



DER PRIX ARS ELECTRONICA

INTERNATIONALES KOMPENDIUM DER COMPUTERKÜNSTE

INTERNATIONAL COMPENDIUM OF THE COMPUTER ARTS

MONIKA FLEISCHMANN/WOLFGANG STRAUSS

Monika Fleischmann (D), geb. 1950; Gestalterin; Studium an der Hochschule der Künste, Berlin, und an der Modeschule Zürich; Arbeit, Lehre, Ausstellungen, Veröffentlichungen im In- und Ausland; Gründungsmitglied von Art+Com; 1991 Virtual World Studio am Centre Corbusier de la Recherche Continue.



Wolfgang Strauss (D), born 1951, architect, studied at Berlin Arts College. Work, teaching activities, exhibitions and publications in Germany and abroad. Co-founder of Art+Com; 1991 Virtual World Studio at Centre Corbusier de la Recherche Continue.

Wolfgang Strauss (D), geb. 1951; Architekt; Studium an der Hochschule der Künste, Berlin; Arbeit, Lehre, Ausstellungen, Veröffentlichungen im In- und Ausland; Gründungsmitglied von Art+Com; 1991 Virtual World Studio am Centre Corbusier de la Recherche Continue.

Monika Fleischmann (D), born 1950, designer, studied at Berlin Arts College and at Zurich Fashion School. Work, teaching activities, exhibitions, publications in Germany and abroad. Co-founder of Art+Com; 1991 Virtual World Studio at Centre Corbusier de la Recherche Continue.

Work, teaching activities, exhibitions, publications in Germany and abroad. Co-founder of Art+Com; 1991 Virtual World Studio at Centre Corbusier de la Recherche Continue.

«Das Theater der Antike hatte eine Stimme, die gehört wurde. Das mediale Zeitalter produziert ein babylonisches Stimmengewirr, in dem Orientierungslosigkeit zum Erkennungsmerkmal wird. Mit den neuen Technologien – von denen soviel Faszination ausgeht – müssen Orte der Kommunikation geschaffen werden. ‚Home of the Brain‘ steht als Metapher für eine völlig neue Art von Öffentlichkeit und wird zum Ort der kulturphilosophischen Reflexion der neuen Technologien. Unter dem einseitigen Dach einer Architektur lässt sich – gerade aufgrund seiner Virtualität – Disparates zusammentragen. Das Zusammentreffen von Architektur, widersprüchlichen Gedanken, philosophischen Positionen und radikalen Standpunkten jenseits jeder Ethik verwandelt die virtuelle Umgebung in einen symbolischen Raum. Wir sind beteiligt an einer Debatte extremer Anschauungen, an einer zeichenhaften Auseinandersetzung streitbarer Geister.

Vier ‚Häuser‘ sind um ein gemeinsames Forum – ein Labyrinth – herum plaziert. Es ist eine archaische Symbolwelt. Eine Welt von Archetypen, die an C.G. Jungs Konzept vom kollektiven Unbewußten erinnern. Die ‚Welt‘ der Philosophie ist ein ‚Raum aus Texten und Gedanken‘. Mit Licht, Farbe, Form und Worten versuchen wir diese Welt im virtuellen Raum zu vermitteln. Die ersten vier Häuser

«The theatre of the ancient world had a voice that was heard. In the age of media we feel lost by an excessive amount of information. The new technologies – inspiring so much fascination as they do – must create public places for communication.

‘Home of the Brain’ stands as a metaphor for a totally new form of public space. It becomes the centre for cultural reflection of the new technologies. The architecture is combined with contradictory opinions and philosophical views, which transform the virtual environment into a symbolic space. We join different standpoints under a common roof – a debate between the most widely diverging views, a symbolic dispute between argumentative spirits.

