

Ars Electronica 2004 – *Apparition* by Klaus Obermaier / Ars Electronica Futurelab, Hirokazu Kato, Scott deLahunta, Performers: Desirée Kongerod, Robert Tannion

## Medienkultur als Markenzeichen *Media Culture as a Trademark*

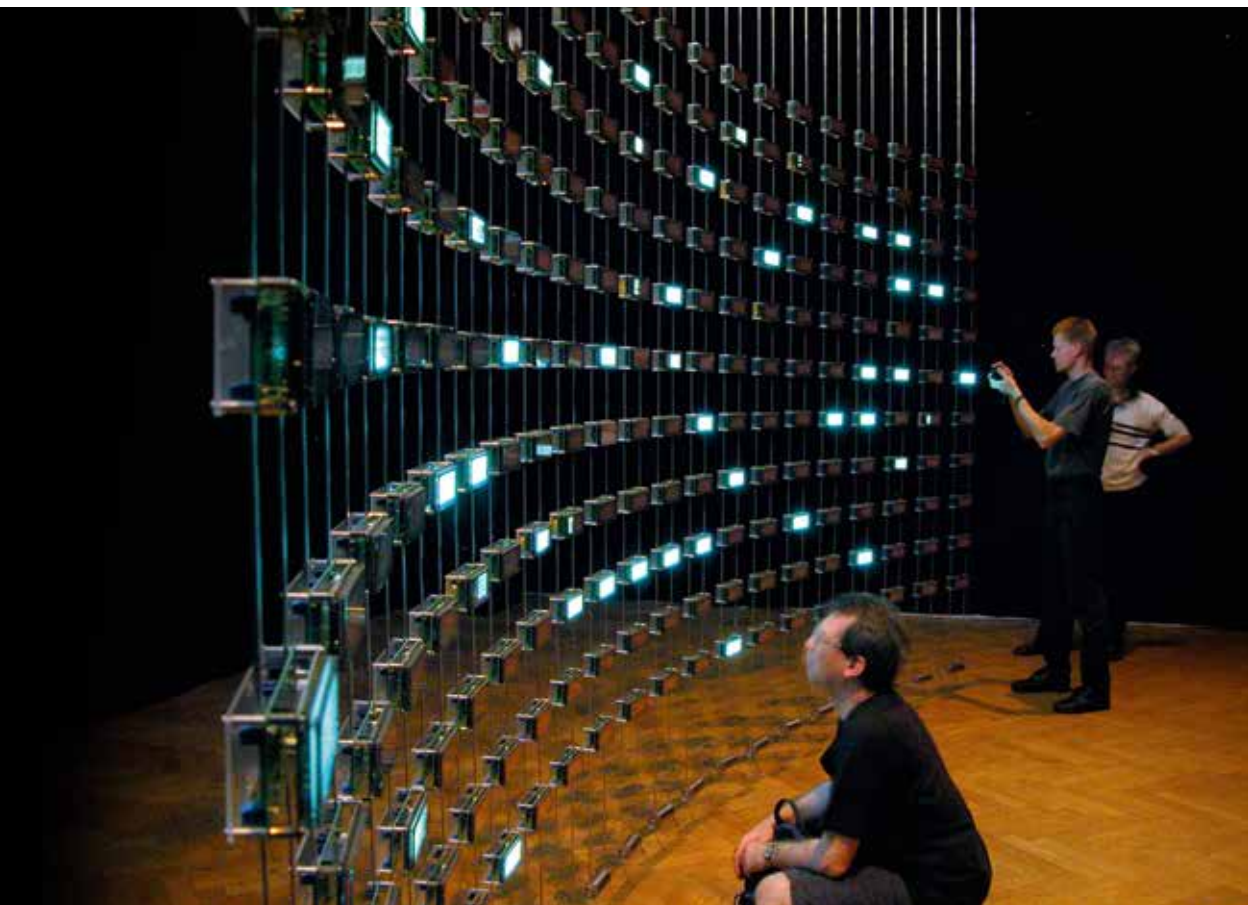
Dem Leitthema „Kunst – Technologie – Gesellschaft“, das Ars Electronica über all die Jahre beibehalten hat, wird in den kommenden Jahrzehnten noch verstärkte Bedeutung zukommen: Ars Electronica wird sich über IT hinaus den Innovationen von Biotechnologie bis Nanotechnologie zu stellen haben, aber auch Problemen rund um Themen wie Energie, Wasser oder Klimawandel, denn diese Bereiche werden unsere Gesellschaft im neuen Jahrtausend mit Radikalität und Vehemenz herausfordern. „Future historians will doubtless view this unfolding century as pivotal“, schreibt Christopher Flavin, der Präsident des Worldwatch Institute in „The Future of Earth“, dem jüngsten U.S. News & World Report. „Perhaps no generation has shaped the choices available to its children and grandchildren as much as we will during the decades ahead.“ Der bisherigen IT-Entwicklung wird nach dem Zusammenbruch der Dot-Coms eine „Next Economy“ folgen. Alan Greenspan, der Chef der US-Notenbank, sieht neuerdings in der Ausbreitung der modernen Telekommunikations- und Satellitentechnik die treibende Kraft für die Veränderung der Wirtschaft.

