



repair
sind wir noch
zu retten

ARS ELECTRONICA 2010

FESTIVAL FÜR KUNST, TECHNOLOGIE UND GESELLSCHAFT

Linz, Do. 2. – Sa. 11. September

Ars Electronica Linz GmbH
 is a company of the city of Linz.
 Ars Electronica Linz GmbH
 ist ein Unternehmen der Stadt Linz.

Ars Electronica is supported by:

Stadt Linz
 Land Oberösterreich
 BMUKK
 European Commission

Ars Electronica receives support from: Ars Electronica wird unterstützt von:



This work programme has been funded with support from the European Commission. This publication (communication) reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Organization / Veranstalter



Cooperation Partners / Kooperationspartner

Tabakfabrik Linz Entwicklungs- und
 Betriebsgesellschaft mbH
 Kunstuniversität Linz – Universität für künstlerische
 und industrielle Gestaltung
 voestalpine Stahlwelt
 afo – architekturforum oberösterreich
 Japan Media Arts Festival
 Wissensturm, Volkshochschule – Stadtbibliothek
 BFI OÖ
 Münchner Kreis
 Chorverband OÖ
 Hochschule Darmstadt
 FH St. Pölten



2	Ars Electronica 2010		
4	Program Overview		
8	We guide you		
12	Welcome		
13	Opening		
14	Repair the environment		
14	Making a Difference		
14	Was Menschen bewegt		
14	Doing the right thing		
15	The Windowfarms Project		
15	Seh-Forschung		
16	Running the Numbers II / Gyre		
16	Requiem for dying species		
19	Design for Repair		
19	PROBEN		
20	Das Mobile Ö1 Atelier		
20	PappLab		
21	Plattform21		
22	plant		
22	Growth Assembly		
23	Ocean of Light: Surface		
23	Repair Fair		
23	Frisiersalon in fünf Akten		
24	New Work Factory		
24	NANK		
25	Richard Sennett: The Craftsman		
25	Wissensturm – Lernort der Zukunft		
26	Die Gemeinwohl-Ökonomie		
26	Das globale Ungleichgewicht reparieren: Acht Ziele für eine Welt		
26	„Clean IT“-Workshop		
27	Zum Aus-der-Krise-Fahren		
27	Scrap Design		
27	Der Zermesser		
28	B.R.E.T.T.		
28	The Chronograph		
28	Windrecorder SR-1		
28	WERP_BOT		
29	Repair our society		
29	Open Source Life Symposium		
30	Digital Communities: TELE-INTERNET		
31	Radio FRO Conference		
32	Power of mind 4 – Dissociative Defense		
32	Nine Eyes of Google Street View		
33	PROBLEMA – sometimes the worst enemy is our own perception		
33	Repair Choir		
34	Overtures – ZeitRäume		
34	Desire for future, change, and how to admit failure		
35	Earth		
36	Never Ever		
36	Wherever you go I'll be already there. Kleine Klänge		
37	Symphony for broken speakers		
37	No more duck and cover. Überleben mit dem Soundmuseum		
37	quelle 01		
38	Repair yourself		
38	Rear Impact		
38	As an artist, I need to rest		
39	Soft Bodies		
39	My husband and me, me and my wife		
40	Phantom Recorder		
40	fade out		
40	The Destruction of the Ego		
41	crowd2cloud		
41	Body & Soul Factory		
42	Future Factory		
42	[the next Idea] voestalpine Art & Technology Grant		
44	Pixelspaces Conference		
46	Future Factory Talks		
47	Media Facades Symposium		
47	The Future Unfolds		
48	Hiroshi Ishiguro – Embodiment		
49	Fassadenfestival		
49	ELEKIT – Switch		
50	Featured Artist		
51	Electrical Walks		
53	Prix Ars Electronica		
53	Ars Electronica Gala		
53	Prix Ars Electronica 2010		
54	CyberArts Exhibition		
58	u19 – freestyle computing		
59	Ars Electronica Animation Festival		
60	Digital Musics and Sound Art in Concert		
61	Campus		
61	Expanded Interfaces		
63	Playful Interface Cultures		
63	Reclaiming Space / ATW		
64	Japan Media Arts Festival		
64	Sound Space		
64	Sonic Architecture		
65	Cyclöid-E		
66	Lange Konzernacht		
67	Klangwolke		
68	Nightline		
69	Ars Electronica Center		
69	Meet ASIMO in Deep Space		
70	Sounds like Universe		
70	Gudrun Kemsal – Urban Stage		
71	Die Welt in 100 Jahren		
71	Sense the invisible		
72	Raise your voice		
72	Funky Pixels		
73	Scenes & Structures		
75	Also recommended		
76	Media		
77	Service		
79	Timetable		
83	Linz City Map		
84	Tabakfabrik Linz Map		

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

REPAIR – sind wir noch zu retten

Die Zeit des Warnens ist vorüber, denn wir stecken schon mittendrin: In der Klimakrise, der Überwachungsgesellschaft, dem Crash der Finanzwirtschaft ... Die Points of no Return sind überschritten und die Dramatik der Auswirkungen ist klar erkennbar. Unerklärlich daher unsere Lethargie, zumal Ideen, Werkzeuge und Techniken für den Kurswechsel vorhanden sind. Wir müssen einfach nur handeln. Die Ärmel hochkrempeln und in Angriff nehmen, woran sowieso kein Weg vorbeiführt. Wir müssen uns ändern und mit der Reparatur beginnen.

Mit diesem Ansatz geht Ars Electronica 2010 auf die Suche nach Auswegen und wendet sich an die Pioniere unserer Zeit, an Künstler, Designer, Ingenieure und Wissenschaftler, die mit hohem Fachwissen, sehr viel Kreativität und Idealismus an einer alternativen Zukunft arbeiten.

Repair – Rethink – Reinvent

Im Reparieren steckt auch eine hohe innovative Kraft, denn es ist ein nachhaltiges Konzept, das eine Wertschätzung der uns umgebenden Dinge bedeutet. Davon gehen starke kreative und ökonomische Kräfte aus und nicht zuletzt ist Reparieren eine Fertigkeit, die ein Stück unabhängiger macht.

Do it yourself – Repair it yourself!

„Repair“, die Bereitschaft, die Fähigkeit, Dinge zu reparieren, ist ein Gegenentwurf zur noch immer dominierenden Vorstellung eines primär auf Wachstum basierenden Fortschritts.

Repair = Regeneration

„Repair“ heißt auch wiedergutmachen und heilen, die Dinge selbst in die Hand zu nehmen und an die eigene Entwicklungsfähigkeit zu glauben. Wer repariert, hat Zukunft.

Ein Festival als Fabrik

Die Gelegenheit, das gesamte Gelände der ehemaligen Linzer Tabakfabrik bespielen zu können, wird vor dem Hintergrund dieser thematischen Ausrichtung zu einem tragenden programmatischen Element des Festivals. Ein Prozess, in dem sich Kunst und Wissenschaft, Design und Engineering auf gleicher Augenhöhe begegnen können.

Gerfried Stocker, Christine Schöpf
Direktorium Ars Electronica

REPAIR – ready to pull the lifeline

There's no time left for warnings. We're in it up to our necks right now—in the climate crisis, Surveillance Society, the bankruptcy of the financial sector ... We've passed the points of no return. The dramatic consequences are looming on the horizon today. And there's no excuse for our lethargy since we already possess ideas, tools and techniques to initiate a change of course. We just have to take action! Roll up our sleeves and get to work on a job that can no longer be avoided. We have to mend our ways and get things moving in the right direction.

In search of ways out of this mess, the Ars Electronica 2010 turns to the pioneers of our age, the artists, designers, engineers and scientists, who bring creativity and idealism to bear in their work on an alternative future.

Repair – Rethink – Reinvent

Inherent in a repair is a high degree of innovative power since, because it's a sustainable concept, which is displaying respect and appreciation for the things around us. This is a source of powerful creative and economic forces and last but not least repair is a skill that makes a bit more independent.

Do it yourself – Repair it yourself!

"Repair"—the readiness and the capacity to repair things— is an alternative model to the still prevalent concept of primarily growth-based progress

Repair = Regeneration

Repair also means making amends and healing, taking matters into our own hands and believing in our capacity to develop in a positive direction. Those who repair have a future.

A festival as factory

The opportunity to use the whole area of the former tobacco factory will make the site itself a determinative programmatic element of the 2010 Festival. A process, in which art and science, design and engineering can encounter each other on an equal footing.

Gerfried Stocker, Christine Schöpf
Directors, Ars Electronica

ARS ELECTRONICA

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft
Linz, Do. 2. – Sa. 11. September 2010

About the Location

Mit dem Werksareal der ehemaligen Tabakfabrik Linz bespielt die Ars Electronica heuer eine besondere Location. Der von Peter Behrens und seinem ehemaligen Schüler Alexander Popp in den 1930er-Jahren errichtete Bau gilt als eines der bedeutendsten Industriedenkmäler Österreichs.

1850 beginnt die Österreichische Tabakregie Zigarren, Rauch- und Kautabak in Linz zu produzieren. Erst nutzt man Leerstände der Wollzeugfabrik, dann werden auf der angrenzenden Liegenschaft neue Fabrikgebäude errichtet. Schritt für Schritt wird nun die Produktion gesteigert. Die Zahl der Beschäftigten steigt schnell und beläuft sich 1855 bereits auf mehr als 1.000 Mitarbeiterinnen. 1930 bis 1935 erweitern die Architekten Peter Behrens (DE) und Alexander Popp (AT) den Fabrikkomplex um den ersten großen Stahlskelettbau Österreichs und schaffen damit einen der konsequentesten Industriebauten des Funktionalismus.

„Glauben Sie doch nicht, dass selbst ein Ingenieur, wenn er einen Motor bestellt, einen auseinandernehmen ließe und untersuchte; auch der Fachmann kauft nach dem äußeren Eindruck. Der Motor muss aussehen wie ein Geburtstagsgeschenk.“ In der „Festschrift zur Eröffnung der Neubauten der Tabakfabrik Linz“ bringt Behrens dieses Zitat des AEG-Vorstands und damit zum Ausdruck, dass seine Fabriksbauten nicht nur zweckmäßig seien, sondern auch ästhetischen Ansprüchen genügen wollten. Am 11. 11. 1935 wird die neue Fabrik in Betrieb genommen.

Nachdem die zwischenzeitlich denkmalgeschützte Tabakfabrik im September 2009 ihre Produktion einstellt und rund 270 MitarbeiterInnen so ihren Job verlieren, kauft die Stadt Linz das Areal um 20,4 Millionen Euro von der Japan Tobacco International/Austria Tabak. Anschließend gründet man die Tabakfabrik Linz Entwicklungs- und Betriebsgesellschaft mbH und beauftragt die Johannes Kepler Universität mit einer Vorstudie zur künftigen Nutzung des Areals.



Bild: nach einem Aquarell von E. A. Mandelstich

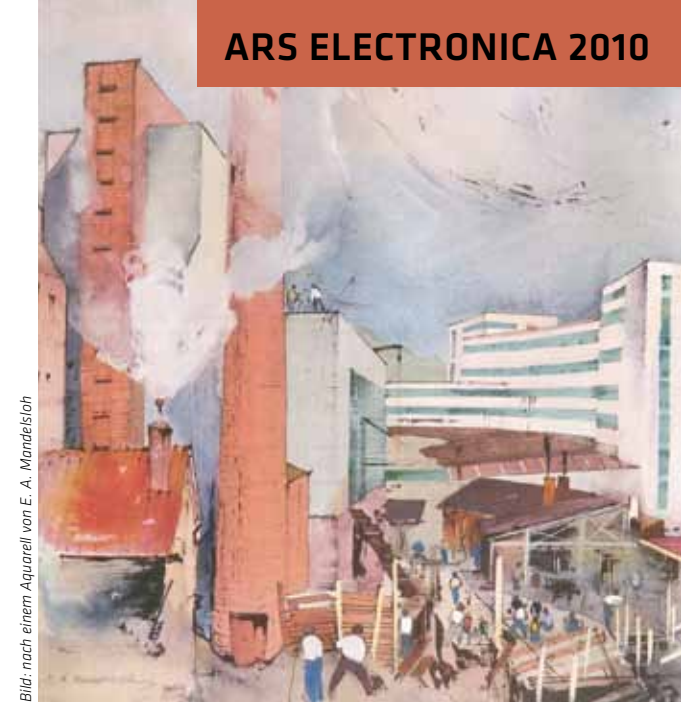


Bild: nach einem Aquarell von E. A. Mandelstich

The grounds of what used to be Linz's tobacco processing plant will be the extraordinary featured venue of this year's Ars Electronica Festival. The Tabakfabrik's history goes back to 1850, when the Austrian State Tobacco Company began producing cigars and pipe & chewing tobacco here. The plant was expanded in stages and production stepped up over the years.

The workforce grew rapidly; over 1,000 people (mostly women) were already working here by 1855. From 1930 to 1935, architects Peter Behrens (German) and Alexander Popp (Austrian) expanded the plant complex—including the erection of Austria's first major steel-frame construction edifice—and thereby created one of the most rigorously designed industrial facilities ever produced by International Modernism. The Tabakfabrik is now protected as a historic landmark.

"After all, you don't believe that someone who's ordered a motor dismantles and inspects it. Not even an engineer does that. Experts too make purchases on the basis of the product's outward appearance. The motor has to look like a birthday present." In the "Commemorative Volume Published on the Occasion of the Opening of Tabakfabrik Linz's New Production Facilities," Peter Behrens quotes the technical director of AEG to underscore his own view that his industrial architecture displays both functional and aesthetic excellence. The new plant went into operation on November 11, 1935.

Production ceased in September 2009. The City of Linz then acquired the entire complex from Japan Tobacco International/Austria Tabak for approximately 20.4 million euros. A corporation was then set up to develop and operate the facility, and Linz's Johannes Kepler University was commissioned to carry out a preliminary study assessing the various options for the plant's future use.