Four houses are placed around a central labyrinth. Trees of knowledge are invested with ancient characters. It is an archaic world of symbols. A world of archetypes, which resembles C.G. Jung’s concept of the collective unconscious. The ‘world’ of philosophers is usually a symbolic space of words and thoughts. We transmit this world into a virtual space by using light, colour, shapes and words. The first four houses in that ‘Home of the Brain’ are dedicated to media philosophers and computer scientists, who deal with technological development or its effects. We tried to express our interpretation of their ideas with the concepts of hope – adventure – utopia and

MONIKA FLEISCHMANN/WOLFGANG STRAUSS



Goldene Nica
Home of the Brain, an Interactive Virtual Reality Set-Up to explore
Fields of Balance, 1991/1992

HW: Silicon Graphics, Apple, VPL-Dataglover, Eyephone
SW: Stew, Wavefront, In-House SW

MONIKA FLEISCHMANN/WOLFGANG STRAUSS

werden von den Medienphilosophen und Computerwissenschaftlern Joseph Weizenbaum, Vilém Flusser, Marvin Minsky und Paul Virilio ‚bewohnt‘. Unsere Interpretation ihrer Ideen haben wir in den Begriffen Hoffnung, Abenteuer, Utopie und Katastrophe ausgedrückt. Begriffe, die zuallererst mit der Symbolik von Farben verbunden werden.

Grün ist die Farbe der Hoffnung. Sie wird Joseph Weizenbaums Weltsicht zugeordnet. Es ist die Farbe zwischen nah und fern, die Farbe der Natur und des Wachstums; sie steht gleichzeitig für Einfachheit und Extravaganz. Rot, die Farbe des Abenteurers, wird mit Vilém Flussers Ideen assoziiert. Sie steht für Aggression, Erotik und Liebe. Blau ist die Farbe der Unbegrenztheit, der Phantasie, der Märchen – die Utopie, die zu Marvin Minsky gehört. Gelb ist die Farbe der Sonne, des Lichts und der Geschwindigkeit. Sie steht ebenso für Weisheit wie für Verzweiflung, Hysterie und Katastrophe; sie spiegelt deshalb Paul Virilios Theorie wider.

Kubus, Pyramide, Kugel und Oktaeder sind ‚Icons‘ für die Häuser der Philosophen und als platonische Körper den vier klassischen Elementen Erde, Feuer, Wasser, Luft zugeordnet. Licht, Ton und ‚Duft‘ unterstützen die Wirkung der Objekte. Innen hört man Töne wie das Flüstern von Bäumen im Kubus, das Prasseln von Feuer in der Pyramide, das Rauschen von Wasser in der Kugel, einen Wirbelsturm im Oktaeder.

Der virtuelle Raum kann seine Form, seine Farbe, sein Licht und seine Textur ändern. Wie in der Alchemie können wir im virtuellen Raum Wandlungen erfahren. Mit Feuer-, Wasser-, Luft- oder Erdtexturen überzogen, erscheint der Raum in immer neuem Licht.

Der erste Eindruck ist verwirrend, wir fühlen uns ‚fremd‘. Im virtuellen Raum müssen wir von neuem lernen, zu ‚gehen‘, zu sehen, zu fühlen, uns zu bewegen. Der Geist geht auf Reisen in der virtuellen Welt – wir reisen körperlos. Fliegen und durch den Boden tauchen zu können, ganz normal durch Wände zu gehen und Objekte von innen zu besichtigen – alle diese

catastrophe which correspond primarily to symbolic colours. Assigned to Joseph Weizenbaum, the colour green stands for hope. It is the colour between near and far, the colour of nature, it stands for simplicity and for the extravagant. Associated with Vilém Flussers ideas, the colour red stands for adventure, for aggression, erotic and love. Blue is the colour of the boundless, the fantasy, the colour of fairy tales, the colour of utopia, which belongs to Marvin Minsky. Yellow is light and bright like the sun. It stands for wisdom, but at the same time it is related to poison, to illness, to death, to catastrophe and therefore to Paul Virilio's theory.

