programm für Zirkelworte!

The dark and muddy side of science shows, amazing worlds of inquiry. Dark futures. We become observers of the real side of dark thoughts, of the development of future - the real and unreal lives. We're not a program, we're not a form of death.

Ford

THESE DARK STORIES BY

Luca Riccio, David Waples (FR) | Mazonville

The Guest

THESE DARK STORIES BY

Heidi Marquet (DE) | The Re-mother Working

Hybris

THESE DARK STORIES BY

Martin Miesel, Robert Müller, Florian Schick (DE) | Filmakademie Baden-Württemberg

The Twisting Well of Bones

THESE DARK STORIES BY

Marlene Labed-Lally (LVA) | Limple Digital Ltd, National Film Board of Canada

Good Cut

THESE DARK STORIES BY

Tatjana Mesthals (AT)

Territory

THESE DARK STORIES BY

Wolfgang (DE) | Burg Giechhofen University of Arts and Culture

Memento Mori

THESE DARK STORIES BY

Michael (DE) |

Experimentation & Abstraction

Digital gemalte Visionen tappen in diesen Programmen auf das Zauber-Wachschlaf, immer-4wirdes-je-immer-was-nehmen-unsere-Wahrnehmung-geraten. 2D-Gemalte-geraten-Motion-Fantasien, Fluid-Simulation, Abstraktion - unterschiedlich gemalte 3D-Welten führen in die Welt der experimentellen Animation des 21. Jahrhunderts.

In this program, visions are confronted by digitally painted worlds. 2D/3D animation and 4D of digitally painted worlds. 2D animation, motion patterns. 2D simulation, abstraction - the order spectrum of painted worlds is changing through the drama of 21st century experimental animation.

DVR

THESE DARK STORIES BY

Carlo Cava (DE)

Noctis

THESE DARK STORIES BY

Dina Gerszak (FR)

Defenestrator

THESE DARK STORIES BY

Pink Tapes (DE)

LOOM

THESE DARK STORIES BY

Jan Bittner, Tom Bröckel, Gabe Levy (DE) | POKWID

Mixed

THESE DARK STORIES BY

Karl Lepus (LVA) | National Film Board of Canada

The Gradient on the Slope

THESE DARK STORIES BY

Wolfgang (DE) | ADM/NTU

PO-048-1

THESE DARK STORIES BY

Claus Hoffmann (DE) | Claus Hoffmannschneider, Altmann

Resonance

THESE DARK STORIES BY

Thomas Müller & Martin Cava (DE) | Thomas Müller

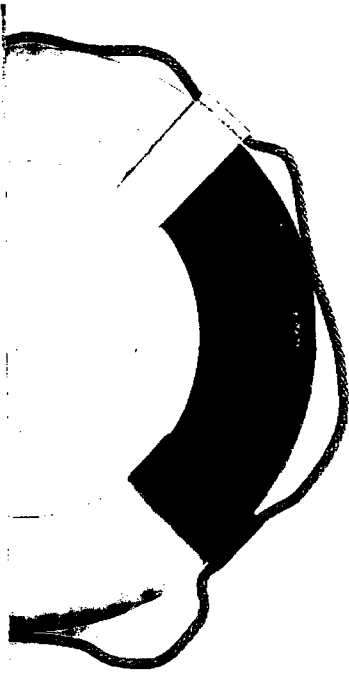


www.aec.at/repair

ARS ELECTRONICA 2010

FESTIVAL FÜR KUNST, TECHNOLOGIE UND GESELLSCHAFT

Linz, Do. 2. – Sa. 11. September



www.aec.at/repair

Ars Electronica Linz
Ars-Electronica-Straße 1
4040 Linz, Austria
Tel.: +43.732.7272-0
Fax: +43.732.7272-2
E-Mail: info@aec.at

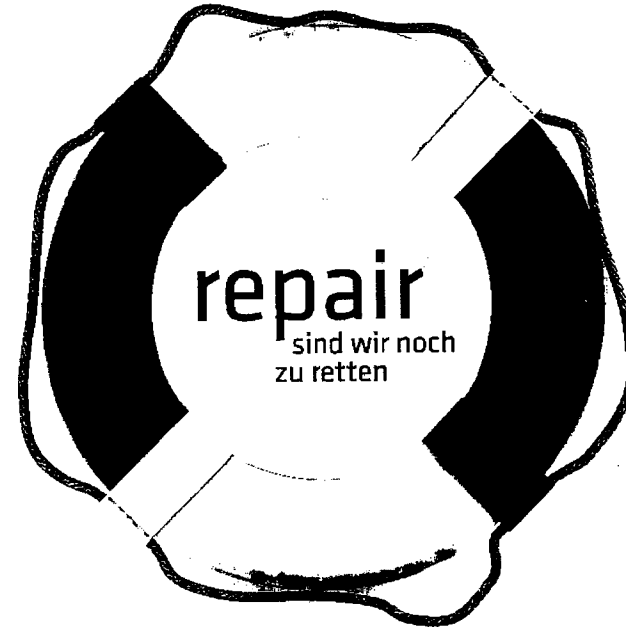
MINIEMERITZ GARTNER ©
OP 83246 / 205-83421-0710 / 044