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 - 18:00

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. - 6. 9.	21:00 - 04:00
10. 9.	20:00 - 06:00

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

2. 9. - 6. 9.	10:00 - 19:00, Deep Space: 20:00 - 21:00
7. 9. - 8. 9.	9:00 - 17:00
9. 9.	9:00 - 21:00
10. 9.	9:00 - 17:00
11. 9.	10:00 - 18:00

Detailed Timetable Deep Space, see page 70.

Das Mobile Ö1 Atelier – Das Haiti-Haus
Hauptplatz
A-4020 Linz

2. 9.	10:00 - 20:00
3. 9. - 6. 9.	10:00 - 19:00
7. 9.	10:00 - 13:00

voestalpine Stahlwelt
voestalpine-Straße 4
A-4020 Linz

“blood and tears” by featured artist Richard Kriesche, see page 50.

2. 9. - 3. 9.	09:00 - 17:00
4. 9. - 5. 9.	10:00 - 18:00
6. 9. - 10. 9.	09:00 - 17:00
11. 9.	10:00 - 18:00

Konferenzen / Vorträge – Conferences / Lectures

Repair the environment

3. 9.	10:30 - 12:30	Making a Difference	Bau 2 EG	14
3. 9.	15:00 - 18:30	Was Menschen bewegt	Bau 2 EG	14
6. 9.	10:30 - 12:30	Doing the right thing	Bau 2 EG	14

Open Source Life

4. 9.	10:30 - 12:15	Part I: Prix Forum Digital Communities	Bau 2 EG	29
4. 9.	13:30 - 15:10	Part II: Open Source Life & Repair	Bau 2 EG	29
4. 9.	15:25 - 16:45	Part III: Repair Society	Bau 2 EG	29
4. 9.	17:00 - 18:30	Part IV: Repair Society (and yourself)	Bau 2 EG	29

Prix Foren

3. 9.	15:00 - 17:30	u19 – freestyle computing	Bau 1 OG 3	58
3. 9.	13:00 - 14:30	Hybrid Art	Bau 2 EG	53
4. 9.	10:30 - 12:15	Digital Communities (see Open Source Life I)	Bau 2 EG	29
5. 9.	13:30 - 15:00	Interactive Art	Bau 2 EG	54
5. 9.	15:30 - 17:00	Computer Animation / Film / VFX	Bau 2 EG	54
6. 9.	13:30 - 15:00	Digital Musics & Sound Art	Bau 2 EG	54

Desire for future, change, and how to admit failure

4. 9.	18:00 - 21:00	Panel 1	Ars Electronica Center, Sky Loft	34
5. 9.	10:00 - 13:00	Panel 2	Bau 2 EG	35
5. 9.	14:30 - 17:30	Panel 3	Bau 1 OG 3	35

Pixelspaces

4. 9.	10:00 - 10:30	Keynote	Bau 2 OG 2	44
4. 9.	10:30 - 12:30	Part I: Human Robot Harmony – Panel 1	Bau 2 OG 2	44
4. 9.	13:30 - 15:45	Part I: Human Robot Harmony – Panel 2	Bau 2 OG 2	44
4. 9.	16:00 - 17:45	Part II: Playing Beyond Borders	Bau 2 OG 2	45
5. 9.	10:00 - 12:45	Part III: Beyond the facade	Bau 2 OG 2	45
5. 9.	14:00 - 17:00	Part IV: The Labs as Repairshops?	Bau 2 OG 2	46

Media Facades Symposium

6. 9.	10:00 - 13:00	Part I	Bau 2 OG 2	47
6. 9.	14:00 - 17:00	Part II	Bau 2 OG 2	47

Radio FRO Conference

4. 9.	10:00 - 13:00	RENAMING Media Panel 1	Bau 1 OG 3	31
4. 9.	15:00 - 18:00	RENAMING Media Panel 2	Bau 1 OG 3	31

NANK

2. 9.	14:00 - 19:00	Presence Production – Podium und Arbeitskreis	Bau 2 OG 1	24
4. 9.	11:00 - 13:00	Empowerment: Was befreit, emanzipiert bei der Arbeit	Bau 2 OG 1	24
4. 9.	14:00 - 15:00	WWW: Das Wirklich Wirklich Wollen	Bau 2 OG 1	24
4. 9.	15:00 - 16:00	Empowerment Impulse	Bau 2 OG 1	24
5. 9.	10:00 - 19:00	Green Network	Bau 2 OG 1	24
6. 9.	10:00 - 18:00	Open Source – Real	Bau 2 OG 1	24

[the next idea] Talks

3. 9.	13:00 - 17:10		Bau 2 OG 2	43
-------	---------------	--	------------	----

Future Factory Talks

3. 9.	10:00 - 12:00		Bau 2 OG 2	46
-------	---------------	--	------------	----

Evening Lectures

2. 9.	18:00 - 20:00	Richard Sennett: The Craftsman	Bau 2 EG	25
3. 9.	18:00	Christian Felber: Die Gemeinwohl-Ökonomie	Bau 1 OG 3	26
4. 9.	19:00	Featured Artist Talk mit Richard Kriesche	Bau 2 EG	50
5. 9.	18:00 - 18:30	Artist Talk Hubert Lepka	Bau 2 EG	67

Scenes & Structures

4. 9.	14:00 - 16:00	Ludic Interfaces	Ars Electronica Center, Semi-narraum	73
5. 9.	11:00 - 12:00	Experimenta Media Arts	Bau 1 OG 3	73
6. 9.	10:00 - 16:30	Leonardo Presentation	Kunsthochschule Linz	73
5. 9.	13:00 - 14:00	ISEA Presentation	Bau 1 OG 3	74

Ausstellungen - Exhibitions

2. 9. - 3. 9.	10:00 - 19:00		
4. 9.	10:00 - 21:00		
5. 9. - 6. 9.	10:00 - 19:00		
7. 9.	16:00 - 22:00		
<i>The Windowfarms Project</i>		Bau 2 OG 1 & OG 2	15
<i>Seh-Forschung</i>		Bau 2 OG 4	15
<i>Gyre</i>		REPAIR Lounge	16
<i>Requiem for dying species</i>		Magazine OG 4 & OG 5 & OG 6	16
<i>Braun Tube Jazz Band</i>		Magazine OG 4	18
<i>PROBEN</i>		Bau 1 OG 3	19
<i>PappLab</i>		Bau 1 EG	20
<i>Platform21</i>		Bau 1 OG 3	21
<i>plant</i>		REPAIR Lounge	22
<i>Growth Assembly</i>		Magazine OG 1	22
<i>Ocean of Light: Surface</i>		Magazine EG	23
<i>Frisiersalon in fünf Akten</i>		Hof	23
<i>NANK Space</i>		Bau 2 OG 1, Hof	24
<i>Wissensturm - Lernort der Zukunft</i>		Bau 2 OG 1	25
<i>Leo Peschta Exhibition</i>		Magazine OG 1	27
<i>Power of mind 4 - Dissociative Defense</i>		Magazine OG 1	32
<i>Nine Eyes of Google Street View</i>		Magazine OG 3	32
<i>PROBLEMA - sometimes the worst enemy is our own perception</i>		REPAIR Lounge	33
<i>Earth</i>		Magazine EG	35
<i>Never Ever</i>		Kraftwerk	36
<i>Wherever you go I'll be already there</i>		Magazine OG 3	36
<i>Symphony for broken speakers</i>		Bau 1 OG 5 Abteilungsleiterraum	37
<i>My husband and me, me and my wife</i>		Magazine OG 3	39
<i>Phantom Recorder</i>		Magazine OG 1	40
<i>fade out</i>		Magazine EG	40
<i>The Destruction of the Ego</i>		Hof	40
<i>[the next idea] Exhibition</i>		Magazine OG 2	42
<i>The Future Unfolds</i>		Bau 2 OG 2	47
<i>Hiroshi Ishiguro - Embodiment</i>		Bau 2 OG 2	48
<i>ELEKIT Switch Exhibition</i>		Bau 2 OG 2	49
<i>Wave Catcher</i>		REPAIR Lounge	51
<i>Bewegungen nach entfernten Orten</i>		Magazine OG 4	52
<i>Ruhrlandschaften 2010</i>		REPAIR Lounge	52
<i>Ars Electronica Animation Festival</i>		Bau 1 OG 4	59
<i>Expanded Interfaces</i>		Bau 1 OG 1	61
<i>REBELL TV</i>		Hof	76
<i>repairTV</i>		Bau 1 OG 3	76

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		
<i>Playful Interface Cultures</i>		Bau 1 OG 1	63
<i>Reclaiming Space / ATW</i>		Bau 1 OG 1	63
<i>Japan Media Art Festival: ROBOT-ISM</i>		Bau 2 OG 3	64
<i>Black e-Brunn</i>		Bau 2 OG 5	74
2. 9. - 3. 9.	10:00 - 19:00		
4. 9.	10:00 - 24:00		
5. 9. - 6. 9.	10:00 - 19:00		
<i>Repair Fair</i>		Bau 1 EG, Hof	23
3. 9.	10:00 - 19:00		
4. 9.	10:00 - 21:00		
5. 9.	10:00 - 19:00		
<i>Das globale Ungleichgewicht reparieren</i>		Bau 2 OG 1	26
2. 9. - 6. 9.	10:00 - 21:00		
7. 9. - 9. 9.	16:00 - 22:00		
10. 9.	16:00 - 20:00		
11. 9.	10:00 - 18:00		
<i>Prix Ars Electronica CyberArts Exhibition</i>		Magazine EG & OG 2	54

Veranstaltungen / Konzerte / Performances - Events / Concerts / Performances

Timetable „We guide you“ see page 11.

Timetable „Sound Space“ see page 65.

Timetable Ars Electronica Center Deep Space, see page 70.

1. 9.	19:30	Opening blood and tears	voestalpine Stahlwelt	50
2. 9.	10:30 - 11:30	Pressegespräch / Press Conference	Bau 2 EG	
2. 9.	12:00	Opening Campus Exhibition / Playful Interface Cultures	Bau 1 OG 1	61
2. 9.	13:45	Opening Japan Media Arts Festival: ROBOT-ISM	Bau 2 OG 3	64
2. 9.	14:30	Worldpremiere PROBLEMA - sometimes the worst enemy is our own perception	Bau 2 EG	33
2. 9.	16:00	Opening CyberArts 2010	Magazine EG & OG 2	54
2. 9.	17:30	Opening Sound Space	Sound Space	64
2. 9.	19:00	Repair Choir	Hauptplatz	33
2. 9.	20:30 - 01:00	Frozen Music	Tabakfabrik Linz	13
3. 9.	11:00 - 12:30	u19 - ceremony	Hof	58
3. 9.	21:00 - 23:00	VJ - Joint Broadcasting Event	Hof	49
4. 9.	14:00	„Clean IT“-Workshop	Bau 2 OG 1	26
4. 9.	20:30	Screening: PROBLEMA - sometimes the worst enemy is our own perception	OK Parkdeck	33
4. 9.	16:00 - 17:00	No more duck and cover. Überleben mit dem Soundmuseum	Hof	37
4. 9.	19:45	Klangwolke: BABY JET	Donaupark	67
4. 9.	20:00 - 04:00	OK Night	OK Offenes Kulturhaus OÖ	68
5. 9.	23:30 - 24:00	Rear Impact	Hof	38
5. 9.	19:30 - 24:00	Lange Konzertnacht: Experiencing [Listening] Spaces	Tabakfabrik Linz	66
6. 9.	16:00	Screening: PROBLEMA - sometimes the worst enemy is our own perception	Bau 2 EG	33

6. 9.	21:45 - 22:15	Rear Impact	Hof	38
6. 9.	13:00	Talk und Workshop Sturztraining	Hof	38
6. 9.	21:00 - 22:45	Digital Musics & Sound Art in Concert	Lösehalle	60
9. 9.	10:00	Bilanz Pressekonferenz	Lösehalle	
10. 9.	20:00 - 06:00	hotspots Elektronikka Vol.2	Lösehalle	68

Braun Tube Jazz Band		Magazine OG 4	18
3. 9. - 6. 9.	13:00, 15:00, 17:00		

As an artist, I need to rest		Magazine OG 6	38
3. 9. - 7. 9.	18:30 - 20:00		

Soft Bodies - Performance Art Festival		Event Space, Hof	39
3. 9.	18:00 - 21:00		
4. 9.	19:00 - 24:00		

Festival Nightline		Event Space	68
3. 9.	23:00 - 04:00		
4. 9.	22:00 - 04:00		
5. 9. - 6. 9.	23:00 - 04:00		

ELEKIT - Switch Workshop		Bau 2 OG 2	49
2. 9. - 6. 9.	10:00 - 13:00 & 14:00 - 19:00		

Lighting Choreographer		Bau 2 OG 2	48
2. 9. - 5. 9.	14:00		
2. 9. - 5. 9.	17:00		

crowd2cloud		Event Space	41
2. 9. - 6. 9.	10:00 - 21:00	Open Lab	
2. 9. - 6. 9.	13:00 - 15:00	Open Demos	
2. 9. - 6. 9.	21:30 - 22:00	The Big Bounce	

Führungsangebote / Guided Tours

Aufgrund beschränkter TeilnehmerInnenzahl ist eine Anmeldung im Voraus empfehlenswert. Gruppen werden in jedem Fall um Anmeldung gebeten. Die Anmeldung ist unter der Nummer 0664/8126217 oder im Web unter www.aec.at/weguideyou möglich.

Treffpunkt aller Führungsprogramme ist die Info Lounge. Eine Ausnahme sind die Kulturlotsinnen-Führungen mit dem Treffpunkt am Bulgariplatz Linz sowie der Electrical Walk: Walk the City mit dem Treffpunkt am Hauptplatz.

Due to group size limitations, it is highly advisable for individuals to make reservations. We request that all groups make reservations. You can make a reservation at the hotline +43 (0)664/8126217 or in the web at www.aec.at/weguideyou

Meeting point of all guided tours is the Info Lounge. Only exception is the Culture Pilots tour with the meeting point at the Bulgariplatz Linz as well as the Electrical Walk: Walk the City with the meeting point at the main square.