We use the cube, the pyramid, the globe, the octahedron as symbols for the philosophers' 'houses'. They stand as geometrical shapes for the four elements: earth, fire, water and air – as Plato described them. Chains of thoughts twist around the houses or the objects like thin paper snakes. Philosopher's words can be discerned as tapes of information – as Möbius strips.

In the different geometric objects we will listen to sounds like: Rushing water in the globe, crackling fire in the pyramid, whispering trees in the cube, thunderstorms in the octahedron. If you touch the portraits of the four persons you can see videos about them. If you sit on the philosophers' chairs you will hear some of their statements. Virtual worlds can change their shapes, their colours, their light and their textures. Like alchemists, we can transform the virtual worlds. Covered with textures of fire, water, air or earth – space appears always in a different view.

The first contact causes confusion, it is 'unfamiliar' in the virtual space; we must learn anew how to 'walk', to move, to see, to feel. The mind goes travelling in the virtual world – we no longer travel with our body. Being able to fly and dive through the ground, going easily through walls, seeing objects from inside – all these experiences were unknown until now. By experimenting with artificial eyes and hands, we gain new experiences with our real eyes, hands and ears. Interactivity and telepresence

I N T E R A K T I V E K U N S T

MONIKA FLEISCHMANN/WOLFGANG STRAUSS



Goldene Nica

**Home of the Brain, an Interactive Virtual Reality Set-Up to explore
Fields of Balance, 1991/1992**

HW: Silicon Graphics, Apple, VPL-Dataglover, Eyephone

SW: Stew, Wavefront, In-House SW

MONIKA FLEISCHMANN/WOLFGANG STRAUSS



Goldene Nica

**Home of the Brain, an Interactive Virtual Reality Set-Up to explore
Fields of Balance, 1991/1992**

HW: Silicon Graphics, Apple, VPL-Dataglover, Eyephone

SW: Stew, Wavefront, In-House SW

MONIKA FLEISCHMANN/WOLFGANG STRAUSS

Erfahrungen kannten wir bisher nicht. Beim Experimentieren mit Ersatzaugen und Ersatzhänden machen wir mit unseren wirklichen Augen, Händen und Ohren neue Erfahrungen. Interaktivität und Telepresenz können wichtige Konzepte für eine neue Form der Wahrnehmung werden. Mit dem ‚Eyeophone‘ befindet man sich im Phänomen eines zeitlosen Raumes, es gibt kein ‚Altern‘ in diesem immateriellen Raum. Der Besucher der virtuellen Szenerie entscheidet nach seinen Interessen – in welcher Weise und in welchen Perspektiven er die virtuellen Räume besichtigen möchte. Er bestimmt den ‚Weg‘ und die Blickfolge durch diese künstliche Wirklichkeit. Er ist die handelnde Person in diesem zugleich zeitlosen und beschleunigten Raum.

Stärker als visuelle oder akustische Eindrücke vermittelt die Bewegung im Raum den Eindruck der Dreidimensionalität. Über die Bewegung erfahren wir den Raum. Objekte in diesem Raum folgen nicht dem Gesetz der Schwerkraft – es tut nicht weh, durch Wände zu gehen.

Der Betrachter steht ‚im‘ Bild – nicht mehr nur ‚davor‘. Man könnte sagen: ich bin im Bild, ich bin ein Teil davon. Man sieht sich selbst wie in einem magischen Spiegel. Man hat das Gefühl, sich selbst zu beobachten, neben sich zu stehen. ‚Außer sich zu sein.‘ – ‚Aus dem Häuschen zu sein.‘ Zugleich erkennt man: Ich bin im Bild, also bin ich.» (Monika Fleischmann/Wolfgang Strauss)

could be the main items for a new way of perception. With the 'eyeophone' you find yourself in the phenomenon of a timeless space. There is no aging in this space. The visitor in the Virtual Reality-scenery can choose himself in which direction and in what kind of perspective he wants to view the virtual rooms. He is the actor in a simultaneously timeless and accelerated space. The viewer stands 'in' – no longer merely 'in front of' the picture. One could say: I am in the picture – I am part of it. You see yourself as though you were looking in a magic mirror. You get the feeling: I watch myself – standing beside or outside myself. At the same time you realise: I am in the picture – therefore I am.» (Monika Fleischmann/Wolfgang Strauss)