ARS ELECTRONICA



www.aec.at/repair



repair
sind wir noch
zu retten

ARS ELECTRONICA 2010

FESTIVAL FÜR KUNST, TECHNOLOGIE UND GESELLSCHAFT

Linz, Do. 2. – Sa. 11. September

REPAIR – sind wir noch zu retten / REPAIR – ready to pull the lifeline

REPAIR – sind wir noch zu retten

„Die ARE-LAW-Partner sind in der Lage, nicht nur Reparaturarbeiten, sondern auch die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen“, sagt Dr. Grottel. „Die Partner der ARE sind in der Lage, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.“

Die ARE-LAW-Partner sind in der Lage, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

Repair – Notizen – Notizen

Die ARE-LAW-Partner sind in der Lage, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

Do it yourself – Repair it yourself

„Do it yourself“ ist die Lösung für die Reparatur von Anlagen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

Repair – Reparation

Die ARE-LAW-Partner sind in der Lage, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

Do it yourself – Repair it yourself

„Do it yourself“ ist die Lösung für die Reparatur von Anlagen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

Do it yourself – Repair it yourself

„Do it yourself“ ist die Lösung für die Reparatur von Anlagen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

REPAIR – ready to pull the lifeline

Die ARE-LAW-Partner sind in der Lage, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

Die ARE-LAW-Partner sind in der Lage, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

Repair – Notizen – Notizen

Die ARE-LAW-Partner sind in der Lage, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

Do it yourself – Repair it yourself

„Do it yourself“ ist die Lösung für die Reparatur von Anlagen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

Repair – Reparation

Die ARE-LAW-Partner sind in der Lage, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

Do it yourself – Repair it yourself

„Do it yourself“ ist die Lösung für die Reparatur von Anlagen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

Do it yourself – Repair it yourself

„Do it yourself“ ist die Lösung für die Reparatur von Anlagen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

ARE ELECTRONICA
 Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft
 Luis, Gg. 2 – St. Y. September 2016

About the Location

Die ARE-LAW-Partner sind in der Lage, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

Die ARE-LAW-Partner sind in der Lage, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

Die ARE-LAW-Partner sind in der Lage, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.

Die ARE-LAW-Partner sind in der Lage, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen, die in der Lage sind, die Instandhaltung von Anlagen zu übernehmen.



The picture shows the ARE-LAW-Partner's location, which is a large industrial site with many buildings and structures.

The picture shows the ARE-LAW-Partner's location, which is a large industrial site with many buildings and structures.

The picture shows the ARE-LAW-Partner's location, which is a large industrial site with many buildings and structures.

The picture shows the ARE-LAW-Partner's location, which is a large industrial site with many buildings and structures.

PROGRAM OVERVIEW

Öffnungszeiten / Opening Hours

Tabakfabrik Linz
Gruberstraße 1
A-4020 Linz

Ausstellungsbereich / Exhibition Area
2.9. - 3.9. 10:00 - 19:00
4.9. 10:00 - 21:00
5.9. - 6.9. 10:00 - 19:00
7.9. - 9.9. 16:00 - 22:00
10.9. 16:00 - 20:00
11.9. 10:00 - 19:00

Conferences / Lectures
2.9. 10:00 - 20:00
3.9. - 6.9. 10:00 - 21:00

Events & Nightline
2.9. 20:30 - 01:00
3.9. - 4.9. 21:00 - 04:00
20:00 - 04:00
10.9.

Ars Electronica Center
Ars-Electronica-Straße 1
A-4040 Linz

2.9. - 6.9. 18:00 - 19:00 Deep Spaces 20:00 - 21:00
7.9. - 8.9. 9:00 - 19:00
9.9. 9:00 - 21:00
10.9. 9:00 - 17:00
11.9. 10:00 - 18:00

Detached from the Deep Spaces, see page 20.

Das Mobile 01 Atelier - Das Hakti-Haus
Hauptplatz

A-4020 Linz
2.9. 10:00 - 20:00
3.9. - 6.9. 10:00 - 19:00
7.9. 10:00 - 19:00

voestalpine Stahlwelt
voestalpine-Straße 4
A-4020 Linz

"Blood and tears" by Fabrizio Cresti, Richard Kriesche, see page 50.
2.9. - 3.9. 09:00 - 19:00
4.9. - 5.9. 10:00 - 19:00
6.9. - 10.9. 09:00 - 17:00
11.9. 10:00 - 18:00

4

Konferenzen / Vorträge - Conferences / Lectures

Repair the environment

3.9.	10:30 - 12:30	Making a Difference	Bau 2 EG
3.9.	15:00 - 18:30	Was a weather beast?	Etu 2 EG
5.9.	10:30 - 12:30	Doing the right thing	Ba. 2 EG

Open Source Life

4.9.	10:30 - 12:15	Part II: Pire Forming 2 gtm Communities	Bau 2 EG
4.9.	15:30 - 18:15	Part II: Open Source Life G. P. 211K	Ba. 2 EG
4.9.	15:25 - 16:45	Part II: Repair Society	Bau 2 EG
4.9.	17:00 - 18:10	Part III: Repair Society (and you are in?)	Etu 2 EG