Festivalrallye

Für Kinder von 6 bis 12 Jahren

Es ist höchste Zeit, dass wir damit anfangen, die Welt zu retten!

Mach dich auf eine spannende Erkundungstour quer durchs Festivalgelände, um den Problemen und Herausforderungen unserer Welt auf die Spur zu kommen! Vögel sterben an Plastikvergiftung und die Ananas fliegt um die halbe Erde zu uns in den Supermarkt ... Es gibt daneben aber auch eine Menge Menschen, die sich Gedanken machen, wie wir mit unseren Rohstoffen besser umgehen können, ohne dabei den Planeten und unseren Lebensraum, also auch uns selbst zu zerstören. Ausgestattet mit den verschiedensten Werkzeugen lernst du einige außergewöhnliche Vorschläge kennen und kannst selbst Ideen schmieden, wie es funktionieren könnte, die Welt zu retten.

Wir freuen uns auf dich und deine FreundInnen beim Festival Ars Electronica 2010.

Please note that this program has been designed especially to reach the young people of Linz. Accordingly, only the German language will be used. Thanks for your understanding!



Festivalparcours

Für Erwachsene / for Adults

Erleben Sie das Festival Ars Electronica in dialogischen Führungen durch die verschiedenen Ausstellungsorte der Tabakfabrik Linz. Zu entdecken gibt es in diesem beeindruckenden, leer stehenden Industriebau des beginnenden 20. Jahrhunderts eine Vielzahl ungewöhnlicher Visionen und Auseinandersetzungen an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft mit dem diesjährigen Thema „REPAIR – sind wir noch zu retten“. Genießen Sie die anregende Atmosphäre und diskutieren Sie mit uns über brennende Fragestellungen, persönliche Sichtweisen und konkrete Lösungsvorschläge für eine Rettung unserer Welt.

Experience the Ars Electronica Festival in the context of dialogical tours through the various venues situated on the grounds of Tabakfabrik Linz, an impressive work of early 20th-century industrial architecture that is currently vacant. Tour participants will discover a diverse array of extraordinary visions of the future and confrontations at the nexus of art, technology and society with this year's festival theme "repair – ready to pull the lifeline." Partake of this most stimulating atmosphere and join us in a discussion of pressing current issues, personal viewpoints and concrete suggestions for ways to rescue our world.



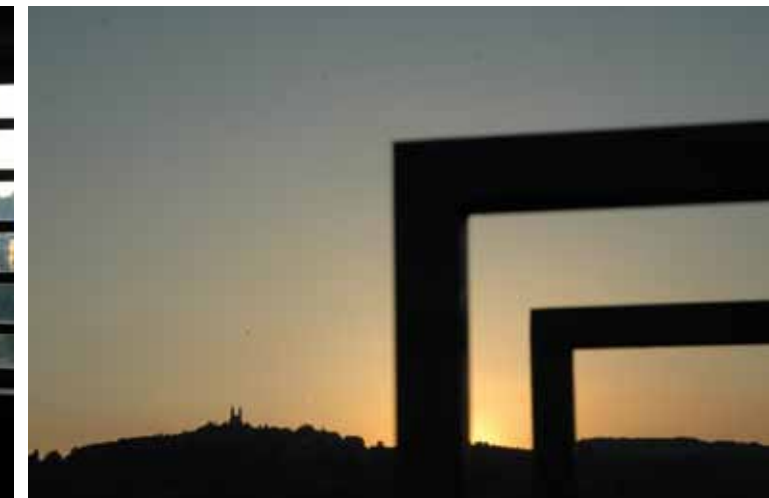
Sunsetparcours / Nightparcours

Wenn die Dunkelheit anbricht, verwandelt sich das Gesicht der Welt.

Atmosphärische Rundgänge durchs Festivalgelände machen sich die Dämmerung und Nacht zu Nutze. Im Lichtkegel der Taschenlampen verschwimmen die Grenzen zwischen Inszenierung und Architektur. Fremdartige Formenspiele eröffnen dabei ungewöhnliche architektonische Einsichten und ein persönliches Spiel in neuen Räumen. Der Sunsetparcours findet nur bei Sonnenschein statt.

When night falls, the face of the world is transformed.

Atmospheric tours through the festival grounds take advantage of the twilight and ensuing darkness. Flashlights' diffusing beams blur the borders between staged performance and architecture, whereby the bizarre interplay of forms opens up unusual architectural insights and a personal form of interaction within novel settings. The Sunsetparcours will be held only by sunshine.



CyberArtsparcours

Digitale Kunst auf höchstem Niveau – die CyberArts 2010 in der Tabakfabrik Linz vereint auch heuer wieder die besten Einreichungen des Prix Ars Electronica 2010. Die gezeigten Werke gehen aus dem internationalen Wettbewerb für Computerkunst hervor und sind somit Gradmesser und Leistungsschau der digitalen Kunst weltweit. Die KunstvermittlerInnen des OK stellen Ihnen die ausgezeichneten Arbeiten und Siegerprojekte aus den Kategorien Interaktive Kunst, Hybrid Art und Digital Music vor.

World-class digital art—CyberArts 2010 at Tabakfabrik Linz showcases the most excellent entries to this year's Prix Ars Electronica. The works on display were honored by the international computer art competition's judges and thus represent the "Best of" digital art. Art experts on the staff of the OK Center for Contemporary Art will be on hand to present the works singled out for recognition in the Interactive Art, Hybrid Art and Digital Music categories.

Eine Kooperation von Ars Electronica und OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich.

Rendezvous mit Peter Behrens

afo und NORDICO Museum der Stadt Linz

Das NORDICO Museum der Stadt Linz und das afo architekturforum oberösterreich laden gemeinsam ein, die besondere Architektur und Geschichte der Tabakfabrik kennenzulernen. Die Führung des NORDICO legt dabei ihren Schwerpunkt auf die Geschichte und somit auch auf die kommende Ausstellung „Tabakfabrik Linz. Kunst und Architektur für Austria Tabak“ (am 5. und 6. September, jeweils 14 Uhr), das afo wiederum lenkt den Blick auf die beeindruckende Architektur im urbanen Raum sowie auf eine mögliche Zukunft und Entwicklung des riesigen Areals (am 3. und 4. September, jeweils 14 Uhr). Besondere Beachtung wird bei allen Führungen der Stellung der Tabakfabrik in Peter Behrens' Werk geschenkt.

Weitere Visiten entnehmen sie bitte dem afo-Folder.

Begleitveranstaltungen, Führungen und Workshops des NORDICO entnehmen Sie bitte dem Kunstvermittlungsfolder für Oktober–November–Dezember von LENTOS, NORDICO & GENESIS.

The NORDICO Museum of the City of Linz and afo architekturforum oberösterreich cordially invite you 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 accent on history and thus serves as a nice lead-in to its upcoming exhibition Tabakfabrik Linz. Art and Architecture for Austria Tabak. The afo (Architecture Forum Upper Austria) tour (September 3rd and 4th, 2 PM each day) focuses on the impressive architecture and its urban setting, as well as the issue of how this major piece of real estate will be developed and used in the future. All tours will give particular consideration to the Tabakfabrik's position within Peter Behrens' life work as an architect.

Additional visits to and activities in Tabakfabrik are listed in the afofolder. Accompanying events, guided tours and workshops being staged by the NORDICO are listed in the October/November/December Kunstvermittlungsfolder issued by LENTOS, NORDICO & GENESIS.

Eine Kooperation von Ars Electronica, afo architekturforum oberösterreich und NORDICO Museum der Stadt Linz.

Kulturlotsinnen / Culture Pilots

Linzerinnen mit migrantischem Hintergrund begleiten durchs Linzer Zentrum und zeigen ihre individuelle Lebenswelt. Der Stadtteil rund um die Wiener Straße ist von einem hohen Anteil migrantischer Bevölkerung geprägt. Doch die Entwicklung der neuen Geschäfte und Zentren erleben die Stamm-ÖsterreicherInnen meist nur von außen, im Vorbeigehen, ohne direkten multikulturellen Kontakt. Die KULTURLOTSINNEN eröffnen Einblicke in das Leben von MigrantInnen. Die unkonventionellen Stadttouren für Einheimische und TouristInnen ermöglichen unmittelbare Begegnungen mit Menschen, Verhältnissen, Ursprüngen, Ursachen und Tatsachen.

Women who've immigrated to Linz lead tours through the inner city and offer an insider's look at the setting of their everyday life. A striking feature of the neighborhood surrounding Wiener Straße is the high proportion of immigrants living there. New stores and community centers are opening their doors, but most native-born Linzers only become aware of these developments from afar, as passers-by with no direct multicultural contact to what's transpiring. The CULTURE PILOTS impart insights into the lives of immigrants. These unconventional city tours for locals and tourists provide a setting for up-close-and-personal encounters with people, circumstances, origins, causes and concrete facts.

Eine Kooperation von Ars Electronica und ibuk - Verein für interkulturelle Begegnung und Kulturvermittlung.

We guide you 2010				
	Dauer	Sprache	Preis normal	Preis mit Festivalpass
Festivalparcours	2,5 h	Deutsch / English	€ 15,-	€ 10,-
Festivalrallye	2,5 h	Deutsch	€ 8,-	Frei
Sunsetparcours	1 h	Deutsch / English	€ 15,-	€ 10,-
Nightparcours	1 h	Deutsch / English	€ 15,-	€ 10,-
CyberArtsparcours	1 h	Deutsch / English	€ 10,-	€ 5,-
Rendezvous mit Peter Behrens	1,5 h	Deutsch / English	€ 15,-	€ 10,-
Electrical Walks: Walk the factory	45 min	Deutsch / English	€ 10,-	€ 5,-
Kulturlotsinnen	1,5 h	Deutsch / English	Frei	Frei

Communityparcours

Die breite Relevanz des Themas war für uns Stein des Anstoßes, beim diesjährigen Festival den Fokus im Vermittlungsprogramm auf Vielfalt zu legen. Es sollte uns alle betreffen, so auch in Linz lebende Menschen mit Migrationshintergrund. Die Idee „Communityparcours“ besteht vor allem darin, mehr als nur deutschsprachige Führungen anzubieten. Diese Anderssprachigkeit bezieht sich vor allem auch auf den kulturellen Zugang zu künstlerischen Arbeiten oder Best-Practice-Beispielen rund um das Thema „repair“. Ziel ist, durch den Einsatz von VermittlerInnen, die gleichzeitig MultiplikatorInnen in bestimmten Communities sind, Menschen mit unterschiedlichen Hintergründen zu erreichen und auch für diese das Festival so zugänglich wie möglich zu machen. Wir wollen möglichst viele BesucherInnen wachrütteln und ihnen Hoffnung geben.

The wide-ranging relevance of the "repair" theme motivated us to stress diversity in our efforts to mediate audience encounters with content at 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. This multilingual approach applies first and foremost to cultural access to works of art and best practice examples having to do with the "repair" theme. The aim is to bring in mediators who are also opinion leaders in various ethnic 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 wake-up call—and a message of hope too—directed at everybody.

We guide you 2010	Freitag, 3. 9.			Samstag, 4. 9.				Sonntag, 5. 9.			Montag, 6. 9.			Freitag, 10. 9.	Sams- tag, 11. 9.
Festivalparcours	10:30	15:30		10:30	15:30	18:15	22:15** 23:00**	10:30	15:30		10:30	15:30			
Festivalrallye	10:30	15:30		10:30	15:30			10:30	15:30		10:30	15:30			
Sunsetparcours			ca. 19:30*							ca. 19:30*			ca. 19:30*		
Nightparcours			21:30							21:30			21:30		
CyberArtsparcours	11:00	15:30		11:00	15:30			11:00	15:30		11:00	15:30			
Rendezvous mit Peter Behrens		14:00			14:00				14:00			14:00			
Electrical Walks: Walk the factory		15:00	16:30		15:00	16:30			15:00	16:30					
Kulturlotsinnen	10:00			10:00				10:00						10:00	10:00

* 1 Stunde vor Sonnenuntergang
** Dauer nur 45 min, Preis € 10,- / € 5,-

Electrical Walks: Walk the factory

Christina Kubisch (DE)

Christina Kubisch arbeitet mit dem Prinzip der elektromagnetischen Induktion. Die von ihr entwickelten Kopfhörer machen die elektromagnetischen Felder unserer Umwelt akustisch erfahrbar. Bei einer Führung durch die Tabakfabrik Linz können sowohl die magnetischen Klänge der beeindruckenden Architektur als auch die der dort ausgestellten elektronischen Kunst – Sounds, die normalerweise nicht hörbar sind – akustisch entdeckt werden.

Christina Kubisch works with the principle of electromagnetic induction. The headphones she's developed enable wearers to acoustically experience the electromagnetic fields that pervade our surroundings. On this tour through Tabakfabrik Linz, you'll explore noise that's normally inaudible—the electromagnetic sounds of the factory's impressive architecture as well as of the electronic art on display there.

repair



Über das Programmheft /About This Program

Das vor Ihnen liegende Programmheft des Ars Electronica Festivals 2010 gliedert sich thematisch in sieben Kapitel. Damit möchten wir Ihnen bei der großen Zahl an Vorträgen, Ausstellungen und Veranstaltungen eine Hilfestellung anbieten, damit Sie sich selbst gezielt inhaltliche Schwerpunkte setzen können. Zur schnellen Übersicht finden Sie eine Auflistung nach Formaten auf den vorderen Seiten, ganz hinten wartet die gewohnte chronologische Übersicht aller Programmpunkte nebst einer Karte des Areal.

Repair the environment

Green Technologies, E-Mobility und Nachhaltigkeit heißen die Schlagworte, wenn es darum geht, das Schlimmste von unserem Planeten abzuwenden. Wenn es nicht schon zu spät ist, denkt man sich bei Arbeiten wie von Chris Jordan oder Cornelia Hesse-Honegger.

