

Freitag 6. September

16:00 - 16:30 Symposium II / Sanjit Bunker Roy

Future Innovators Summit

FR 5.9.2014, 16:00-16:30

Sparkasse Oberösterreich, Promenade 11-13, 4020 Linz



Der Future Innovators Summit zieht am Nachmittag in die Schalterhalle der Sparkasse, um dort den Economic Change zur Diskussion zu stellen. Zunächst spricht Sanjit Bunker Roy (IN). Er hat das Barefoot College gegründet, das Frauen im ländlichen Indien lehrt, Strom und Licht mittels Solarenergie zu gewinnen und Lampen, Kocher, Parabolspiegel und Solarelemente selbst zusammenzubauen.

Sanjit Bunker Roy (IN)

Sanjit Bunker Roy ist der Gründer und Leiter des Barefoot College. Er erhielt seine Schulbildung an der Doon School (1956-62) am St. Stephens College der Delhi University (1962-1967). 1965, 1967 und 1971 war er Indiens nationaler Squash-Champion. Seine wahre Ausbildung begann jedoch 1967, als er als Hilfsarbeiter fünf Jahre lang Trinkwasserbrunnen zu graben begann. Vor über 40 Jahren gründete er das der Solarenergie verpflichtete Barefoot College in den Wüsten von Rajasthan. Es ist das einzige College Indiens, das von der armen Landbevölkerung mit einem Einkommen von weniger als 1 US-Dollar täglich aufgebaut worden ist und noch immer von ihr geleitet wird. Seit der Gründung sind über 36.000 Häuser in über 1.000 Dörfern in 30 der ärmsten Ländern der Welt von rund 300 alten Frauen ohne jede Schulbildung mit Sonnenenergie elektrifiziert worden. In einer jeweils sechsmonatigen Ausbildung lernen die Teilnehmerinnen des Barefoot College nur durch Zeichensprache, Solaranlagen zusammenzubauen. Bunker Roy wurde vom Guardian 2008 in die Liste der 50 wichtigsten UmweltschützerInnen und vom Time Magazine 2010 in die Liste der einflussreichsten Menschen weltweit aufgenommen.

17:00 - 18:00 Change Tour / Deutsch

Treffpunkt: WE GUIDE YOU Tourist Office, Arkade, Erdgeschoß



What does it take to change? Wie können wir gemeinsam unsere Zukunft positiv gestalten? Auf der *Change Tour* erkunden wir teils spielerische, teils tiefgründige Ansätze dazu aus Kunst,

Wissenschaft, Kultur, Wirtschaft und Politik. Viele kluge Köpfe, deren Arbeiten wir in der Festivalstadt kennenlernen, schenken uns neue Einsichten und Inspiration.

Anmeldungen beim WE GUIDE YOU Tourist Office im Erdgeschoß der Arkade sind erforderlich! Ebendort befindet sich auch der Ausgangs- und Treffpunkt für alle Touren.

Einen Überblick über alle WE GUIDE YOU Touren finden Sie auf www.aec.at/c/weguideyou

19:30 - 20:30: Klaus Obermaier: Artists, Boobs and Cities
Vernissage: FR 5.9.2014, 19:30, Kunstverein PARADIGMA,
Landstraße 79/81, 4020 Linz



Eintritt frei

Karte auf Google Maps - www.exile.at

Der Linzer Kunstverein [PARADIGMA](http://www.exile.at) präsentiert drei unterschiedliche Arbeiten des in Linz geborenen Künstlers Klaus Obermaier, die eines gemeinsam haben: Die Veränderung unserer Wahrnehmung durch Eingriffe in die Darstellung scheinbar alltäglicher Szenen und vertrauter Bilder.

Unsere Wahrnehmung basiert auf Mustererkennung. Zwei theoretische Ansätze werden hierbei voneinander unterschieden: die Schablonen-Theorien, die davon ausgehen, dass wahrgenommene Objekte mit bereits im Langzeitgedächtnis abgelegten Objekten verglichen werden, und die Merkmals-Theorien, die auf der Annahme aufbauen, dass wahrgenommene Objekte kognitiv analysiert und anhand identifizierter "Bauelemente" erkannt werden.