Prix Faren

3.9.	15:00 - 17:30	18 - freestyle computing	Bau 1 EG 3
3.9.	19:00 - 14:30	Hybrid Art	Etu 2 EG
4.9.	10:30 - 12:15	Digital Communities (and Open Source Life)	Ba. 2 EG
5.9.	13:30 - 15:00	Interactive Art	Bau 2 EG
5.9.	15:30 - 17:00	Localisation Animation / Film / VFX	Etu 2 EG
6.9.	18:30 - 19:00	Digital Music & Sound Art	Bau 2 EG

Desire for future, change, and how to adapt failure

4.9.	11:00 - 21:00	Panel:	Ars Electronica Center Sky Loft
5.9.	10:00 - 13:00	Panel 4	Ba. 2 EG
5.9.	14:30 - 17:30	Panel 5	Bau 1 EG 3

Pixelspaces

4.9.	10:00 - 10:30	Keynote	Bau 2 EG 2
4.9.	10:30 - 12:30	Part I: Human Robot Harmony - Panel 1	Bau 2 EG 2
4.9.	18:30 - 19:45	Part I: Human Robot Harmony - Panel 2	Etu 2 EG 2
4.9.	16:00 - 17:45	Part I: Flying Eyes and Riders	Ba. 2 EG 2
5.9.	10:00 - 12:45	Part II: Beyond of the Scope	Ba. 2 EG 2
5.9.	14:00 - 17:00	Part II: The Jobs, the Repair shops?	Ba. 2 EG 2

Media Facades Symposium

6.9.	10:00 - 18:00	Part I	Bau 2 EG 2
6.9.	14:00 - 17:00	Part II	Bau 2 EG 2

Radio PRO Conference

4.9.	10:00 - 13:00	RENAMING Media Panel 1	Bau 1 EG 3
4.9.	15:00 - 18:00	RENAMING Media Panel 2	Bau 1 EG 3

NANK

2.9.	14:00 - 19:00	Presence Production - Podium and Activities	Etu 2 EG 1
4.9.	11:00 - 13:00	Empowerment Was 21 Fall, empowerment 21st: A bet	Etu 2 EG 1
4.9.	14:00 - 15:00	WHY? Can We Live With Whith Whith	Ba. 2 EG 1
4.9.	15:00 - 16:00	Empowerment Initiative	Ba. 2 EG 1
5.9.	10:00 - 13:00	Green Network	Ba. 2 EG 1
6.9.	10:00 - 18:00	Green Science - Real	Ba. 2 EG 1

PROGRAM OVERVIEW

[the next idea] Talks

3.9.	13:00 - 17:30		Bau 2 EG 2
------	---------------	--	------------

Future Factory Talks

3.9.	10:00 - 12:00		Bau 2 EG 2
------	---------------	--	------------

Evening Lectures

2.9.	19:00 - 20:00	Richard Schickel: The Craftsman	Etu 2 EG
3.9.	18:00	Christian Holzer: Life Comes with a Crown	Etu 1 EG 2
4.9.	19:00	Featured Artist Talk with Rüdiger Kriesche	Etu 2 EG
5.9.	18:00 - 18:30	Artist Talk: Robert Jaska	Ba. 2 EG

Scenes & Structures

4.9.	14:00 - 16:00	Lutz Hildebrandt: Ars Electronica Centre Symposium	
5.9.	11:00 - 12:00	Experiments Media Arts	Ba. 1 EG 3
6.9.	10:00 - 16:30	Laura and Thomas Mohn: Kunstuniversität Linz	
5.9.	13:00 - 14:00	ISEA Presentation	Bau 1 EG 3

5

PROGRAM OVERVIEW

Ausstellungen - Exhibitions

2.9. - 8.9.	10:00 - 19:00		
4.9.	10:00 - 21:00		
9.9. - 6.9.	10:00 - 19:00		
7.9.	16:00 - 22:00		
The Windows Forms Project	Bau 2 CC 1 B CC2	15	
San-Farstellung	Bau 2 CC 4	15	
Love	REPAIR Lounge	15	
Permanence for digital species	Magazine CC 4 + CC 5 + CC 6	16	
Brown Tube Jazz Band	Magazine CC 4	18	
PROBLEMA	Bau 2 CC 3	18	
Replay	Bau 2 EE	20	
Performance?	Mag 2 CC 3	21	
Plant	REPAIR Lounge	22	
Growth Assembly	Magazine CC 1	22	
Queen of Light Surface	Magazine CC	23	
Feldzeichen in fort. Akten	Hof	25	
ANAM Suite	Bau 2 CC 1 - 2	24	
Wissensbaum - Lernort der Zukunft?	Bau 2 CC 1	25	
Leo Haschke Exhibition	Magazine CC 1	27	
Power of mind 4 - Objektive Dejarre	Magazine CC 1	32	
New Eyes of Google Street View	Magazine CC 3	32	
PROBLEMA - sometimes the worst enemy is our own perception	REPAIR Lounge	34	
Earth	Magazine CC	35	
Wave Ever	Kirchwerk	36	
Whenever you go I'll be already there	Magazine CC 3	36	
Symphony for broken speakers	Bau 2 CC 2 + REPAIR Lounge + Mag 2 CC 1	37	
My neurons and me, me and my wife	Magazine CC 3	38	
Phonogram Recorder	Magazine CC 1	41	
face me	Magazine CC	40	
The Disillusion of the Fan	Hof	41	
(the next idea) Exhibition	Magazine CC 2	42	
The Future Unfolded	Bau 2 CC 2	47	
Worst-Ediguns - Embodiment	Bau 2 CC 2	48	
EXKT Switch Exhibition	Bau 2 CC 2	49	
Wave Cutlar	REPAIR Lounge	51	
Devisungen nach empfangen Ornen	Magazine CC 4	52	
Rufwortschatz 200	REPAIR Lounge	52	
Art Electronics Amusement Festival	Bau 2 CC 4	51	
Expanded Interfaces	Bau 2 CC 1	51	
REBELLY	Hof	52	
replay	Bau 2 CC 3	51	