ROGER F. MALINA
BEGRÜNDUNG DER JURY
JURY STATEMENT

Die Goldene Nica für Interaktive Kunst wurde Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss, Deutschland, für ihre Arbeit „Virtual City: Home of the Brain“ zuerkannt. Die Künstler haben darin ein imaginäres Museum geschaffen, das der Besucher mit Hilfe eines „EyePhone“-Systems sehen und erforschen kann. Mit dieser Arbeit wird erstmalig die Goldene Nica für Interaktive Kunst einem Werk zugesprochen, das Techniken der Virtuellen Realität dieser Art verwendet.

Die beiden Auszeichnungen gehen an William Seaman (USA) für seine interaktive Bildplatteninstallation „The Exquisite Mechanism of Shivers“ und an Joachim Sauter und Dirk Lüsebrink (Deutschland) für ihr interaktives Gemälde „Zerseher“. Diese beiden Arbeiten weisen in sehr unterschiedliche Richtungen in der Gestaltung interaktiver Kunst, die auf verschiedenen Technologien beruhen.

Mit „The Exquisite Mechanism of Shivers“ hat der amerikanische Künstler William Seaman eine interaktive multimediale Videoplatte-Installation geschaffen, bei der der Benutzer ein Gedicht durch die Kombination von Wörtern, Bildern und Klängen kreiert.

Die Installation „Zerseher“ von Sauter und Lüsebrink verwendet „Eyetracking“-Technologie. Dem Betrachter wird ein Bild auf einem Monitor vorgeführt. Genau an jenen Stellen, auf die der Blick des Betrachters fällt, beginnt sich das Bild zu verändern. Dies ist einerseits eine direkte Demonstration einer neuen Technologie, andererseits erhebt der von den Künstlern geschaffene Zusammenhang das Werk auf eine konzeptive Ebene voll von reichhaltigen künstlerischen Implikationen.

In den Anerkennungen hat die Jury bewußt die besten Arbeiten zusammengeführt, die repräsentativ für verschiedene künstlerische Tendenzen sind. Die drei Preisträger haben alle höchstentwickelte Technologie verwendet, die für den Großteil der Künstler nicht zugänglich ist. Aber interaktive Kunstwerke können auch unter Einsatz einfacherer elektronischer Mittel geschaffen werden. Die Anerkennungen wurden Arbeiten zuerkannt, unter denen sich

The Golden Nica Award in Interactive Arts was given to Monika Fleischmann and Wolfgang Strauss, Germany, for their virtual reality art work "Virtual City: Home of the Brain". The artists have created an imaginary museum which the viewer can see and explore in an "eyePhone" virtual reality system. This is the first year the Golden Nica for Interactive Arts has been awarded for an artwork using a virtual reality system of this kind.

The second prizes were awarded to William Seaman (USA) for his interactive videodisc installation "The Exquisite Mechanism of Shivers", and to Joachim Sauter and Dirk Lüsebrink (Germany) for their interactive painting "Zerseher". These two works show very different directions in interactive art-making that are dependent on different kinds of technologies.

In "The Exquisite Mechanism of Shivers", the American artist William Seaman has created an interactive multi-media videodisc installation where the viewer creates a poem combining words, images and sound.

In "Zerseher", Sauter and Lüsebrink have created an installation which exploits eye-tracking technology. A painting is presented to the viewer on a monitor. As the viewer looks at the painting, the painting begins to change in the exact places where the gaze of the viewer is pointed. At one level the artwork is a direct demonstration of a new technology. However the context of the technology created by the artist immediately raises the piece to a conceptual level with rich artistic implications.

