

We Guide You

Eine Begegnung mit dem Festival Ars Electronica 2007



2007 „veröffentlicht“ sich das Festival Ars Electronica. Nicht nur dass zahlreiche Projekte im öffentlichen Raum stattfinden, sondern auch durch ein gezieltes Vermittlungsprogramm sollen Berührungängste zur Medienkunst abgebaut und besonders auch Kinder, Jugendliche und Erwachsene für das Thema „Goodbye Privacy“ begeistert werden.

Kinder bis 14 Jahre begeben sich auf eine Rätseltour quer durch das Festival, die Landesgalerie und das Stifterhaus. Im Lauf der Rallye erfahren die Kids eine Menge spannender Dinge über digitale Welten und darüber, wie neue Technologien ihren Alltag beeinflussen. Im Spiel mit interaktiver Kunst werden ihre fünf Sinne aktiviert. Und die bunte Welt der Märchen erwartet sie ebenso wie Comics und Abenteuergeschichten.

Parallel dazu werden erwachsene Festivalbesucher eingeladen, mit uns einen außergewöhnlicher Rundgang durch das Festival zu unternehmen. Bei diesem Festivalparcours werden neben zahlreichen Festival-Locations auch die Landesgalerie und das OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich besucht. Begegnungen mit KünstlerInnen und KuratorInnen erlauben einen einmaligen Blick hinter die Kulissen der Medienkunst.

Am Samstag, den 8. September, wird dieses Vermittlungsprogramm seinen Höhepunkt erreichen. Ein Symposium am Vormittag für Kinder, Jugendliche und Eltern widmet sich der Problematik von Kinderrechten, Jugendschutz, Datenschutz und Urheberrechten im Netz.

Wir stellen uns gemeinsam mit Spezialisten Fragen wie:

Was ist kindergerechtes Surfen?

Wie sieht es mit Kinderrechten bzw. Jugendschutz bei Onlinegames oder im Chatroom aus?

Welche Websites sind besonders zu empfehlen, welche sind hingegen eher problematisch?

Was sind legale, was illegale Downloads?

Am Nachmittag wird neben dem Festivalparcours für Erwachsene und einem Kinderfest in der Landesgalerie auch ein Special Act für Jugendliche zwischen 14 und 20 Jahren stattfinden. Gemeinsam mit dem Verein Pangea – interkulturelle Medienwerkstatt Linz entwickeln wir ein Game, das sich zwischen realem und virtuellem Raum in der *Second City* abspielen wird.

Das diesjährige Vermittlungsprogramm der Ars Electronica soll vor allem Spaß machen, für das Thema Überwachung sensibilisieren und die Lust nach mehr in jedem/jeder einzelnen wecken.

Text: Susi Windischbauer