Design for Repair

Design statt Massenware, Do it yourself statt Produkte von der Stange. KünstlerInnen zeigen, wie man Altem neues Leben einhaucht, Erfinderrinnen gehen neue Wege, um unseren ökologischen Fußabdruck klein zu halten.

New Work Factory

Freiräume für Kreativität und Entfaltung der eigenen Persönlichkeit, das ist das Ziel der New Work Factory, deren zentrale Werte Selbstständigkeit, Freiheit und Teilhabe an Gemeinschaft sind. Doch wie kommen wir dieser Utopie näher?

Repair our society

Ob Open-Source-AktivistInnen oder freie Medien, ob Amateurchor oder Filmemacher: Sie alle wollen einen Beitrag für eine gerechtere Gesellschaft leisten.

Overtures – ZeitRäume

Kann man in Zeiten der Katastrophen überhaupt noch Optimist sein? Oder ist es einfach nur eine Frage des richtigen Blickwinkels?

Repair yourself

Um die Beschäftigung mit dem eigenen Körper geht es in diesem Kapitel, denn die Rettung der Welt kann auch im Kleinen beginnen.

Future Factory

Einen Blick weit in die Zukunft wirft das Futurelab, die Forschungsabteilung der Ars Electronica. Wie werden Roboter unsere Gesellschaft beeinflussen? Welche Auswirkung hat die zunehmende Technologisierung in allen Bereichen?

The 2010 Ars Electronica Festival program is divided thematically into seven chapters. This is designed to provide a user-friendly means of navigating among the many speeches, exhibitions and events we've got lined up, and to enable you to customize an itinerary that takes you right to the content you're interested in. To get a quick overview, check out the listing by formats on the pages at the very beginning. In the back of the book, there's the usual chronological overview of the entire program as well as a map of the festival grounds.

Repair the Environment

Green technologies, eMobility and sustainability are our key concepts if we're to avert disaster on this planet—if it's not already too late, the distinct impression you get from works by people like Chris Jordan and Cornelia Hesse-Honegger.

Design for Repair

Design instead of mass-produced merchandise; do-it-yourself instead of buying off-the-rack. Artists show how to breathe new life into old stuff. Inventors tread new paths to make our ecological footprint as small as possible.

New Work Factory

Free spaces in which creativity can flourish and there's latitude for personal development—that's the aim of the New Work Factory. Its core values are independence, freedom and being part of a community. But how can we approach this utopia?

Repair Our Society

Open source activists and free media freaks, amateur choruses and filmmakers—they're all doing their part on behalf of a more equitable society.

Overtures – ZeitRäume

In times of catastrophe, is optimism even an option? Or is this simply a question of the right point of view?

Repair Yourself

The encounter with your own body is the subject of this chapter. After all: if you're out to save the world, sometimes you have to start small.

Future Factory

The Futurelab, Ars Electronica's R&D division, peers far into the future. How will robots impact our society? What effects will the increasing proliferation of technology have on all aspects of life?

START YOUR FESTIVAL

- 2. 9. 10:30 Pressegespräch / Press Conference
- 12:00 Opening Campus Exhibitions, see page 61
- 13:45 Opening ROBOT-ISM – Japan Media Arts Festival, see page 64
- 14:30 Worldpremiere of Ralf Schmerbergs new movie, see page 33
- 16:00 Opening CyberArts 2010 Exhibition, see page 54
- 17:30 Opening Sound Space, see page 64
- 19:00 Repair Choir Hauptplatz / Main Square, see page 33

FROZEN MUSIC

Opening Event der Ars Electronica 2010

2. 9. 20:30 – 01:00 Tabakfabrik Linz
Eintritt frei. / Free entry.

Mit dem abendlichen Eröffnungsereignis „Frozen Music“ öffnet das Ars Electronica Festival die seit September 2009 verschlossenen Tore zum Areal der ehemaligen Tabakfabrik Linz und lädt zu einem ersten Treffen mit einem der bedeutendsten Industriedenkmäler Österreichs – dem ehem. Linzer Tabakfabrik. Künstlerische Interventionen, Performances sowie Licht und Soundinszenierungen im Innenhof stoßen imaginäre Türen und Fenster auf und führen sie tiefer und tiefer hinein, in eine Welt scheinbar erstarrter und doch mit allen Sinnen spürbarer Produktivität.

“Frozen Music“ is the title of the event that kicks off this year's Ars Electronica Festival and also marks the official reopening of Linz's Tabakfabrik. This venue, a former tobacco processing plant that's been closed since September 2009, is one of Austria's most significant industrial landmarks. Artistic interventions, performances and sound & light shows staged in the facility's inner courtyard will throw open imaginary doors and windows, and transport audience members deeper and deeper inside—into a world in which productivity is seemingly paralyzed but can still be perceived with all the senses.

Konzerte & Performances / Concerts & Performances:

Dorian Concept (Affine Records / AT)

Dorian Concept is interested in exploring the interface between digital and analogue music, composition, musical performance, and improvisation. His musical interests and compositions range from experimental electronic music to hip-hop, funk, and jazz.

Tim Exile (Warp / UK)

A master of ceremonies and of improvisation, Tim Exile uses a joystick to jam together the most wildly diverse sound fragments. His cabaret mix of Breakcore squalls and forays into Gabba appeals to a wide array of moods and dispositions—assuming they contain a soft spot for spontaneity and free-spiritedness.



Photo: Ewald Eimerker

Alican Aktürk + Refik Anadol (Griduo / TR)

Working in the fields of live video/audio performance and architectural photography, the duo is particularly interested in the relationship between architecture and media.

Quantum

Jemapur (Lakho / W+K Tokyo Lab / JP) & Genki Ito (W+K Tokyo Lab / JP)
Genki Ito's visuals and Jemapur's music take the audience on a tour through a microcosm of light and sound. Objects get broken down to their basic elements, the atoms smash into each other, fuse, and start to emit a dazzling light.

PULSE

Marco Palewicz (AT)
With acoustic, mechanical and electronic sounds, Marco Palewicz shifts space and time into an extraordinary new dimension. Experience the birth, life and ephemerality of a space, of distance and longing.

fade out

Daito Manabe (JP) + Motoi Ishibashi (JP) / see page 40

As an artist, I need to rest
Sonia Cillari (IT) / see page 38

Braun Tube Jazz Band
Ei Wada (JP) / see page 18

Reparatur-Chor / Repair Choir
see page 33

crowd2cloud – Experiments in Crowd Gaming
Chris Bregler, Sally Rosenthal, Kirill Smolskiy
Ian Spiro, Graham Taylor, Zeorge Williams (US)
see page 41

Repair Conference

Moderation: **Derrick de Kerckhove (CA)**

Making a Difference

3. 9. 10:30 – 12:30 Bau 2 EG

Repair ist eine Geisteshaltung, eine Einstellung, bei der es darum geht, die Verantwortung anzunehmen und Dinge zu verändern.

repair: it's all about attitude, about taking up the responsibility and starting to change the things.

10:30 Welcome
Gerfried Stocker (AT), Derrick de Kerckhove (CA)

10:45 Repair Manifesto
Arne Hendriks (NL), Platform21 (see page 21)

11:10 Can China repair the world?
David Nieh (CN), Architect, General Manager for Shui On Land. Board Member for the Joint US-China Collaboration on Clean Energy (JUCCCE), Stanford Program on Regions of Innovation and Entrepreneurship (SPRIE) and Cogswell College in Silicon Valley. He advises the One-North Development in Singapore, the US-China Clean Energy Forum, the China Greentech Initiative and the Cleantech Group.

11:35 Vertical farming, towards a high tech ecology
Dickson Despommier (US), microbiologist, ecologist and Professor of Public Health in Environmental Health Sciences at Columbia University. He conducts research on intracellular parasitism and teaches courses on Parasitic Diseases, Medical Ecology and Ecology.

12:00 Q&A

Was Menschen bewegt

3. 9. 15:00 – 18:30 Bau 2 EG

Mobilität ist das zentrale Schlagwort der globalen Gesellschaft, als Grundbedürfnis, als Wettbewerbsfaktor, als Ursache von Umweltbelastungen. Dieses Symposium beleuchtet die vielen Facetten von Mobilität, von den gesellschaftspolitischen Fragen bis zu den Herausforderungen für Design und Technologie. Eine Kooperation von Ars Electronica und den ÖBB.

Mobility is the essence of a globalized society—its basic requirement, the key to competitiveness, and a cause of environmental pollution. This symposium will shed light on numerous aspects of mobility including sociopolitical issues and the challenges posed by design and technology. Produced jointly by Ars Electronica and the ÖBB-Austrian Federal Railways

- 15:00 Welcome**
Christian Kern, Vorstandssprecher der ÖBB-Holding
- 15:15 Do you remember the future?**
Ein multimedialer Streifzug durch Utopien zu Mobilität und Verkehr der letzten hundert Jahre von Sini Zein und Gerfried Stocker (Ars Electronica)
- 15:30 How to design for a sustainable mobility?**
Konzepte und Projekte von Stadtplanern, Industriedesignern und Künstlern für Fahrzeuge und Verkehrssysteme von morgen. Alejandro Gutierrez (Arup), Alexander Neumeister (N+P Industrial Design), Daniel Huber (Spirit Design), Lutz Pankow (HFBK Hamburg)
- 17:00 Break**
- 17:10 Regarding the Future**
Welche Innovationen und Ideen zu Mobilität und Bewegungsfreiheit haben Zukunft? Christian Kern (AT, ÖBB), Saskia Sassen (US, Columbia University), Olivero Toscani (IT, Fotograf), moderiert von Derrick de Kerckhove (CA, Marshall McLuhan Institute)
- 18:00 Break**
- 18:10 Mobility goes abstract**
Performance von Mia Zabelka (AT) und Alex Micheuz (AT)

Doing the right thing

6. 9. 10:30 – 12:30 Bau 2 EG

Das Entscheidende ist, Impulse zu setzen, Probleme zu erkennen, zu benennen und auf die Suche nach Lösungen und Alternativen zu gehen, denn man kann überall welche finden.

The important thing is getting the ball rolling—recognizing problems, defining them, and seeking solutions and alternatives which, after all, one can find almost anywhere.

- 10:30 Frithjof Bergmann (US)**
Professor Emeritus of philosophy at the University of Michigan. Founder of the New-Work-Movement.
- 11:30 Strom-Boje**
Fritz Mondl (AT), Associate of the Aqua Libre Energieentwicklungs GmbH. The Strom-Boje is a small swimming hydroelectric power plant which only uses kinetic energy of free floating streams or the sea current.
- 11:50 In.fondo.al.mar**
David Boardman (IT), Designer & Researcher at the MIT Design Laboratory. In.fondo.al.mar is a mapping project by David Boardman (IT) and Paolo Gerbaudo (IT), charting the sinking and dumping of toxic and radioactive waste in the Mediterranean Sea. A documentation can be seen in Bau 2 OG 4.
- 12:10 Haiti-House**
Peter Wehr (AT), representative of the CONSIDO AG Austria. See page 20 for more information about the Haiti House.
- 12:30 Q&A**

The Windowfarms Project

Britta Riley (US)

2. 9. – 7. 9.
Bau 2 OG 1 & OG 2

Das Windowfarms-Projekt ist eine rasant wachsende Webplattform, die StadtbewohnerInnen dabei hilft, das ganze Jahr über in ihren Wohnungen Nahrungsmittel anzubauen und ihre neuen Ideen in einen offenen Forschungszusammenhang zur Zukunft der städtischen Landwirtschaft einzuspeisen. Mehr als 14.000 TeilnehmerInnen schaffen diese platzsparenden Hydrokulturgärten in Fenstern überall auf der Welt, machen Änderungsvorschläge, testen sie und experimentieren mit verschiedenen Gemüsearten und Nährstoffen.

The Windowfarms Project is a fast-growing web platform that helps city dwellers grow food in their apartments year-round and channels their innovations into an open research framework for the future of urban agriculture. Over 14,000 participants are building these compact vertical hydroponic gardens in windows around the world, proposing and testing design modifications, and experimenting with different vegetables and nutrients.

www.windowfarms.org

Mit freundlicher Unterstützung der Stadtgärten Linz.



Photo: Rebecca Bay, Shirley Shen, Lindsey Castillo, Britta Riley

Seh-Forschung

Cornelia Hesse-Honegger (CH)

2. 9. – 7. 9.
Bau 2 OG 4



Photo: Peter Scholch

Die Wissenskünstlerin Cornelia Hesse-Honegger malt seit 1968 im Labor durch Gift und Strahlung mutierte Fliegen sowie wilde Wanzen. Nach dem Unfall von Tschernobyl 1986 sammelte sie mehr als 16.000 Wanzen in Falloutgebieten von Tschernobyl und Atomanlagen in Europa und den USA. Ihre Studien zeigen, dass Atomanlagen die Umwelt schwer belasten. Die höchste Schädigungsrate beträgt 22 % in einem Gebiet in La Hague, Frankreich, der zu erwartende Wert liegt lediglich bei circa 1 %.

Since 1968, scientist-artist Cornelia Hesse-Honegger has been painting pictures of flies and other bugs that have mutated as a result of environmental contamination and atomic radiation. Since the Chernobyl meltdown in 1986, she has collected more than 16,000 insects in the fallout zones of Chernobyl and nuclear facilities in Europe and the US. Her studies show that these plants severely harm the environment. The highest rate of contamination is 22% in the area of La Hague, France; the expected value should be approximately 1%.

www.wissenskunst.ch

Fotografieren ist in der Ausstellung nicht erlaubt.

Running the Numbers II: Portraits of global mass culture Gyre (2009)

Chris Jordan (US)
2. 9. – 7. 9.