Mit seinen Künstlerporträts stellt Klaus Obermaier den Schablonen-Ansatz buchstäblich auf den Kopf fordert uns zur zusätzlichen Analyse mittels unseres kognitiven Systems auf. Obwohl wir die porträtierte Person anhand ihrer äußeren Merkmale noch identifizieren können, zeichnen sich ihre Gesichtszüge durch eine distanzierte Fremdheit aus, die wir sonst nur vom Blick in ein Tiergesicht kennen.

In „BB“ verlieren sekundäre Geschlechtsmerkmale durch die Darstellung in Über-Größe und durch die Aufhebung physikalischer Gesetze ihre sexuelle Konnotation. In unserer Betrachtung mutieren sie zu virtuellen kinetischen Objekten.

In der Verdichtung von urbanen Landschaften nehmen wir schließlich nicht das Abbild einer Stadt wahr, sondern stattdessen ein Kondensat ihrer Erscheinungen und Wirklichkeiten.

20:30 - 22:30 Dom Exhibit



Seit zwei Jahren ist der Linzer Mariendom nun schon Schauplatz akustischer Installationen bzw. Performances, die im Rahmen des Festivals präsentiert werden: 2012 hat Sam Auinger, 2013 Rupert Huber den Dom zum Klingen gebracht. Heuer gehen die Diözese Linz und Ars Electronica einen Schritt weiter und setzen den Mariendom das ganze Festival über als eine einzigartige Ausstellungshalle in Szene. Gleich eine Reihe künstlerischer Installationen ist im Hauptschiff, der Krypta und im Rudigersaal zu erleben.

Lesen Sie dazu mehr auf unserem [Ars Electronica Blog!](#)

Samstag, 7. September

09:30 - 10:30: Change Gallery

Arkade, Herrenstraße, Spittelwiese

Wie kann die Menschheit in eine lebenswerte Zukunft gelangen? Welche PionierInnen erkunden die Wege dorthin und machen sie für eine breite Öffentlichkeit gangbar machen? Diese Fragen wirft das Ars Electronica Festival 2014 auf – nicht ohne eine Vielzahl möglicher Antworten zu geben. So steht das C im Festivaltitel auch für “Catalysts”, sprich Katalysatoren.

Energie geben

Solche braucht es als Energiespender, um eine Reaktion und damit eine Veränderung in Gang zu setzen. Nicht nur in der Chemie, sondern auch in gesellschaftlichen und anderen Erneuerungsprozessen. Ein hervorragender Katalysator ist seit jeher die Kunst. Sie kann einer Idee Energie zuführen und wirksam werden, ohne sich selbst zu verbrauchen.



Die Welt besser machen

KünstlerInnen als KatalysatorInnen des Wandels: Dieses faszinierende Konzept greift das Ars Electronica Festival 2014 auf. Wie es angewendet werden kann, zeigt insbesondere die Change Gallery im und um das Shoppingcenter Arkade. Mit Best-Practice-Beispielen dafür, wie technische und soziale Innovationen das Leben verbessern können, macht sie Mut zur Veränderung. Außerdem zeigt sie eine Vielzahl internationaler Medienkunstwerke.

11:00 - 13:00: Device Art Symposium Ars Electronica Center, Sky Loft



Device Art setzt neuartige Materialien und Techniken ein, um technische Geräte mit ausgefeiltem, verspieltem Design zu schaffen. Die darin verwirklichte Konvergenz von Technik, Kunst und Design hinterfragt die herkömmlichen Paradigmen des Kunstbetriebs.

Parallele Strömungen

Auch wenn die Device-Art-Bewegung japanischen Ursprungs ist, sind in Kroatien und Slowenien bzw. in den USA zeitgleich unabhängig davon seit 2004 eng verwandte Kunst- und Designpraktiken entstanden.

Das Symposium zur [Device Art-Ausstellung](#) im Ars Electronica Center bietet KuratorInnen und KünstlerInnen aus Japan, Kroatien und den USA Gelegenheit, die Ähnlichkeiten und Unterschiede der verschiedenen Strömungen herauszuarbeiten.

ReferentInnen

Hiroo Iwata (JP) lehrt an der Universität von Tsukuba und ist Kern jener Gruppe, aus der die Device-Art-Bewegung 2004 entstanden ist.

Machiko Kusahara (JP) ist Professorin für Medienkunst an der Waseda University in Tokyo. Sie forscht zu den Zusammenhängen Kunst, Technologie und Kultur.