6

2.9. - 3.9.	10:00 - 19:00		
4.9.	10:00 - 21:00		
5.9. - 6.9.	10:00 - 19:00		
7.9. - 9.9.	16:00 - 22:00		
10.9.	16:00 - 20:00		
11.9.	10:00 - 18:00		
Physical Interface Culture	Bau 2 CC 1	63	
Reclaiming Space / Art IV	Bau 2 CC 1	64	
Open Media Art Festival ROBOT-FM	Bau 2 CC 3	69	
Black e-Brum	Bau 2 CC 3	74	

2.9. - 3.9.	10:00 - 19:00		
4.9.	10:00 - 24:00		
5.9. - 6.9.	10:00 - 19:00		
Replay	Bau 2 CC Hof	73	

3.9.	10:00 - 19:00		
4.9.	10:00 - 21:00		
5.9.	10:00 - 19:00		
Das globale Ungleichgewicht reproduziert	Bau 2 CC	25	

2.9. - 6.9.	10:00 - 21:00		
7.9. - 9.9.	16:00 - 22:00		
10.9.	16:00 - 20:00		
11.9.	16:00 - 18:00		
Pink Art Electronics CyberArts Exhibition	Magazine CC 2	56	

PROGRAM OVERVIEW

Veranstaltungen / Konzerte / Performances - Events / Concerts / Performances

Themenreihe 'Wie pushe you?', see page 71
Themenreihe 'Smart Space' see page 65
Themenreihe 'Art Electronics South-Side Space', see page 72

1.9.	19:30	Opening block of 4 concerts	Magazine
2.9.	10:00 - 19:00	Passage Speech / Fress Corporena	Bau 2 CC
2.9.	12:00	Opening Concerts Earth Day / Flyfish Interface Cultures	Bau 2 CC 1
2.9.	19:45	Opening Performance Art Festival ROBOT-FM	Bau 2 CC 3
2.9.	14:30	Workshop '403-LUMA - sometimes the worst enemy is our own perception'	Bau 2 CC
2.9.	16:00	Opening CyberArts 2010	Magazine CC 3 CC2
2.9.	17:30	Opening Sound Space	Sound Space
2.9.	19:00	Tupai: Dark	Hof, platz
2.9.	20:30 - 01:00	Tupai: Music	TupaiDark Line
3.9.	21:00 - 12:30	10 - 'casimery'	Hof
3.9.	21:00 - 23:00	V - Kunst- und Gestaltung	Hof
4.9.	14:00	'Clear IT' Workshop	Bau 2 CC 1
4.9.	20:30	Screening PROBLEMA - sometimes the worst enemy is our own perception	OK Foyer
4.9.	16:00 - 17:00	No matter du die art cover Die leben im räumlichen Raum	Hof
4.9.	19:45	Klangedukation: SHIP FE!	Clubraum
4.9.	20:00 - 04:00	DK Flyfish	DK Of Paris (Clubraum + Hof)
5.9.	23:30 - 24:00	Replay Impact	Hof
5.9.	19:30 - 24:00	Large Konzeptsnacht: Experiencing the screen, 5.12.19	Tabakhof + Hof
6.9.	18:00	Screening: PROBLEMA - sometimes the worst enemy is our own perception	Bau 2 CC

6.9.	21:45 - 22:15	Replay Impact	Hof
6.9.	19:00	Talk and Workshop: Storytelling	Hof
6.9.	21:00 - 22:45	Open Media Art Festival: Art in Context	Losenthal
9.9.	10:00	Open Media Art Festival: Art in Context	Losenthal
10.9.	20:00 - 01:00	Passage Electronics	Losenthal

Brown Tube Jazz Band	Magazine CC 4
3.9. - 6.9.	19:00, 15:00, 17:00
As an artist, I need to rest	Magazine CC 6
3.9. - 7.9.	16:00 - 20:00
Soft Bodies - Performance Art Festival	Sound Space, Hof
3.9.	18:00 - 20:00
4.9.	19:00 - 24:00

Festival Nightline	Event Space
3.9.	18:00 - 04:00
4.9.	22:00 - 04:00
5.9. - 6.9.	23:00 - 04:00
ELEKIT - Switch Workshop	Bau 2 CC 2
2.9. - 6.9.	10:00 - 13:00 & 14:00 - 19:00

Lighting Choreographer	Bau 2 CC 2
2.9. - 5.9.	14:00
2.9. - 5.9.	17:00
crowdcontrol	Event Space
2.9. - 6.9.	10:00 - 21:00
2.9. - 6.9.	15:00 - 18:00
2.9. - 6.9.	21:00 - 22:00

7

AWA CRIBE YOU

Führungsangebote / Guided Tours

Enjoy the best of both worlds with the combination of a guided tour and a hands-on workshop. In the morning, you will be taken to the factory to see the production process and the quality control process.