REPAIR Lounge

Chris Jordan wirft einen kritischen Blick auf die Schattenseiten unserer weltumspannenden Massenproduktions- und -konsumgesellschaft. Es ist schwer, die Auswirkungen unseres Lebensstils auf die Umwelt zu vermitteln, weil die meisten Phänomene unsichtbar sind und sich über Millionen verschiedene Orte auf der ganzen Welt ausbreiten. Es gibt keinen Mount Everest aus Müll, zu dem wir pilgern könnten, um der ernüchternden Erfahrung willen, vor dem versammelten Zeug zu stehen, das wir weggeworfen haben, es anzusehen und mit allen Sinnen zu spüren. Jordans Arbeit „Gyre“ zeigt 2,4 Millionen Stücke Plastik – jede Stunde erreichen 2,4 Millionen Pfund Plastikmüll die Weltmeere. Sämtlicher im Bild sichtbarer Plastikmüll wurde aus dem Pazifik gefischt.

Chris Jordan looks critically at the dark side of our global mass production and consumption society. It is hard to communicate the environmental impact our way of life has on the planet, because most phenomena are invisible and spread across the earth in millions of separate places. There is no Mount Everest of waste that we can make a pilgrimage to and behold the sobering aggregate of our discarded stuff, seeing and feeling it viscerally with our senses. His work "Gyre" depicts 2.4 million pieces of plastic, equal to the estimated number of pounds of plastic pollution that enter the world's oceans every hour. All of the plastic in his image was collected from the Pacific Ocean.

www.chrisjordan.com



Requiem for dying species

Totengesang für aussterbende Arten

Projektzyklus
2. 9. – 7. 9.

Magazine OG 4 & OG 5 & OG 6

Es gibt einige Errungenschaften unserer technischen Zivilisation, die eindeutig hervorstechen, weil ein Leben ohne sie nicht mehr denkbar erscheint, weil sie zu bedeutsamen Symbolen menschlichen Fortschritts geworden sind oder zum selbstverständlichen Teil unserer Kultur, unseres Lebens geworden sind. Einige davon stehen vor dem Ende, sind davon bedroht, bald nur mehr ein Fall für Historiker und Museen zu sein. In seiner rastlosen Gier nach Weiterentwicklung und Innovation macht der Mensch auch davor nicht halt.

Die Plastiktüte, die Fernsehrohr, der Verbrennungsmotor und die Glühbirne blicken einem ungewissen Ende entgegen und ihrer gedenken wir in diesem Projektzyklus.

There are a few achievements of our high-tech civilization that clearly stand out because life without them no longer seems conceivable, because they've become high-profile symbols of human progress, or because they're now a part of our culture and our life that we take completely for granted. Several are now teetering on the brink of oblivion—they're threatened with extinction, with becoming nothing more than cases of interest to historians and curators. Humankind's incessant drive for development and innovation has not stopped short of annihilating even these icons.

The plastic bag, the TV picture tube, the internal combustion engine and the incandescent light bulb face an uncertain end. This cycle of projects commemorates them.

Plastic Bag, 2009

Ramin Bahrani (US)

2. 9. – 7. 9. Magazine OG 5

Photo: Ramin Bahrani



In einer nicht allzu fernen Zukunft macht sich eine Plastiktüte zu einer epischen Reise auf: Sie sucht ihren verschwundenen Erzeuger, denn sie fragt sich, ob das Leben ohne sie überhaupt einen Sinn haben kann. Die Tüte trifft auf seltsame Wesen, erfährt ein kurzes Liebesglück im Himmel und schwimmt schließlich aufs hohe Meer hinaus zu dem 500 Seemeilen großen Pazifischen Müllstrudel.

In a not too distant future, a Plastic Bag goes on an epic journey in search of its lost maker, wondering if there is any point to life without her. The bag encounters strange creatures, brief love in the sky and finally wafts its way into 500 nautical miles of spinning garbage known as the Pacific Ocean Trash Vortex.

Music by Kjartan Sveinsson of the band Sigur Rós; Voice by film director Werner Herzog

Plastic Planet, 2009

Werner Boote (AT) / Film, 95min Documentary

2. 9. – 7. 9. Magazine OG 5

„Plastic Planet – Wenn Sie diesen Film gesehen haben, werden Sie nie wieder aus einer Plastikflasche trinken.“ Plastik ist billig und praktisch. Kunststoffe können bis zu 500 Jahre in Böden und Gewässern überdauern und mit ihren unbekanntesten Zusatzstoffen unser Hormonsystem schädigen. Regisseur Werner Boote zeigt in seinem investigativen Kinodokumentarfilm, dass Plastik zu einer globalen Bedrohung geworden ist. Wussten Sie, dass Sie Plastik im Blut haben? Dieser Film ist ab September 2010 käuflich erwerbbar.

"Plastic Planet – Once you have seen this film, you will never again drink from a plastic bottle." Plastic is cheap and practical. Plastics in the soil or water take up to 500 years to break down. The exotic additives they contain damage our endocrine system. Director Werner Boote's investigative documentary film shows that plastic has become a global threat. Were you aware of the fact that you have plastic in your blood? This film can be purchased from September 2010 on.

www.plastic-planet.at



© thomaskirschner.com

Addicted to plastic, 2008

Ian Connacher (CA) / Film, 85min Documentary

2. 9. – 7. 9. Magazine OG 5

Seit über 15 Jahren dokumentiert der preisgekrönte Filmemacher Ian Connacher Lösungen für Umweltprobleme. Sein jüngster Dokumentarfilm geht auf eine Reise um die Welt, um herauszufinden, was wir wirklich über den Tausendsassa unter den Materialien wissen – und warum es so verflucht viel davon gibt.

For more than 15 years, award-winning filmmaker Ian Connacher has been documenting solutions to environmental issues. His latest documentary is a global journey to investigate what we really know about the material of a thousand uses and why there's so darn much of it.

www.crypticmoth.com



Photo: Ian Connacher, Gad Reichman

Requiem aeternam dona eis – plastic forever

2. 9. – 7. 9. Magazine OG 5

Die Plastiktüte als Kulturdenkmal: tausende von Plastiktüten hat das Stadtarchiv Passau gesammelt. Dokumente des Wandels von Kultur und Zeitgeist seit den 1950ern.

In mehr als 20 Ländern ist der Gebrauch von Plastiktüten mittlerweile strengen Regulierungen und sogar Geldstrafen unterworfen. Drei Filme zeigen eindrucksvoll, warum das so ist.

Ein Windkanal, in dem eine Herde von Plastikbeuteln elegant und leichtfüßig ihre letzten Runden dreht, bevor mit dem Recycling ihr Lebenskreislauf erneut beginnt.

The plastic bag as cultural monument. The Municipal Archive of Passau, Germany has collected thousands of plastic bags that document the transition of the culture and the Zeitgeist since the 1950s.

Now, in more than 20 countries, the use of plastic bags is subject to strict regulations and even fines. Three films impressively demonstrate why this is so.

A wind tunnel in which a vast assortment of plastic bags elegantly and nimbly make their final rounds before the recycling process resurrects their lifecycle.

Braun Tube Jazz Band

2. 9. – 7. 9. Exhibition
3. 9. – 6. 9. 13:00, 15:00, 17:00 Performance
Magazine OG 4

Der japanische Experimentalkünstler Ei Wada haucht alten Röhrenfernsehern neues Leben ein. Er nutzt die elektromagnetischen Eigenschaften der Bildschirme, um Licht in Ton und wieder zurück zu verwandeln. Durch Berührung der Bildschirme entsteht eine faszinierende Audio- und Videoperformance, während der seine Hände und sein ganzer Körper zu Pseudo-Antennen werden. Die alten Röhrenfernseher und ein Videorecorder sind auf einmal Percussioninstrumente, Lichtsynthesizer und VJ/DJ-Geräte in einem. Geräte, die ihre eigentliche Funktion verloren haben, können so neu genutzt werden.

Japanese experimental artist Ei Wada breathes new life into old TV picture tubes. He utilizes their electromagnetic properties to transform light into sound and back again. When he touches the screens, this triggers a fascinating audio & video performance in which his hands and his whole body serve as pseudo-antennas. The old-fashioned picture tube TVs and a video recorder become percussion instruments, light synthesizer and VJ/DJ equipment all rolled into one. Thus, devices that have lost their original function can be used in a new way.



Photo: Takeshi Horinouchi

Dies irae – Rembering EB 180

2. 9. – 7. 9. Magazine OG 4

Vier Verbrennungsmotoren hängen von der Decke und warten auf ihre Wiederbelebung, ein einziges Mal während des Festivals werden sie angeworfen und einen dröhnenden und abgasenden Wehgesang anstimmen. Eine Erinnerung an das legendäre Projekt „108 EB – Kammermusik“ für vier Motoren und Bedienungspersonal, mit dem Hubert Lepka und Lawine Torren 1989 für Aufsehen sorgten.

Four internal combustion engines hang from the ceiling, awaiting their resuscitation. They'll be fired up only once during the festival and join their voices in a droning, exhaust-belching song of lamentation. A reminiscence of "108 EB – Chamber Music for Four Motors and Service Personnel," the legendary project with which Hubert Lepka and Lawine Torren created a sensation in 1989.

Die Motoren wurden zur Verfügung gestellt von Hubert Lepka.



Photo: Lawine Torren

Lux aeterna – incandescent wires

2. 9. – 7. 9. Magazine OG 6

Das meditative Leuchten des Glühfadens, pulsierend, schwach und rötlich, noch bevor es in voller Leistung zu gleißend hellem Licht wird, ungewiss, ob es den Beginn oder das Ende bedeutet.

The meditative glowing of the incandescent wire, pulsating, weak and reddish, before it reaches its maximum output giving off blazing bright light, uncertain as to whether it means the beginning or the end.

PROBEN

Hochschule für bildende Künste Hamburg

Lutz Pankow (DE), Alexander Holtkamp (DE), Leonhard Angerer (DE)
2. 9. – 7. 9. Bau 1 OG 3

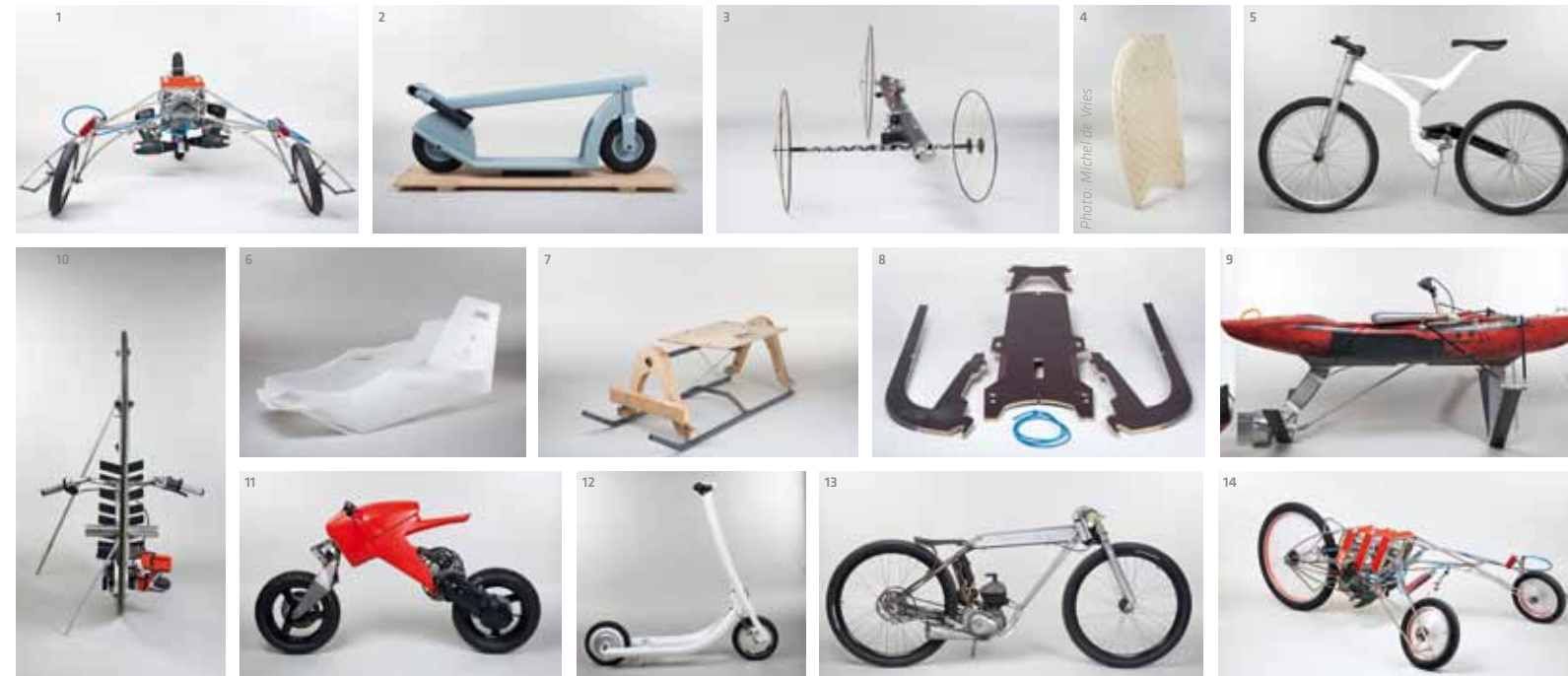
Die Ausstellung PROBEN zeigt Arbeiten, die zwischen 1981 und 2009 von Designstudenten der HFBK Hamburg entworfen und realisiert wurden. Die Ausstellungsobjekte sind allesamt funktionsfähige Fahrzeuge im Maßstab 1:1. Die Palette reicht von Schlittlen zu Concept-Cars, von Mopeds bis hin zu Tretrollern, von Fahrrädern mit Akkuschrauber-Antrieb bis hin zu 280 g leichten gummibandbetriebenen Weitstreckenläufern. Im Vordergrund stand die Arbeit am Objekt, die direkte Umsetzung der Idee in den Prototypen.

The PROBEN (Trials) exhibition features objects designed and produced between 1981 and 2009 by design students at the HFBK-University of Fine Arts Hamburg. All are fully functional, full scale model vehicles—for example, sleds, concept cars, mopeds and scooters, a bicycle powered by a cordless screwdriver and an ultra-light long-distance cruiser propelled by rubber bands. Here, the accent is on bringing forth an actual object, the direct implementation of an idea in the form of a prototype.