In the distinctions the Jury consciously sought to identify the best works representing different artistic tendencies. The prize winners all made use of very sophisticated technology that is not available to most artists. Yet interactive artwork can make use of simpler electronic technologies. The distinctions were awarded to work that included sculpture installations as well as robotic works. Many of the distinctions were awarded to hypermedia work. These demonstrated how the computer can be used effectively by the artist to integrate image.

ROGER F. MALINA
BEGRÜNDUNG DER JURY
JURY STATEMENT

Skulptur-Installationen ebenso befinden wie Roboter-Arbeiten. Einige der Anerkennungs-träger sind Hypermedia-Arbeiten. Diese zeigen, wie der Computer vom Künstler zur Integration von Bild, Sprache und Klang verwendet werden kann. Die Jury hat festgestellt, daß heuer einige Richtungen des inter-aktiven Kunstschaffens nicht stark vertreten waren. Darunter fallen Arbeiten aus dem Bereich der Telekommunikation und Online-Computernetzwerke ebenso wie interaktive Arbeiten mit mehreren Teilnehmern und Klanginstallationen.

Auch heuer ist der Jury die große Anzahl ver-tretener Nationen aufgefallen. So sind erstmals Einreichungen aus Brasilien, Mexiko und Hongkong eingelangt. Gerade Künstler, die in verschiedenen kulturellen Kontexten arbeiten, bringen häufig auch andere künstlerische Ideen und Anliegen vor.

Die meisten der ausgezeichneten Arbeiten stehen dieses Jahr in einem Zusammenhang mit Galerien oder Ausstellungsräumlichkeiten. Dies ist zweifellos der dominierende Kontext in der interaktiven Kunst der Gegenwart. Einzige Ausnahme war hier die Arbeit von Robert Mulder und Kristi Allik. Ihr Werk ist eine Installation im Freien, die sich darauf konzentriert, Naturphänomene zu beobachten und sie für den Betrachter sichtbar zu machen. Betrachtet man die Wichtigkeit von Umwelthanliegen, so ist es verwunderlich, daß sich nicht mehr der künstlerischen Arbeiten mit Installationen im Freien und mit der Natur als Environment beschäftigen.

Wesentlich weniger Arbeiten als in den vergan-gen Jahren beschäftigen sich mit politischen und sozialen Themen. Einige Einreichungen reflektieren den Golfkrieg. Vielleicht hat auch der Abbau der Spannungen zwischen Ost und West den Schwerpunkt der künstlerischen Auseinandersetzung verschoben. Da jedoch die fortgeschritteneren interaktiven Technologien vorwiegend im wissenschaftlichen, Unterhal-tungs- und Wirtschaftssektor beheimatet sind, ist eine Ablenkung des Kunstschaffens in diese Richtung hin ebenfalls nicht auszuschließen.

language and sound. The Jury noted that this year some aspects of interactive artmaking were not well represented. These include works involving the use of telecommunications, on-line computer networks, as well as interactive work involving multiple participants, and also sound installations

Again this year the Jury acknowledged the large number of nationalities represented in the entries. This year artists from Brazil, Mexico and Hong Kong submitted work. Often artists working in these different cultural contexts bring with them new artistic ideas and concerns. This year most of the artwork selected for prizes and distinctions were presented in an interior gallery type context. This is clearly the dominant context for interactive artmaking at this time. The one exception was the work of Robert Mulder and Kristi Allik. Their work was an outdoor installation which focused on monitoring natural phenomena and making these visible to the viewer. Given the importance of environmental issues it is perhaps surprising that more of the artworks did not deal with outdoor installations and the natural environment.

This year a much smaller number of works dealt with political or social issues. Some entries reflect on the Gulf War. Perhaps the easing of East/West tensions has changed the focus of the work of artists. There is also the possibility that since advanced interactive technologies are more developed in scientific, entertainment and commercial sectors there is a bias in the type of artmaking.