Was heute entsteht, ist „eine vernetzte Wirtschaft mit einem elektronischen Nervensystem“ (Manuel Castells). Das Internet ist zum Rückgrat dieser vernetzten Welt geworden. Wenn sich Ars Electronica in den 1980er Jahren mit „Ubiquitous Computing“ befasst hat, ist jetzt die Umsetzung in die Realität des Alltags im Gange, auch wenn sich die Bezeichnungen verändert haben und heute von „Seamless Computing“ oder „Adaptive Computing“ die Rede ist. Die Computer verändern unsere Kleider, unser Wohnen, unsere Autos, unser Lernen – einfach alles. In der Industrie wird das Schwergewicht der Veränderungen in den Produktionsketten und in den Geschäftsprozessen über Unternehmens- und Ländergrenzen hinweg zu suchen sein.

*The festival's central theme of "Art–Technology–Society", which it has retained throughout the years, is certain to take on even greater importance in the next decades: in addition to innovations from IT, Ars Electronica will be confronted with those from fields like biotechnology and nanotechnology. Moreover it will have to cope with problems related to such issues as energy, water or the change of climate, for these areas are going to make radical and vigorous demands on our society in the next millennium. "Future historians will doubtless view this unfolding century as pivotal", Christopher Flavin, president of Worldwatch Institute, wrote in "The Future of Earth", the most recent U.S. News & World Report. "Perhaps no generation has shaped the choices available to its children and grandchildren as much as we will during the decades ahead." After the crash of dot-coms, IT development as we know it will be followed by the "Next Economy". Alan Greenspan, Chairman of the US Federal Reserve Board, now sees the spread of modern telecommunications and satellite technology as the driving force for a change in the economy.*

*What is now emerging is "a networked economy with an electronic nervous system" (Manuel Castells). The Internet has become the backbone of this networked world. While Ars Electronica explored "ubiquitous computing" in the 1980s, its implementation is today taking place in our daily lives, and this is so even if the labels have changed and we now talk of "seamless computing" or "adaptive computing". Computers are changing our clothes, our homes, our cars and our schools—simply everything.*

*In industry, the main focus of such changes will have to be sought in production chains and business processes which transcend the boundaries of companies and national borders. Due to the possibilities of control offered by the Internet, globalization has received an unprecedented thrust forward. If, as historians assume, the first efforts toward globalization occurred in China in the 7th century B.C.,*



Ars Electronica 2004 – Mark Hansen, Ben Rubin: *Listening Post* (Golden Nica Interactive Art)