The tour is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process. The tour is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.

The tour is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process. The tour is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.

The tour is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process. The tour is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.

Workshop

The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.

The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.

The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process. The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.

The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process. The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.

The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process. The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.



Project

The project is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.

The project is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process. The project is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.

The project is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process. The project is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.



Workshop

The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process. The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.



Workshop

The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process. The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.

The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.

The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process. The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.



The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process. The workshop is led by a professional guide who will take you to the factory and the production process.

WE GUIDE YOU

Rendezvous mit Peter Behrens

Info und NORDICO Museum der Stadt Linz

Das NORDICO Museum der Stadt Linz und das Infoarchiv der Stadt Linz sind österreichisch-japanische Partnerschaften, die besondere Architektur und Geschichte der Tabakfabrik kennenzulernen. Die Führung des NORDICO liegt dabei in der Schwingung der japanischen Kultur und führt auch auf die kommende Ausstellung „Tabakfabrik Linz. Kulturelle Visionen für die zweite Tabakfabrik“ am 5. und 6. September, jeweils 14 Uhr, das Infoarchiv liefert den Blick auf die bautechnische Architektur im urbanen Raum sowie auf eine mögliche Zukunft und Entwicklung des riesigen Areals am 3. und 4. September, jeweils 14 Uhr. Besondere Bedeutung wird dabei in der Führung der Stellung der Tabakfabrik in Peter Behrens' Werk gesehen.

Wir laden Gäste ein, sich am 3. und 4. September

Besuche in der Stadt Linz und im NORDICO zu machen. Sie können sich bei uns anmelden für die Führung. Weitere Informationen unter: LEVITOS, NORDICO & GENESIS.

The NORDICO Museum of the City of Linz and Infoarchiv der Stadt Linz offer an extraordinary opportunity to take a close-up look at the extraordinary architecture and interesting history of the Tabakfabrik. The NORDICO tour (September 5th and 6th, 2 PM each day) puts the American history and the story of a new building in its own context. The Infoarchiv tour (September 3rd and 4th, 2 PM each day) focuses on the innovative architecture over its urban setting, as well as the issue of how the major pieces of real estate will be developed and used in the future. All tours will give particular consideration to the building's position within Peter Behrens' life work as an architect.

Additional visits to and activities in the Tabakfabrik are held in the city after the opening ceremony, guided tours and workshops being staged by the NORDICO are held in the October/November/December Kunstverein (Lange Straße) issued by LEVITOS, NORDICO & GENESIS.

Die Kunstverein Linz Electronics, Infoarchiv der Stadt Linz und das NORDICO Museum der Stadt Linz.

Kulturlotsinnen / Culture Pilots

Linz ist eine Stadt mit einer reichen kulturellen Vielfalt. Die Kulturlotsinnen sind eine Gruppe von Frauen, die die Linzer Kultur und die Stadt Linz im Allgemeinen vorstellen und fördern. Sie sind die ersten Ansprechpartner für alle Fragen rund um die Kultur in Linz. Die Kulturlotsinnen sind eine Gruppe von Frauen, die die Linzer Kultur und die Stadt Linz im Allgemeinen vorstellen und fördern. Sie sind die ersten Ansprechpartner für alle Fragen rund um die Kultur in Linz.

Women who have volunteered to Linz lead tours through the city and offer an insider's look at the setting of their everyday life. A striking feature of the neighborhood surrounding the Tabakfabrik is the high concentration of knowledge being shared. New stories and community content are being shared, but most notable is the fact that only those who are aware of these developments from their own perspective will be able to make a real connection to what is happening. The CULTURE PILOTS offer insights into the lives of immigrants. These neighborhood city tours for facts and figures provide a setting for up-close-and-personal encounters with people, environments, major, casual and concrete facts.

Die Kulturlotsinnen sind eine Gruppe von Frauen, die die Linzer Kultur und die Stadt Linz im Allgemeinen vorstellen und fördern. Sie sind die ersten Ansprechpartner für alle Fragen rund um die Kultur in Linz.

We guide you 2010			
	Preis	Deutsch / English	Preis
Festivalparcours	2,50	Deutsch / English	€ 0,-
Festivalparcours	2,50	Deutsch	€ 0,-
Samstagsparcours	1,-	Deutsch / English	€ 10,-
Nightparcours	1,-	Deutsch / English	€ 10,-
Open-Airparcours	1,-	Deutsch / English	€ 10,-
Rendezvous mit Peter Behrens	1,50	Deutsch / English	€ 10,-
Electrical Walks	4,-	Deutsch / English	€ 10,-
Walk the factory	1,-	Deutsch / English	€ 5,-
Kulturlotsinnen	1,-	Deutsch / English	frei

Communityparcours

Die breite Relevanz des Themas war für uns ein Stein des Anstoßes. In der diesjährigen Festivalparcours-Führung im Wertungsbereich der Vielfalt zu Linz. Es ist für uns ein Stein des Anstoßes, so auch in Linz lebende Menschen mit Wissen und Erfahrung zu verbinden. Die Idee „Communityparcours“ besteht aus einer Reihe von deutschsprachigen Führungen an zu bieten. Diese Angebote sind nicht nur für die Linzer, sondern auch für die anderen Züge zu Linz. Die Idee ist, durch den Einsatz von VermittlerInnen, die gleichzeitig KulturbotschafterInnen sind, in einem Communityparcours die unterschiedlichen Perspektiven zu einer gemeinsamen für die Linzer Vielfalt zu ermöglichen und zu machen. Wir wollen möglichst viele BesucherInnen einladen und in der Führung leben.