Lutz Pankow (DE), www.lutzpankow.de
Alexander Holtkamp (DE), www.novaberater.de
Leonhard Angerer (DE), www.racing-atelier.com

Ausgestellte Werke / Works on display:

- 1) *Fahrrad*: Erich Münkel
- 2) *Roller*: Sebastian Mends-Cole, Büro für Gestaltungsfragen, Karsten Kulke, Jens Bode
- 3) *Wanderer*: Oliver Fellinghauer
- 4) *WYSIWYS - What You See Is What You Surf*: Michael Dachzelt
- 5) *Hydro*: Leonhard Angerer, Alexander Holtkamp, Lucas Wallusch
- 6) *Falterle*: René Sieber
- 7) *Biegeschlitten*: Jonas von Ostrowski
- 8) *Steckschlitten*: Martin Schmitz
- 9) *Hydrofoil*: Leonhard Angerer
- 10) *24 Hours Are Not Enough*: Aaron Rauh, Nicolas Schrader
- 11) *Motoscooter*: Lucas Wallusch
- 12) *Smovee*: Norbert Staffend
- 13) *All our dreams are made of chrome*: Leonhard Angerer
- 14) *EX*: Sebastian Auray, Ruben Faber, Nils Ferber, Ludolf von Oldershausen



Das Mobile Ö1 Atelier – Das Haiti-Haus

2. 9. 10:00 – 20:00
3. 9. – 6. 9. 10:00 – 19:00
7. 9. 10:00 – 13:00

Hauptplatz

Das Mobile Ö1 Atelier am Linzer Hauptplatz präsentiert in diesem Jahr das „Haiti-Haus“. Dafür wird ein neues Baumaterial verwendet, basierend auf dem Prinzip der Bienenwabe: in Harz getränkte Papierstreifen werden in Wabenform gepresst und zu Paneelen zusammengefügt. Ein Haus benötigt die Zellulosemenge eines einzelnen Baumes, ist sehr schnell ohne Kran aufbaubar und absolut witterungsbeständig. Das mobile Ö1 Atelier ist auch Ausgangspunkt für die Electrical Walks Linz, siehe Seite 51.

This year, the Mobile Ö1 Atelier on Linz's Main Square (Hauptplatz) presents the "Haiti-Haus". It utilizes a new construction material based on the principle bees use to build their hives: strips of paper soaked in resin are compressed into a honeycomb form and then bonded together into panels. The quantity of material required to build a small house corresponds to the amount of cellulose yielded by a single tree. A house can be erected without a crane in one day and is totally weatherproof. The Mobile Ö1 Atelier is also the starting point of Electrical Walks Linz (see page 51).

oe1.ORF.at
consido.ag

Das „Haiti-Haus“ ist eine Kooperation von Radio Österreich 1 mit der Consido AG.



Papplab

2. 9. – 7. 9. Bau 1 EG



Photo: papplab

Wie kann Ausstellungsarchitektur für ein zehntägiges Festival aussehen? Verlangt die „Weltreparatur“ nicht nach einem ästhetischen Paradigmenwechsel? Die Antwort ist das simple „papplab-Prinzip“: eine Ausstellungsarchitektur aus Karton, Klebeband und Faltung. Ein Produkt, das in der Welt des Handels nur Verpackungsmaterial und Nebensache ist, wird für die Errichtung von Wänden, Tischen, Bänken oder Ruhezone eingesetzt. Nicht mehr nur Pappbecher und Teller, sondern gleich das ganze Wirtshaus, alles wird aus diesen Materialien hergestellt, über ein Hektar Wellpappe und kilometerweise kamen zum Einsatz, mit dem Ziel, billig, umweltfreundlich, experimentell und leicht zu bauen. Auch das Publikum ist eingeladen, sein eigenes „Repair tool“ entweder in Workshops oder einfach im improvisatorisch Vorbeigehen zu bauen.

The task: creating exhibition architecture to be used only for a nine-day festival. The big question: Doesn't repairing the world call for an aesthetic paradigm shift too? The simple answer: the papplab principle. To make exhibition architecture, fold cardboard (Papp in German) cartons and add adhesive tape. A product that, in the world of commerce, is merely packaging and thus of secondary importance becomes a key material serving countless functions: walls, tables, benches and chill-out zones. Folks, we're not just talking about paper cups and plates here; the whole damn hospitality establishment is being constructed of these materials—over 2½ acres of cardboard and miles of adhesive tape. The aim: building in a way that is inexpensive, environmentally friendly, experimental and light. And in the spirit of audience participation, installation visitors are invited to build their own repair tools either in a workshop or simply as an act of ad lib creativity.

Eine Kooperation von o-werk und mia.
o-werk: Stefan Hofer (AT), Kai Maier-Rothe (AT), Peter Luger (AT), Gigi Gratt (AT), Mods Flotzinger (AT), Tom Latzel (AT) & Wodo Gratt (AT)
mia: Sandra Gnigler (AT), Tobias Hagleitner (AT) & Gunar Wilhelm (AT)

Stop Recycling. Start Repairing. Platform21

2. 9. – 7. 9. Bau 1 OG 3

Platform21 war eine in Amsterdam (NL) beheimatete Designplattform, welche das Verhältnis zwischen Benutzer und Produkt positiv beeinflussen wollte. Im Rahmen ihrer Projekte hinterfragen die Künstler der Plattform die heutige Gesellschaft, legen den Herstellungsprozess offen und schaffen Anreize zum Dialog und zum Austausch kreativen Wissens. Während der Ars Electronica 2010 werden sie Beispiele ihrer Arbeit aus der Vergangenheit zeigen und Ihnen die Gelegenheit geben, einige ihrer kreativen Reparaturmethoden kennenzulernen. Informationen zum Tagesprogramm finden Sie vor Ort.

Platform21 was a design platform based in Amsterdam (NL), aiming to positively influence the relationship between user and product. Through their projects they question today's society, reveal the making process, and stimulate dialogue and the sharing of creative knowledge. During the Ars Electronica 2010 they will show examples of their past work and offer you the chance to learn about some of their creative repair methods. Informations about the daily program are available on site.

www.platform21.nl

Coordination: Moetoensing Schmidt (NL), Arne Hendriks (NL)

Chair Repair

Die Reparatur von Stühlen ist ein zentraler Bestandteil der Präsentation von Platform21 = Repairing geworden. Bei der Ars Electronica werden eine Auswahl der am besten reparierten Stühle gezeigt und interessierte BesucherInnen eingeladen, eigene Beispiele beizutragen. Stühle in der Ausstellung sind unter anderem von Barbara Alves, Rachel Griffith, Harco Rutgers, 5.5 Designers, Guy Keulemans ...

The repair of chairs became a central aspect of the presentation of Platform21 = Repairing. For Ars Electronica a selection of the best repaired chairs is shown and the public is invited to add their own. Exhibited chairs by (among others) Barbara Alves, Rachel Griffith, Harco Rutgers, 5.5 Designers, Guy Keulemans,...



Photo: Mandy Pieper

Woolfiller is an invention of Heleen Klopper, an Amsterdam-based designer. It repairs holes and hides stains in woolen jumpers, cardigans, jackets and more by using the specific characters of wool. The fibres of wool contain minuscule scales which open up when they are pricked with a felt needle. It is simple, sustainable and satisfying, a new solution for an old problem.

Woolfiller

Heleen Klopper (NL)

„Woolfiller“ ist eine Erfindung der Amsterdamer Designerin Heleen Klopper. Sie repariert Löcher und kaschiert Flecken in Wollpullis, Strickjacken, Jacken usw. Wollfasern enthalten winzige Schuppen, die sich öffnen, wenn man sie mit einer Filznadel ansticht. Woolfiller ist einfach und nachhaltig und liefert befriedigende Ergebnisse – eine neue Lösung für ein altes Problem.

Woolfiller is an invention of Heleen Klopper, an Amsterdam-based designer. It repairs holes and hides stains in woolen jumpers, cardigans, jackets and more by using the specific characters of wool. The fibres of wool contain minuscule scales which open up when they are pricked with a felt needle. It is simple, sustainable and satisfying, a new solution for an old problem.

Smash Repair

Guy Keulemans (AU) & Martijn Dijkhuizen (NL)

„Smash Repair“ ist ein generatives Reparatursystem, das Formen schafft. Auf der Grundlage eines einfachen Konstruktionsplans werden Strukturen wiederholt zerschlagen und repariert, wodurch sich das Material an den Stellen ansammelt, wo es zur Verstärkung benötigt wird, analog zum Wachstum von Knochen und Baumästen, die sich nach Brüchen selbst reparieren.

"Smash Repair" is a generative repair system for creating form. Using a basic construction template, structures are smashed and repaired repeatedly, building up material in places that require it for strength, analogous to the growth of bones and tree branches when self-repairing.

Bison Kintsugi

Lotte Dekker (NL)

Die Designerin Lotte Dekker hat ein neues Verfahren, Porzellan zu kleben, entwickelt. Es beruht auf kintsugi, einer alten japanischen Technik aus dem 15. Jahrhundert, bei der Porzellan mit Blattgold repariert wird.

Designer Lotte Dekker developed a new way of gluing porcelain based on kintsugi, an old Japanese technique from the 15th century in which porcelain is repaired with gold leaf.



Photo: Lotte Dekker

Dispatchwork

Jan Vormann (DE)

„Ich möchte jede kaputte Wand auf der ganzen Welt mit Dispatchwork reparieren. Und warum auch nicht? Ich finde, es ist eine lustige Art, sich den Verfall zu vergegenwärtigen, den die Zeit mit sich bringt.“ Jan Vormann verwendet Lego, um Risse, Löcher und abbröckelnde Ecken zu reparieren. Eine bunte Spur von Reparaturen zieht sich schon durch Berlin, Tel Aviv, Amsterdam, New York und viele andere Städte rund um die Welt.

Jan Vormann uses Lego for fixing cracks, holes and crumbling corners. He already left a colorful trail of repairs in Berlin, Tel Aviv, Amsterdam, New York and many other cities around the world.



Photo: Johannes Abeling

Shoe Goo repair station

Arne Hendriks (NL)

Shoe Goo ist ein wasserfester Klebstoff, perfekt geeignet für die Reparatur ausgetragener Sohlen. Das Produkt wird von Skatern gerne bei der Reparatur der kaputten Skate-Schuhe eingesetzt.

Shoe Goo is a waterproof adhesive which is perfect to mend the soles of worn out shoes. The product is well known among skaters to repair their destroyed skate shoes.

plant

Akira Nakayasu (JP)

2. 9. – 7. 9. REPAIR Lounge



Foto: Akira Nakayasu

Nach seiner ersten Arbeit, einem Roboter in Form einer Sonnenblume namens Himawari (2008), hat der Künstler und Gestalter Akira Nakayasu seine Forschungen im Bereich robotischer Pflanzen weitergeführt. Seine jüngste Arbeit, die den schlichten Namen „plant“ trägt, ist eine interaktive Installation, die sich vom Anblick im Wind wehenden Grases inspirieren lässt. Die Roboterpflanze hat 169 künstliche Blätter, die von auf Legierungen beruhenden Steuerelementen mit Formgedächtnis betätigt werden. Jedes Blatt reagiert eigenständig auf Bewegungen wie die einer sich nähernden Hand, indem es sich sanft im virtuellen Wind bewegt.

After his first work, a sunflower-shaped robot called „Himawari“ (2008), artist and visual designer Akira Nakayasu continued his research in the field of robotic plants. His latest work, simply called „plant“, is an interactive installation inspired by the vision of grass blowing in the wind. The robotic plant has 169 artificial leaves, which are controlled by using shape memory alloy actuators. Each leaf reacts independently to movement like an approaching hand by moving slowly in the virtual wind.

Growth Assembly (2009)

Alexandra Daisy Ginsberg (UK) and Sascha Pohflepp (DE)

2. 9. – 7. 9. Magazine OG 1

Wenn die rapide steigenden Energiekosten den globalen Transport von Einzelteilen wieder unrentabel machen, sind neue Strategien gefragt. Was wäre, wenn wir in Zukunft die DNA von Pflanzen so weit manipulieren könnten, dass in ihrem Inneren Bauteile wachsen würden? Wenn sie ausgewachsen sind, müsste man wie bei einer Walnuss nur noch die Schale entfernen und könnte das fertige Produkt zusammenbauen. Die Geschäfte der Zukunft wären Gewächshäuser, in denen lizenzierte Produkte gezüchtet werden, so müssen nur noch kleine Samenpakete transportiert werden.

Das ausgestellte Objekt ist ein Herbizidsprüher, ein wichtiger Bedarfsartikel, um die empfindlichen Pflanzenprodukte vor der alten Natur zu schützen.

After the cost of energy had made global shipping of raw materials and packaged goods unimaginable, only the rich could afford traditional, mass-produced commodities. Synthetic biology enabled us to harness our natural environment for the production of things. Coded into the DNA of a plant, product parts grow within the supporting system of the plant's structure. When fully developed, they are stripped like a walnut from its shell or corn from its husk, ready for assembly. Shops have evolved into factory farms as licensed products are grown where sold. Large items take time to grow and are more expensive while small ones are more affordable. The postal service delivers lightweight seed-packets for domestic manufacturers.

The product shown here is the Herbicide Sprayer, an essential commodity used to protect delicate engineered horticultural machines from older nature.

www.daisyginsberg.com

www.pohflepp.com



Illustrations: Siom Ap Tomas

Ocean of Light: Surface Squidsoup

2. 9. – 7. 9.