Die Globalisierung hat insbesondere durch die Steuerungsmöglichkeiten des Internet einen nie da gewesenen Schub erhalten. Wenn Historiker die ersten Globalisierungsbestrebungen im China des 7. Jahrhunderts v. Chr. ansetzen, so hat die Globalisierung bis Ende der 70er Jahre des 20. Jahrhunderts über Jahrhunderte nur langsam zugenommen. Von 1600 bis 1979 gab es weltweit an die 8000 multinational operierende Unternehmen, von 1980 bis zum Jahr 2000 – also während der zweieinhalb Jahrzehnte von Ars Electronica – ist die Zahl auf 63.000 angestiegen (Global Inc. New York). „In the future there will be two kinds of corporations“, sagt C. Michael Armstrong, CEO von AT&T, „those that go global, and those that go bankrupt.“ Mit der wirtschaftlichen Globalisierung geht die kulturelle Globalisierung Hand in Hand, insbesondere durch die globalen Medien wie AOL Time Warner, Disney, Bertelsmann, CNN und andere. Für Kunst und Kultur bedeutet diese Entwicklung zwar Chancen, allerdings werden diese Chancen von gewaltigen Gefahren konterkariert, wenn nicht zerstört. Für Ars Electronica wird sich ein weites Feld kontroversieller Themen eröffnen. Die Bilanz der Ars Electronica 2004 beweist deutlich, dass das Ziel der 1970er Jahre, mit einer über die Grenzen des Landes hinaus reichenden Kulturveranstaltung zu einem neuen Profil der Stadt Linz beizutragen, erreicht werden konnte. Linz konnte sich in dieser Zeit einen spezifischen Platz auf der globalen Kulturkarte sichern, der der zukunftsorientierten Stadt ein Alleinstellungsmerkmal und damit einen Standortvorteil verschafft. Die Herausforderung wird darin liegen, mit der neuen Geschwindigkeit im Wettbewerb Schritt zu halten, und zwar sowohl mit starken Ideen als auch mit entsprechenden Budgetmitteln.

*then globalization increased over the centuries only very gradually until the late 1970s. From 1600 to 1979 there were approximately 8000 multinational corporations operating worldwide, from 1980 to 2000—in other words, during the two and a half decades of Ars Electronica—the number has risen to 63,000 (Global Inc., New York). “In the future there will be two kinds of corporations”, says C. Michael Armstrong, CEO of AT&T, “those that go global, and those that go bankrupt.”*

*Cultural globalization goes hand in hand with economic globalization, especially via global media like AOL Time Warner, Disney, Bertelsmann, CNN and others. For art and culture this development opens up opportunities, yet these opportunities are counteracted, if not wrecked, by immense dangers. For Ars Electronica a multitude of controversial themes are going to present themselves.*

*In 2004 Ars Electronica’s balance clearly demonstrates that the goal set in the 1970s—to contribute to a new image for Linz by organizing a cultural event that would have an impact outside the region—has been achieved. Over the years, Linz has been able to secure itself a certain position on the global map of culture, and this has given this future-oriented city a quality of its own and hence a bonus as a location. Within 25 years, the City of Linz has made the leap into the 21st century, not only in years, but also in how it has changed its conception of itself. This iron-and-steel town, once marked by environmental problems, has become a modern industrial city and a technology-oriented town of culture. Ars Electronica and the Linz Klangwolke have not only accompanied this process for more than two decades, but have been catalysts and provided impetus for the transformation of the city’s image and the development of a new identity. The challenge will now be to keep pace with the new speed of competition by contributing powerful ideas and the necessary funds.*

---

Text entnommen aus/Excerpt taken from:  
 Leopoldseder, Hannes/Schöpf, Christine/Stockner, Gerfried (Hrsg.):  
 CyberArts 2004. International Compendium. Prix Ars Electronica 2004.  
 Hatje Cantz – Ostfildern-Ruit, 2004, S. 11ff

### **Sprungbrett in die Zukunft**

Der 10-jährige Nicholas in New York, die 10-jährige Maya in Oslo, der 10-jährige Toshiya in Tokio und die 10-jährige Julia in Linz. Sie alle haben im September 2004 Geburtstag, wenn Ars Electronica 25 Jahre alt wird. Eines ist diesen Kindern gemeinsam: Für sie ist eine Welt ohne CD, ohne Handy (in Österreich) oder Mobile (in den USA) oder ohne Internet und dem Eintauchen in die globale Spielwelt nicht mehr vorstellbar. Kein anderes Vierteljahrhundert zuvor in unserer Geschichte hat unser Leben in diesem Maße verändert.