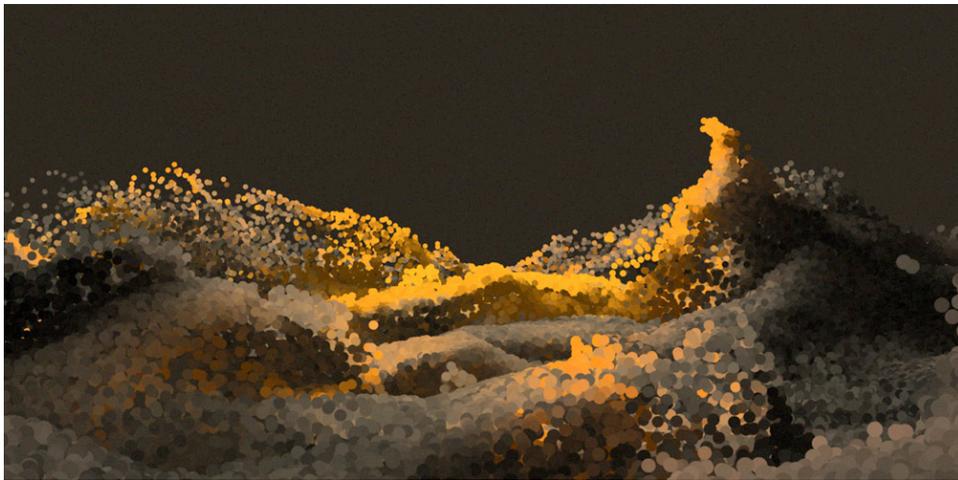
Erkki Huhtamo (FI/US) ist Professor für Mediengeschichte und -theorie an der University of California. Er ist weithin als einer der Begründer der Disziplin der Medienarchäologie bekannt.

Sunčica Ostoić (HR) ist Kunsthistorikerin, Kuratorin und Kunstkritikerin sowie einer Mitgründerinnen von Kontejner, eines kroatischen Büros für zeitgenössische Kunstpraxis.

Lesen Sie dazu mehr auf unserem [Ars Electronica Blog!](#)

14:00 - 15:00: Deep Space LIVE: Ravel Landscapes

Davide Quayola (IT/UK), Natan Sinigaglia (IT), Vanessa Wagner (FR), Ars Electronica Center, Deep Space



Ravel Landscapes verbindet die Bilderwelten der visuellen Künstler Quayola und Sinigaglia mit der Musik von Maurice Ravel, gespielt von der französischen Klaviervirtuosin Vanessa Wagner. Eine ausgeklügelte Software analysiert die polyphonen Pianoklänge und verwandelt sie in komplexe Bildkompositionen. So geht das Publikum auf eine Reise zwischen die Welten des Bewussten und des Unbewussten wie auch des Wirklichen und des Imaginären.

Producer: Keri Elmsly

Technical Manager: Benoit Simon

14:00 - 15:00: Teh House of Pong
Ars Electronica Center, Foyer



Wie sehr sich Computerspiele im Lauf der Jahre verändert haben, führt Teh House of Pong im direkten Vergleich legendärer Spiele von einst mit den beliebtesten Spielen von jetzt vor Augen. Dabei werden Brüche wie auch Traditionslinien in Technologie, Spielgestaltung und visueller Anmutung sichtbar.

Spiele einst und jetzt

Vom Klassiker Pong ausgehend, widmet sich die Präsentation den Entwicklungen der grundlegenden Spielgenres: Shooters/Shmups, Action Games, Adventures, Jump & Run Games, und Racing Games.

Neue Konsolen

Überstiegen die Erwartungen der SpielerInnen früher die Leistungsfähigkeit der Technologie noch bei weitem – was verbesserte grafische Qualität zum Verkaufsargument schlechthin machte – ist heute eine vollkommen andere Konsolengeneration auf dem Markt.

Zukunft mit Herkunft

Dazu kommen Handhelds, Tablets und andere Mobilgeräte. So wie sich der Markt ändert, ändern sich die Geschäfts- und Vertriebsmodelle. In welche Richtung lässt sich möglicherweise durch einen Blick zurück klarer erkennen.