The wide-ranging relevance of the "festival" theme motivated us to stress diversity in our efforts to include audience encounters with content of this year's festival. These are matters of concern to all of us, including people who have immigrated to Linz. The core of the Communityparcours concept is to offer guided tours conducted in languages other than German. The multilingual encounter opens first and foremost to further access to works of art and best practice examines how to do with the "festival" theme. The aim is to bring in multilingual who are also capable leaders in various other communities as a means of reaching out to people from different backgrounds and thereby making this festival as accessible as possible to them as well. After all, this is a walk-up call-and-a message of hope too - directed at everybody.

WE GUIDE YOU

Electrical Walks: Walk the factory

Christine Kubisch (DE)

Christine Kubisch arbeitet mit dem Prinzip der elektromagnetischen Induktion. Die von ihr entwickelte „Körperlöhre“ macht die elektromagnetischen Felder unserer Umwelt ästhetisch erfahrbar. Die erste Führung wurde in der Tabakfabrik Linz. Neben sowohl die magnetischen (Längs) der bodenständigen Architektur als auch die der ausstrahlenden elektronischen Kunst - Sounds, die normalerweise nicht wahrnehmbar sind - ästhetisch erfahrbar werden.

Christine Kubisch works with the principle of electromagnetic induction. The headphones she developed enable visitors to acoustically experience the electromagnetic fields that permeate our surroundings. On this tour through the Tabakfabrik Linz, you'll experience how these magnetic fields - the electromagnetic sounds of the factory's impressive architecture as well as of the electronic art on display there.

REPEAL

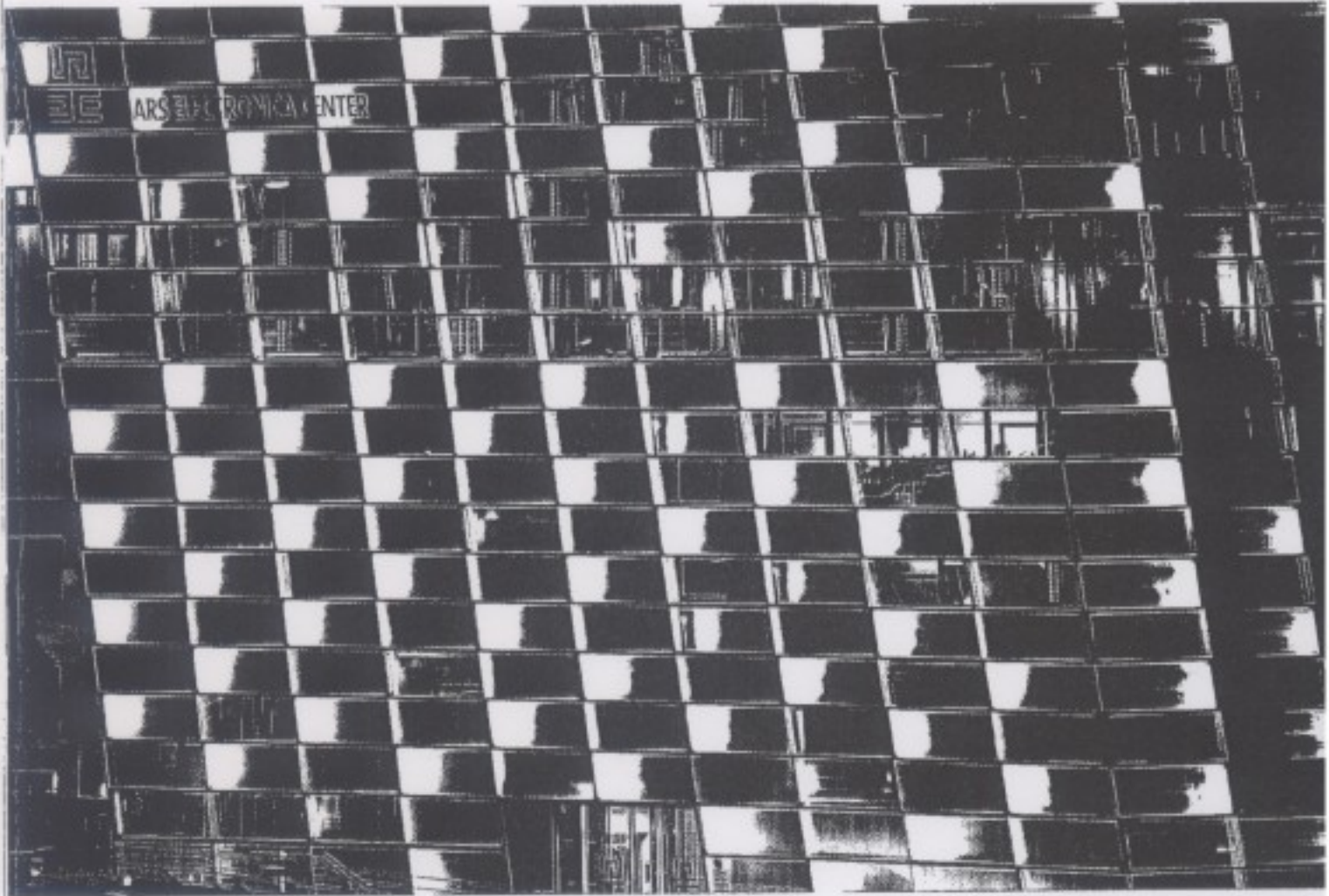
We guide you 2010	Freitag, 3. 9.	Samstag, 4. 9.	Sonntag, 5. 9.	Montag, 6. 9.	Freitag, 10. 9.	Samstag, 11. 9.
Festivalparcours	10:30 / 15:30	10:30 / 15:30 / 18:15 / 22:15 / 25:00	12:00 / 15:30	10:30 / 15:30		
Festivalparcours	10:30 / 15:30	10:30 / 15:30	12:00 / 15:30	10:30 / 15:30		
Samstagsparcours				10:30 / 15:30		19:30
Nightparcours		21:30		21:30		21:30
Open-Airparcours	11:00 / 15:30	10:00 / 15:30	11:00 / 15:30	11:00 / 15:30		
Rendezvous mit Peter Behrens	14:30	15:00	16:00			
Electrical Walks: Walk the factory	15:00 / 16:30	15:30 / 16:30	15:30 / 16:30	15:30 / 16:30		
Kulturlotsinnen	1:00	10:00	10:30		10:30	10:00