Magazine EG



Das Projekt „Ocean of Light“ erprobt die kreativen und immersiven Möglichkeiten lichtbasierter Visualisierung im Realraum. Der Einsatz von Hardware erlaubt die Schaffung dynamischer interaktiver und dreidimensionaler Lichtskulpturen. „Surface“, das erste Kunstwerk, das mittels der „Ocean of Light“-Hardware zur Darstellung kommen wird, ist ein reaktionsfähiges virtuelles Ökosystem im Realraum. Dieser Raum wird beherrscht von einer virtuellen Oberfläche, der Grenzfläche zwischen zwei flüssigen virtuellen Materialien, die auf Klänge reagieren – Geräusche, die in der Nähe auftreten, verursachen Wellen, die sich über die Oberfläche ausbreiten, aber sie können auch kleine Lichtexplosionen auslösen. Es entsteht eine Umgebung, in der alles miteinander in Verbindung steht, eine Überlappung realer und virtueller Räume, die nebeneinander bestehen und voneinander wissen.

The Ocean of Light project explores the creative and immersive possibilities of light-based visualization in physical space. It uses hardware to create dynamic, interactive and three-dimensional sculptures from light. Surface, the first artwork to be exhibited using the Ocean of Light hardware, is a responsive virtual eco-system that occupies physical space. This space is dominated by a virtual surface, the boundary between two fluid virtual materials. These are affected by sound, nearby noise creates waves that ripple across the surface, but can also trigger luminous blasts. The result is an interconnected environment, overlapping physical and virtual spaces that coexist and are aware of each other.

www.oceanoflight.net

www.squidsoup.org

Ocean of Light: Surface is a Squidsoup project, created by Anthony Rowe (UK), Gareth Bushell, Chris Bennewith (NZ), Liam Birtles (UK) and Ollie Bown (AU), supported by the Technology Strategy Board (UK)

Repair Fair

2. 9. – 6. 9.

Bau 1 EG, Hof

„Grüne Technologien“ sind ein Hoffnungsträger auf mehreren Ebenen: Einerseits sollen sie dabei helfen, den rasch steigenden weltweiten Energiebedarf zu senken, oder sie bieten überhaupt Alternativen zu endlichen Ressourcen wie Öl und Kohle an. Andererseits könnten sie auch ein Wachstumsmotor für die schwächelnde Wirtschaft sein, wenn es nach engagierten PolitikerInnen und jungen Start-up-Unternehmen geht. Daher bietet die Ars Electronica im Rahmen des „Repair Fair“ eine kleine, aber feine Auswahl zukunftsweisender Ideen, Konzepte und Best-Practice-Modelle. Die BesucherInnen können auch gleich selbst die Zukunft der grünen E-Mobilität erleben und eine Vielzahl von Elektrofahrzeugen im E-Mobility Parcours ausprobieren. Weitere Informationsmaterialien finden sie vor Ort und in der Info Lounge.

Future hopes on a number of different levels are pinned on so-called green technologies: on one hand, they could help reduce the rapidly increasing global demand for energy, or even offer alternatives to finite resources like oil and coal; on the other hand, as highly committed politicians and young start-up entrepreneurs have long insisted, they could be a driving force behind the revival of our sputtering economy. In this spirit, Ars Electronica is staging a „Repair Fair“ to spotlight a small selection of outstanding ideas, concepts and best-practice models that point the way to a brighter future. Visitors can take an up-close-and-personal look at green transportation when they take one of a whole fleet of electrical vehicles out for a spin on the E-Mobility Parcours. Additional informational material will be available on site and in the Infolounge.

Partner: Linz AG, Kaloveo Electric Move Adventures, KEBA AG, KTM Power Sports AG, Meco World GmbH, Medizinische Gesellschaft Projekt MedUni Linz OÖ, MS Design GmbH, ÖAMTC Oberösterreich, Österreichisches Rotes Kreuz OÖ, Siemens, Xolar GmbH

Frisiersalon in fünf Akten

Christoph Weidinger (AT), Clemens Bauder (AT), Gregor Graf (AT), Aron Rynda (AT)

2. 9. – 7. 9.

Hof

Ein ausrangierter Steyr Daimler City-Bus (Baujahr 1978) wird in fünf Akten in einen „kiosque“, ein Einsatzfahrzeug für das Aufspüren urbanistischer Anliegen, transformiert. Um auf verschiedene Situationen reagieren zu können, wird das Vehikel jeden Tag unter einem bestimmten Aspekt „frisirt“ – die neu implementierten Tools werden sofort in Betrieb genommen und gemeinsam mit den BesucherInnen erprobt.

A 1978 Steyr Daimler City Bus just short of its last tow to the junkyard is transformed in five acts into a „kiosque,“ a vehicle specially equipped for deployment tracking down matters of interest to advanced cosmopolitans. To enable it to respond to diverse situations, the vehicle will get a daily „tune up“ customizing it for a particular mission. The newly-implemented tools will be put into action immediately and taken out for a spin together with installation visitors.

NANK

Thomas Schneider (AT), Frithjof Bergmann (US), Sarah Dorkenwald (DE), Ruth Spitzer (CA)
 2. 9. – 7. 9. **Bau 2 OG 1, Hof**

Das Format „Neue Arbeit Neue Kultur“ ist eine Mischung aus Messe und Performance. Wie kann man mit einer Bandbreite an Technologien selbst Produkte herstellen? Das Experiment zielt darauf ab, Arbeit auf eine völlig neue Art zu denken und mit einer befreiten Haltung neu zu erleben. Dazu verbindet das NANK-Format zwei Elemente: Die „Community Production“ zeigt Technologien zu den Themen Energy/Production/Housing/Mobility/Work/Food and Health. Im offenen Verhandlungsraum „Presence“ wird über Konzepte zu Neuer Arbeit, Gegenwart und Zugehörigkeit nachgedacht.

Schedule

2. 9. – 7. 9.	
Zobl / Schneider	Video Screening: „Not everything that shines is gold“, Ella Raidel „Vis a Vis Detroit“, Thomas Schneider
2. 9.	
10:00 – 13:00	„IN“ – Gegenseitiges Bekanntmachen mit den Technologien
14:00 – 19:00	Presence Production – Podium und Arbeitskreis 1) Die Analyse: erodierende Kräfte der Lohnarbeit 2) Practice: Design, Recycling, Repair, Rethink 3) Die soziale Idee, Sozial-Entrepreneurship und Unternehmerschaft 4) Modell Detroit
3. 9.	
10:00 – 12:00, 13:00 – 15:00	„NANK Exhibits“ Was können Technologien, wie kann man sie verbinden
16:00 – 19:00	Werkstatt 2020
4. 9.	
11:00 – 13:00	Empowerment: Was befreit, emanzipiert bei der Arbeit WWTF Preis
14:00 – 15:00	WWW: Das Wirklich Wirklich Wollen, existenzielle und emotionale Aspekte zur Arbeit. Frithjof Bergmann im Gespräch mit anderen Gästen.
15:00 – 16:00	Empowerment Impulse
5. 9.	
10:00-19:00	Green Network
6. 9.	
10:00 – 18:00	„Open Source – Real“ Für materielle Produkte möglich machen, was für Freie Software schon geht

Das aktuelle Tagesprogramm finden Sie vor Ort.

www.neuearbeit-neuekultur.de

Neue Arbeit Neue Kultur (new work new culture) is a hybrid format—part trade fair, part performance. How can people use a broad spectrum of technologies to manufacture products themselves? This experiment's aim is to completely rethink work and, with a liberated attitude, to experience it anew. To do this job, NANK utilizes two elements: Community Production demonstrates technologies having to do with energy, production, housing, mobility, work, food and health; in Presence, an open deliberation space, participants will elaborate on new work, presence and belonging.

Schedule

2. 9. – 7. 9.	
Zobl / Schneider	Video Screening: „Not everything that shines is gold“, Ella Raidel „Vis a Vis Detroit“, Thomas Schneider
2. 9.	
10:00 – 13:00	„IN“ – Mutual Familiarization with the Technologies
14:00 – 19:00	Presence Production – panel discussion and working group 1) The Analysis: Eroding Powers of Wage Labor 2) Practice: Design, Recycling, Repair, Rethink 3) The Social Idea, Social Entrepreneurship 4) The Detroit Model
3. 9.	
10:00 – 12:00, 13:00 – 15:00	NANK Exhibits: What can technologies do, how can one connect them?
16:00 – 19:00	Workshop 2020
4. 9.	
11:00 – 13:00	Empowerment: What is liberating, emancipating about work WWTF Prize
14:00 – 15:00	WWW: Existential and Emotional Aspects of Work: Frithjof Bergmann in conversation with other guests.
15:00 – 16:00	Empowerment Impulse
5. 9.	
10:00-19:00	Green Network
6. 9.	
10:00 – 18:00	„Open Source – Real“ Making possible for material products what's already the case for free software

A detailed and comprehensive rundown of each day's program will be available on site.

www.neuearbeit-neuekultur.de

Wissensturm – Lernort der Zukunft

2. 9. – 7. 9. **Bau 2 OG 1**

Volkshochschule, Stadtbibliothek, Medienwerkstatt (MWL) und ein Selbstlernzentrum (LeWis) bilden im Wissensturm einen international beachteten Lernort der Zukunft. Während des Ars Electronica Festivals wird der Wissensturm in die Tabakfabrik „übersiedeln“ und folgende Möglichkeiten bieten:

- Nutzung von LeWis-Arbeitsplätzen
- Leseecke der Bibliothek mit E-Book-Readern, Infos zur digitalen Bibliothek, Book-Crossing-Bücher
- Speaker's Corner der MWL
- Infos über den „Linz-Public-Space-Server“ samt Anmeldeöglichkeit
- Vorträge und Workshops rund um das Thema Gemeinwohlwirtschaft

Außerdem: Möglichkeit zur VHS-Kursanmeldung und zum Erwerb von KundInnenkarten der Bibliothek.

Linz's Wissensturm—the “tower of knowledge” that houses an adult continuing education facility (VHS), public library, media workshop (MWL) and a self-learning center (LeWis)—has made a name for itself worldwide as a promising approach to providing knowledge-based services. During the Ars Electronica Festival, Wissensturm will set up shop on the Tabakfabrik grounds. Offerings include:

- Use of LeWis workstations
- Reading nook stocked by the library with eBook readers, info about the digital library, and Book Crossing books
- Speaker's Corner hosted by the MWL
- Info about the Linz Public Space Server and on-site registration
- Speeches and workshops having to do with economic activity for the common good

Plus, visitors have the opportunity to register for VHS courses and sign up for a library card.

www.wissensturm.at

VHS Linz und AK OÖ präsentieren
The Craftsman – Abgespaltenheit und Entfremdungsprozesse in der modernen Arbeitswelt

Richard Sennett (US)
 2. 9. 18:00 – 20:00 **Bau 2 EG**

Mit der Reihe „Linzer Gespräche“ wollen die Volkshochschule der Stadt Linz und die Arbeiterkammer Oberösterreich Raum für gesellschaftskritische Auseinandersetzung schaffen. Dafür haben sie den international renommierten US-Soziologen Richard Sennett für einen Beitrag zum Thema „Die WA[H]RE Arbeit im Krisenkapitalismus“ nach Linz eingeladen. Sennetts Bestseller wie „Der flexible Mensch“ oder „Die neue Kultur des Kapitalismus“ beleuchten die Folgen der Flexibilisierung auf Arbeit und Leben. In seinem jüngsten Buch „Handwerk“ beschäftigt er sich mit der These, dass Menschen immer danach streben, möglichst gute Arbeit zu machen. Eintritt frei, aber um Reservierung einer Platzkarte wird gebeten. Diese erhalten Sie unter der Nummer +43.732.6906.2413 oder unter wipol@akooe.at.

The Linz Lectures series sponsored by the city's Volkshochschule adult continuing education facility and the province's Chamber of Labor is designed as a forum for the critical discussion of important current issues. This year, American sociologist Richard Sennett has been invited to Linz to discuss work (the reality of work: work as a commodity) amidst capitalism's time of crisis. Sennett's bestsellers—for example, “The Corrosion of Character” and “The Culture of the New Capitalism”—elaborate on the effects of flexwork on labor and life in general. Sennett's latest book, “The Craftsman,” investigates a basic human impulse: the desire to do a job well for its own sake. Admission is free, but please RSVP to reserve a seat by calling +43.732.6906.2413 or sending an e-mail to wipol@akooe.at.



Photo: Thomas Struth

Vortrag: Die Gemeinwohl-Ökonomie, Das Wirtschaftsmodell der Zukunft

Christian Felber (AT)
3. 9. 18:00 Bau 1 OG 3

Christian Felber (AT) ist Buchautor, freier Publizist und Referent zu Wirtschafts- und Gesellschaftsfragen. Er beschäftigt sich mit der Fragestellung, wie wir unsere Wirtschaft gestalten und welche Ziele damit verfolgt werden. Soll alles auf die Interessen kleiner Gruppen ausgerichtet werden oder sollte nicht Ökonomie dem Leben und der Entfaltung aller Menschen dienen? Anschließend leiten Dr. Knut Berndorfer und Mag. Johannes Heimpl ein offenes World-Café zum selben Thema.

Christian Felber (AT) is an author, freelance journalist and speaker on social and economic issues. He deals with how we organize our economy and which economic goals we pursue thereby. Should everything be oriented on the best interests of small groups or should the economy enable all people to live and thrive? This speech will be followed by an open World Cafe Workshop on the same subject conducted by Knut Berndorfer and Johannes Heimpl.

VHS Linz in Zusammenarbeit mit Südwind OÖ

Das globale Ungleichgewicht reparieren: Acht Ziele für eine Welt

Eine Ausstellung zu den Millennium Development Goals der Vereinten Nationen
3. 9. – 5. 9. Bau 2 OG 1

Im September 2000 haben 189 Staats- und Regierungschefs im Rahmen einer Sitzung der Vereinten Nationen in New York die sogenannte Millenniumserklärung verabschiedet. Die UnterzeichnerInnen bekräftigten darin ihren Willen, eine gemeinsame Verantwortung für die Ärmsten dieser Welt wahrzunehmen, und die Entwicklung der Weltgemeinschaft zu fördern. So wird darin festgehalten, dass die obersten Ziele der internationalen Staatengemeinschaft im neuen Jahrhundert Freiheit, Gleichheit, Solidarität, Respekt für die Natur und eben gemeinsame Verantwortung sein sollten.