15:30 16:30: Deep Space LIVE: The Machine View – Robotic Face Cartography
Ars Electronica Center, Deep Space



Der Schweizer Werbe- und Reportagefotograf Daniel Boschung kartografiert Gesichter. Statt selbst zu fotografieren, delegiert er die Arbeit allerdings an einen Industrieroboter mit eigens dafür programmierter Steuerungssoftware. Die standardisiert hergestellten Porträts haben aufgrund ihrer hyperrealistischen Anmutung und Größe von 1,8 mal 1,8 Meter überraschende Wucht und irritierende Wirkung.

17:00 - 18:00: Spaxels Präsentation
Future Playground, Akdademisches Gymnasium, Turnsaal



Chris Bruckmayr, Martin Mörth, Andreas Jalsovec, Michael Platz

Seit 2012 forschen und entwickeln die Mitglieder des Ars Electronica Futurelabs nun schon an den sogenannten Spaxels (Space Pixel). Dabei handelt es sich um einen mit LED Lichtern ausgestatteten Drohnenschwarm, der im Formationsflug dreidimensionale Figuren in den Himmel „zeichnen“ kann. Im Rahmen dieser Präsentation wird Einblick in die Funktionsweise der Spaxels gegeben und beispielhaft aufgezeigt was bisher realisiert wurde.

Im Rahmen des diesjährigen Ars Electronica Festivals werden die Spaxels im Future Playground öffentlich präsentiert, das Konzept dahinter erklärt und Eindrücke von den Funktionsweisen der Spaxels gegeben. Darüber hinaus werden im [CADET](#) Forschungsprojekt neuesten Möglichkeiten der Interaktion mit Spaxels präsentiert und mit den Smart Atoms Einblick in die Zukunftspotentiale der Spaxels gegeben.

Spaxels Pong and Just Fly

CADET (Roland Haring, Peter Holzkorn, Christopher Lindinger, Otto Naderer, Michael Platz) and Spaxels Team/R&D (Horst Hörtner, Chris Bruckmayr, Andreas Jalsovec, Martina Mara, Martin Mörth, Harpreet Sareen)

Im CADET Spaxels Indoor Flight Showcase wird der Quadcopter Schwarm über intuitive Interaktionsformen direkt gesteuert. Auf der Veranstaltungsbühne werden anhand von einigen über der Bühne fliegenden Spaxels unterschiedliche Interaktionsformen mit solchen (semi)autonomen Systemen vorgeführt. Dabei kann über Gestensteuerung Position und Bewegungsrichtung der Quadcopter bestimmt werden.

Music credits: "You're in love" by [7bit hero](#). 7bit Hero is an interactive bit-pop band that makes video games. 7bit Hero is Hans van Vliet, Richie young, Phil evans, Jaymis Loveday and Adam Single.

Smart Atoms Präsentation

Horst Hörtner, Martin Mörth

Die Smart Atoms sind die neueste Weiterentwicklung der Spaxels. Anstatt als mit LED Lichtern ausgestattete Bildpunkte, sollen die Quadcopter in Zukunft als Bausteine zueinander in Beziehung gesetzt werden. Auf diese Art und Weise wird es nicht nur möglich visuelle Abbilder zu zeigen sondern auch Objekte mit materiell-virtuellen Eigenschaften zu generieren. Welche Idee genau dahinter steckt und wie diese Smart Atoms funktionieren wird im Rahmen dieser Präsentation erklärt und veranschaulicht.

Mehr Informationen über die Spaxels finden Sie auf www.aec.at/spaxels/!

19:00: Deep Space LIVE: Gigantic World Record – 360° Gigapixel Photography **Ars Electronica Center, Deep Space**

Jeffrey Martin (US/CZ)



Jeffrey Martin hat sich auf 360°-Stadtpanoramen spezialisiert, die er üblicherweise von einem Wolkenkratzerdach aus fotografiert. Seine hauswandgroßen Gigapixelbilder beispielsweise von Prag bestehen aus Tausenden akribisch montierten Einzelbildern. Auf einem typischen Martin-Panorama sind auch noch bis zu 30 km entfernte Häuser und Objekte zu sehen. Bei interaktiven Präsentationen wie im Fall des Deep Space verblüfft vor allem auch die Möglichkeit, bis in kleinste Detail hineinzuzoomen.

20:30: Domplatz Nightline
Domplatz beim Mariendom



Wenn es am Abend dunkel wird, verwandelt sich der große Platz vor dem Mariendom in eine Bühne für – im wahrsten Sinne des Wortes – leuchtende interaktive Medienkunstprojekte.