* 15:00 Uhr bis 16:00 Uhr

** 15:00 Uhr bis 16:00 Uhr



EVENTS @ ARS ELECTRONICA



www.aec.at

Das Ars Electronica Center als innovativer Rahmen für Ihren Event



Das Ars Electronica Center als innovativer Rahmen für Ihren Event

Das Ars Electronica Center ist ein ganzes Leben wie kein anderes. Es ist ein Ort, an dem die Kunst der Zukunft mit der Kunst der Vergangenheit verbunden ist. Es ist ein Ort, an dem die Kunst der Zukunft mit der Kunst der Vergangenheit verbunden ist. Es ist ein Ort, an dem die Kunst der Zukunft mit der Kunst der Vergangenheit verbunden ist.

Das Ars Electronica Center ist ein ganzes Leben wie kein anderes. Es ist ein Ort, an dem die Kunst der Zukunft mit der Kunst der Vergangenheit verbunden ist. Es ist ein Ort, an dem die Kunst der Zukunft mit der Kunst der Vergangenheit verbunden ist.

Das Ars Electronica Center als innovativer Rahmen für Ihren Event

Das Ars Electronica Center ist ein ganzes Leben wie kein anderes. Es ist ein Ort, an dem die Kunst der Zukunft mit der Kunst der Vergangenheit verbunden ist. Es ist ein Ort, an dem die Kunst der Zukunft mit der Kunst der Vergangenheit verbunden ist. Es ist ein Ort, an dem die Kunst der Zukunft mit der Kunst der Vergangenheit verbunden ist.



Das Ars Electronica Center als innovativer Rahmen für Ihren Event

Das Ars Electronica Center ist ein ganzes Leben wie kein anderes. Es ist ein Ort, an dem die Kunst der Zukunft mit der Kunst der Vergangenheit verbunden ist. Es ist ein Ort, an dem die Kunst der Zukunft mit der Kunst der Vergangenheit verbunden ist.

Das Ars Electronica Center als innovativer Rahmen für Ihren Event

- Personal Service
- Event-Serviceleistungen
- Catering, Bar, Kasse, Getränke
- Licht, Ton
- Transport Service

Inside



Wissen über die besten Möglichkeiten, um ein Unternehmen zu vermarkten, ist ein wesentlicher Bestandteil des Erfolgs. Die besten Möglichkeiten sind die, die die besten Ergebnisse liefern.

WISSEN ÜBER DAS GUTTE

Die High-Tech-Welt ist ein dynamisches Umfeld, in dem sich die Anforderungen an die Technologie ständig ändern. Die besten Möglichkeiten sind die, die die besten Ergebnisse liefern.

Die High-Tech-Welt ist ein dynamisches Umfeld, in dem sich die Anforderungen an die Technologie ständig ändern. Die besten Möglichkeiten sind die, die die besten Ergebnisse liefern.

INTERNET & SOCIAL

Die High-Tech-Welt ist ein dynamisches Umfeld, in dem sich die Anforderungen an die Technologie ständig ändern. Die besten Möglichkeiten sind die, die die besten Ergebnisse liefern.

Die High-Tech-Welt ist ein dynamisches Umfeld, in dem sich die Anforderungen an die Technologie ständig ändern. Die besten Möglichkeiten sind die, die die besten Ergebnisse liefern.

Die High-Tech-Welt ist ein dynamisches Umfeld, in dem sich die Anforderungen an die Technologie ständig ändern. Die besten Möglichkeiten sind die, die die besten Ergebnisse liefern.