Als Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft hat Ars Electronica mit ihrem Fokus auf das Ineinandergreifen von Wissenschaft und Kunst den Innovationsschub der Informationstechnologie in den Jahren des Booms und des Absturzes mitvollzogen. Die Ars-Electronica-Publikationen, in Print sowie im Netz, sind die historischen Zeitzeugen dieser entscheidenden Medienentwicklung. Den Einleitungstext zu „Cyberarts 1999“ begann ich mit der Geschichte des 29-jährigen Fernando Espuelas, der mit dem Börsengang von „StarMedia Network“ – mit einer spanisch-portugiesischen Search-Engine – innerhalb von Tagen mehr als 350 Millionen Dollar für sich kapitalisieren konnte. 2004 ist alles verschwunden, die Millionen in den Wind geschrieben. „Ich spielte die Hauptrolle in einem Shakespeare’schen Stück“, zitiert 2004 das Hispanic Magazin.com Espuelas, „ich war danach vollkommen erschöpft“.

### **A Springboard to the Future**

*Ten-year-old Nicholas in New York, ten-year-old Maya in Oslo, ten-year-old Toshiya in Tokyo and ten-year-old Julia in Linz – they will all celebrate their birthdays in September 2004 when Ars Electronica turns 25. And these children have one thing in common: for them a world without CDs, without Handys (as they are called in Austria) or cell phones (in the USA), without the Internet and immersion in global games is no longer imaginable. No other quarter of a century in our history has altered our lives on such a huge scale.*

*As a festival for art, technology and society, Ars Electronica with its focus on the intermeshing of science and art, also experienced the spurt of innovation in information technology in the years of the boom and its collapse. Ars Electronica’s publications, both in print and online, are historical testimony of these crucial media developments. I began my introduction to Cyberarts 1999 with the story of 29-year-old Fernando Espuelas who after going on the stock market with StarMedia Network—a Spanish-Portuguese search engine—succeeded in making more than 350 million dollars for himself. Now in 2004, it’s all gone; his millions, irretrievably lost. “I was the main character of a Shakespearean play”, Hispanic Magazin.com quoted Espuelas as saying in 2004. “It left me exhausted.”*

2004

## 25 years Ars Electronica

Nach dem Dot-Com-Crash hat allerdings das Internet mehr Kraft denn je – als treibende Kraft der „Old Economy“ in der Globalisierung. Digitale Kunst ist von Jahr zu Jahr mehr auf dem Wege, in den Mainstream vorzudringen, insbesondere im Bereich der Interaktivität und des Spiels. Vor uns stehen bereits längst die neuen Ankömmlinge, von Bio-, Gen- und Nanotechnologien.

Für Ars Electronica bedeutet dies, nicht auf der Tradition zu ruhen, sondern täglich neu in die Zukunft aufzubrechen, wie der britische Außenminister Harold MacMillan meinte: „Die Vergangenheit“, sagte er, „sollte ein Sprungbrett sein, nicht ein Sofa“.

*Yet since the crash of dot-coms, the Internet has grown stronger than ever—as the driving force of the “Old Economy” toward globalization. From year to year, digital art has increasingly penetrated the mainstream, especially in the fields of interactivity and games. For some time now we have been confronted with newcomers, from gene, bio- and nanotechnologies.*

*For Ars Electronica this means not to rest on its laurels, but to set forth into the future each day anew—as British Foreign Minister Harold Macmillan once remarked: “The past must be a springboard, not a sofa.”*

---

Leopoldseder, Hannes/Schöpf, Christine/Stocker, Gerfried (Hrsg.):  
1979–2004 *Ars Electronica. The Network for Art, Technology and Society:  
The First 25 Years. 25 Jahre Netzwerk für Kunst, Technologie und Gesellschaft*,  
Hatje Cantz – Ostfildern-Ruit, 2004, S. 26