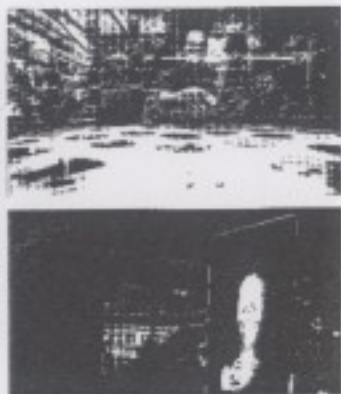


TECHNISCHE ANFORDERUNGEN

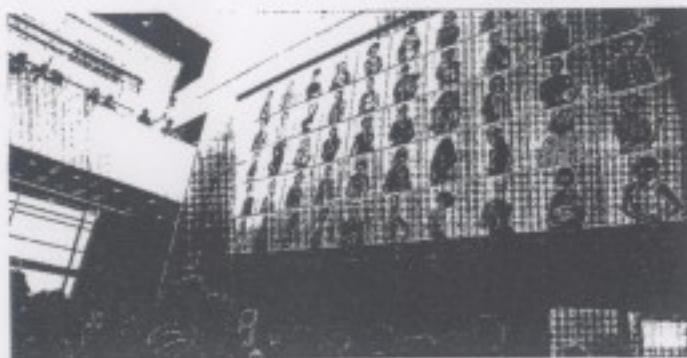
Die High-Tech-Welt ist ein dynamisches Umfeld, in dem sich die Anforderungen an die Technologie ständig ändern. Die besten Möglichkeiten sind die, die die besten Ergebnisse liefern.

Die High-Tech-Welt ist ein dynamisches Umfeld, in dem sich die Anforderungen an die Technologie ständig ändern. Die besten Möglichkeiten sind die, die die besten Ergebnisse liefern.

Die High-Tech-Welt ist ein dynamisches Umfeld, in dem sich die Anforderungen an die Technologie ständig ändern. Die besten Möglichkeiten sind die, die die besten Ergebnisse liefern.



Foyer



FAKTA

Gesamtfäche 233 m²
Zugang Fußweg

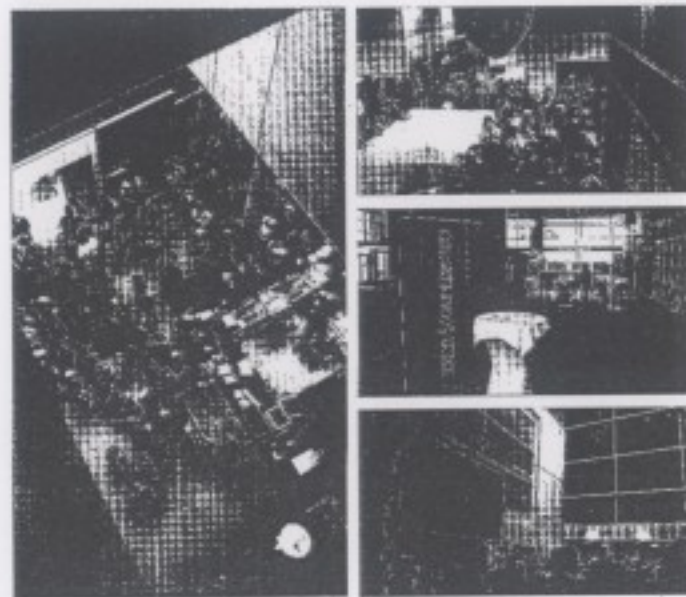
Grundausstattung

Außenbeleuchtung 421 Lumen/2700 K/230V
Einbauleuchte 2x 1x10cm/1x10cm/1x10cm/230V
Beleuchtung 421 Lumen/2700 K/230V

Geräte 2x 1x10cm/230V
Stromversorgung 2x 1x10cm/230V und 400V/50Hz
Spezialfunktionen 2x 1x10cm/230V/50Hz

Das 22. Stockwerk der neuen Tower ist ein wunderbares
Modell für die neue Welt der Office-Architektur. Die neue
Welt der Office-Architektur ist ein Modell für die neue
Welt der Office-Architektur. Die neue Welt der Office-
Architektur ist ein Modell für die neue Welt der Office-
Architektur.

Die neue Welt der Office-Architektur ist ein Modell für
die neue Welt der Office-Architektur. Die neue Welt
der Office-Architektur ist ein Modell für die neue
Welt der Office-Architektur. Die neue Welt der Office-
Architektur ist ein Modell für die neue Welt der Office-
Architektur.



Seminarraum



ANLAGE

Gesamtkonzept M&S E. A. M
Projekt M&S E. A. M
 M&S E. A. M
 M&S E. A. M

Soundausstattung

Bedienpult 1x Di. 120 x 120 cm
Speicherstation 1x Di. 120 x 120 cm
Leuchtbühne 1x Di. 120 x 120 cm
Sound 1x Di. 120 x 120 cm
Sammlung 1x Di. 120 x 120 cm



Technische Einrichtung

Video 1x Di. 120 x 120 cm
 1x Di. 120 x 120 cm
Beleuchtung 1x Di. 120 x 120 cm
 1x Di. 120 x 120 cm
Stimmungslicht 1x Di. 120 x 120 cm
Kommunikation 1x Di. 120 x 120 cm