In September 2000, 189 heads of state and government convened at United Nations Headquarters in New York and adopted the so-called Millennium Declaration. In it, the signatories affirmed their commitment to assuming shared responsibility for the world's poorest inhabitants and to fostering the development of the global community. The declaration states that the supreme goals of the international community of nations in the new century should be liberty, equality, solidarity, respect for nature, and shared responsibility.

VHS Linz in Zusammenarbeit mit Südwind OÖ

„Clean IT“-Workshop

4. 9. 14:00 Bau 2 OG 1

Dieser Workshop nimmt Sie mittels Film, Vortrag und Diskussion mit auf eine Reise zu den Herkunftsorten Ihres Personal Computers (PCs). Sie werden erfahren, welche Wege er zurückgelegt hat, und dadurch erkennen, dass Ihr Engagement zur Verbesserung der Arbeitsbedingungen bei seiner Herstellung und Entsorgung gefragt ist.

Anmeldung wird erbeten bis 2.9.2010: Südwind OÖ: +43.732.795664; VHS Linz: 43.732.7070.0 oder unter johannes.heimpl@suedwind.at

This workshop takes you on a trip back to your PC's place of origin. Via film, speech and discussion, you'll learn just how far all these components have traveled and see that a bit more commitment on your part is called for to bring about better working conditions for the people who assembled it and to assure proper disposal when its useful life is over.

Please preregister by September 2, 2010 by calling Südwind OÖ at +43.732.795664 or VHS Linz at 43.732.7070.0, or via e-mail to johannes.heimpl@suedwind.at

VHS Linz in Zusammenarbeit mit Südwind OÖ



Zum Aus-der-Krise-Fahren

2. 9. – 7. 9. Kraftwerk

OTELO, das offene Technologie-Laboratorium in Gmunden und Vöcklabruck, die BFI Produktionsschulen Wels und Steyr und Hermann Kranawetter's Bastelstube „Specialbikes“ haben sich für diesen Fahrrad-Workshop verbündet. Sie zeigen, wie man aus alten Teilen neue Fahrräder zusammenbauen und mit Elektroantrieben ausstatten kann. Wer möchte, kann die Räder mit blinkenden Speichen aus Leuchtdioden zu Bildschirmen aufrüsten. Bloß eine Spielerei? Vielleicht, aber vor allem auch ein wichtiges Signal für eine neue Reparaturkultur. Als zweites Gadget zeigt OTELO den mit der Altöttinger EG Solar entwickelten Solarkocher.

OTELO, the open technology laboratory in Gmunden and Vöcklabruck, BFI production workshops in Wels and Steyr, and Specialbikes, the professional tinkerer's shop for bicycle electrification run by Hermann Kranawetter in Gmunden, have banded together for this cycling workshop. They show how to use intact components from old bikes to build new ones. They can install electric drive equipment, or they'll pimp your ride by setting you up with POV (persistence of vision) blinking LED spokes that turn your wheels into displays. Frivolous plaything? Perhaps, but above all it's a high-visibility signal for a new culture of repair. OTELO will also be showcasing another gadget for climate repair: the Solar Cooker developed in cooperation with EG Solar in Altötting, Germany.

www.otelo.or.at
www.specialbikes.at

Eine Kooperation von: BFI Produktionsschule Wels und Steyr, OTELO-Verein „Offenes Technologie Labor“, specialbikes.at, IEW-Initiative Eine Welt und EG-SOLAR e.V.

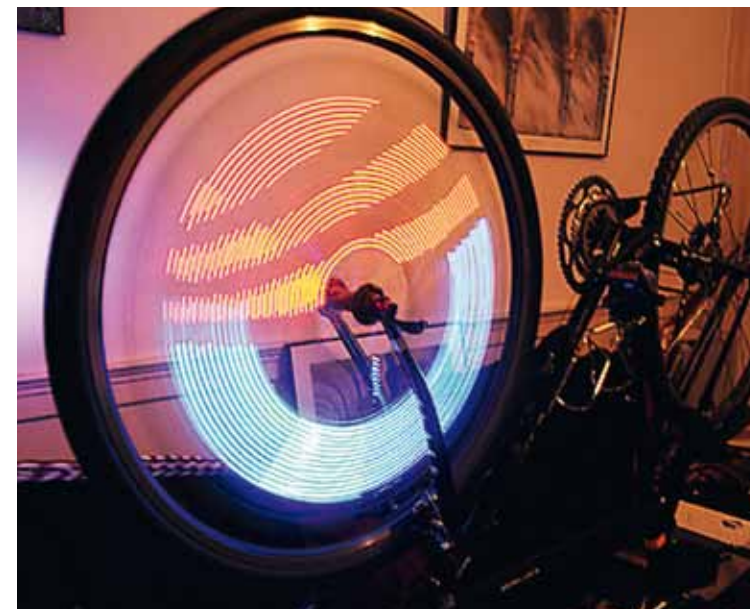


Photo: Aneel

Scrap Design – „Reparatur“ als Kunstform

Margit Lüftenegger (AT) FAB Pro.Work
2. 9. – 7. 9. Bau 1 EG

Recycling, Handwerkskunst und Integration sind die wesentlichen Aspekte von „Scrap Design“, einem von Margit Lüftenegger entwickelten sozialökonomischen Zukunftsmodell. In der „Scrap Design“-Werkstatt können unter Anleitung der Goldschmiedin Altgeräte ausgeschlachtet und kreative Schmuckdesign-Ideen handwerklich umgesetzt werden. Traditionelles Goldschmiedehandwerk und Kunst schaffen so aus Elektronikschrott neue Perspektiven am Arbeitsmarkt für benachteiligte Menschen.



Photo: STARTBOX

Recycling, handicraft art and integration are the key components of Scrap Design, a very promising socioeconomic model developed by goldsmith Margit Lüftenegger. In her Scrap Design workshop, she shows participants how to dismantle obsolete devices and handcraft creative jewelry design ideas. Thus, the goldsmith's traditional skills and artistic creativity dovetail to transform electronic junk into new job market prospects for disadvantaged individuals.

Der Zermesser (2007-2010)

Leo Peschta (AT)
2. 9. – 7. 9. Magazine OG 1

Durch Ändern der Längen seiner Seiten bricht „Der Zermesser“ seine perfekte Symmetrie und kann so den ihn umliegenden Raum ertasten. Jede seiner Seiten kann mit einem eigenen Mikrocontroller, Stromversorgung und Motoren autonom ihre Ausbreitung bestimmen. Das Wissen um die Position bzw. die Ausdehnung der einzelnen Module untereinander ermöglicht es dem gesamten Körper, sich durch Verlagerung seines Schwerpunktes frei im Raum zu bewegen.



Photo: eSeL

By changing the length of its sides, this object breaks its own perfect symmetry and can feel the surrounding room. Each of its sides is equipped with a microcontroller, power supply and motors and is capable of determining its own length autonomously. The knowledge of the position and the extension of the individual modules and of the interrelationship among their respective positions enables the entire object to move freely within the space by shifting its center of gravity.

B.R.E.T.T. (2008)

Leo Peschta (AT)
2. 9. – 7. 9. Magazine OG 1

Während der Öffnungszeiten der Ausstellung wandert der Künstler Leo Peschta mit einem GPS-Gerät durch die Stadt, das fortlaufend die Position des Künstlers an einen Roboter übermittelt, der diese Daten auf den Wänden des Ausstellungsraums zur Darstellung bringt. Er folgt der Route, indem er sich abwechselnd mit je einem seiner Teile an der Wand festhält und den anderen umklappt. Die Architektur des Ausstellungsraums wird so entsprechend dem Gebrauch, den der Künstler von der Stadt macht, verändert; die BesucherInnen sind gezwungen, auf jeden Zug des Künstlers zu reagieren.

During the opening hours of the exhibition, the artist Leo Peschta walks through the city with a gps- device, which constantly sends the position of the artist constantly to the robot, which maps this data to the walls of the room. It follows this route by alternately seizing one of its parts against the walls with one of its parts and folding the other one over. Thereby the architecture of the exhibition space gets is thus altered according to the way how the artist uses the city, forcing the visitors to react on to each move the artist makes.

The Chronograph (2010)

Leo Peschta (AT)
2. 9. – 7. 9. Magazine OG 1

„Der Chronograph“ graviert dem Objekt, auf dem er montiert wurde, den „akustischen Augenblick“ ein. Funktionell ähnelt er einer Uhr, denn jede Minute bewegt sich der „Zeiger“ ein paar Grad weiter und dreht dabei mit einer Fräse eine Vertiefung in das Objekt, abhängig vom Geräuschpegel im Raum. An geschäftigen Tagen löst sich der Chronograph gar ganz auf, während er an ruhigen seine ursprüngliche Form behält.

„The Chronograph“ engraves the “acoustic moment” onto the object on which it’s mounted. The way it functions resembles the workings of a clock. Every minute, the “hand” advances a couple of degrees, whereby a bur



attached to the hand cuts a groove into the object. The depth of the groove depends on the current noise level in the installation space. On busy days, the object’s surface is completely milled away; when things are quiet, it retains its original form.

Windrecorder SR-1 (2009)

Leo Peschta (AT)
2. 9. – 7. 9. Magazine OG 1

Leo Peschta's Arbeit „SR-1“ ist eine kombinierte Windaufzeichnungs- und -wiedergabemaschine. Sie zeichnet den Wind, welcher den Kopf des Trägers umweht, für einen Zeitraum von einigen Minuten auf und gibt jene gespeicherten „Windstimmungen“ später an einem beliebigen Ort wieder. „SR-1“ besteht aus einem Aluminiumkörper, auf dem 16 Ventilatoren, Steuerelektronik und ein Akku angebracht sind.

Leo Peschta’s “SR-1” is a wind recording & playback device. It registers the wind blowing about its wearer’s head for a few minutes. Later, at any given location, it can play back the “wind atmospheres” that it has committed to memory. SR-1 consists of an aluminum body on which 16 fans, electronic control components and a battery are mounted.

WERP_BOT (2006)

Gordan Savicic (AT/NL), Leo Peschta (AT)
2. 9. – 7. 9. Magazine OG 1

Hört „WERP_BOT“ das Wort „Tschik“ (österreichische Umgangssprache für „Zigarette“), so schießt der Roboter mittels eines eigens dafür entworfenen „katapultartigen Apparats“ eine Zigarette direkt in den Mund des Rauchers. Was auch geschehen mag: Die überwältigende Erregung des Augenblicks hinterlässt beim Raucher ein Gefühl der Erleichterung und Befriedigung; sein Coolness-Faktor ist sichtlich gesteigert.

If WERP_BOT hears the word “Tschik” (an Austrian slang expression for cigarette), the robot shoots a cigarette directly into the smoker’s mouth with its specially designed “catapult-like-apparatus”. No matter what happens, the overwhelming excitement of the moment leaves the smoker relieved and satisfied, his/her coolness factor visibly augmented.

Courtesy WORM/Rotterdam

**Open Source Life Symposium**

4. 9. 10:30 – 18:30
Bau 2 EG

Leben und Arbeiten nach Ideen aus der Entwicklung von Open Source Software: Vision einer nachhaltigen Zukunft, Horrorszenario der totalen Transparenz oder längst Realität? Im Symposium „Open Source Life“ treffen Projekte und Initiativen, politischer Aktivismus für Freiheit im Netz und kritische Analyse der Konzepte rund um „Openness“ aufeinander. Können eine Open-Source-Haltung des Einzelnen und Open-Source-Strukturen in Gesellschaften und Wirtschaft als Träger positiver Veränderung wirken?

10:30 – 12:15 Open Source Life I: Prix Forum Digital Communities

Welcome

Gerfried Stocker (AT), Andreas Hirsch (AT)

Digital Communities 2010

Aram Bartholl (DE)

Chaos Computer Club

Tim Pritlove (DE), Discordian Evangelist, CCC

Map Kibera

Mikel Maron, co-founder of Map Kibera, and board member of the OpenStreetMap Foundation.

the ubiquitous #unibrennt cloud

Georg Schütz (AT) und andere

Discussion with participants

Moderation: Aram Bartholl (DE)

13:30 – 15:10 Open Source Life II: Open Source Life & Repair

Why should we live an Open Source Life?

Andreas Hirsch (AT), curator at KUNST HAUS WIEN, consultant and cultural manager. „Cultural Memory and Diversity“ at WSIS II in Tunis 2005.

Trash | Track | Trash

Carlo Ratti (IT/US), civil engineer and architect, teaches at the Massachusetts Institute of Technology, director of the SENSEable City Laboratory. Founder and former president of the Comitato Valdo Fusi for promoting architectural change in Turin, Italy. A documentation of the project Trash Track can be seen in Bau 2 EG.

How to biomanufacture Bricks

Ginger Krieg Dosier (US), architect and designer, specialist for new performance materials for architecture and construction. Teaches architecture at American University of Sharjah, United Arab Emirates. Partner at Vergelabs, creator of Biomanufactured Bricks.

Design as Conversation

John Thackara (UK), director and founder of the festival series „Doors of Perception“, where communities imagine sustainable futures. Author of numerous books including „In The Bubble: Designing In A Complex World“

Discussion with participants

Moderation: Andreas Hirsch (AT)

Life and work according to ideas from the development of open source software: Vision of a sustainable future, nightmare scenario of total transparency or something that’s long been common practice? At the Open Source Life symposium experiences with projects and initiatives, activism on behalf of freedom online and critical analysis of concepts around “openness” meet. Can Open-Source-Mindsets of the individual and Open-Source-Structures in societies and economies act as agents of positive change?

15:25 – 16:45 Open Source Life III: Repair Society

„Repair“ Democracy

Amelia Andersdotter (SE), elected member of the European Parliament on behalf of Piratpartiet and former international coordinator of Piratpartiet’s youth organisation Ung Pirat.

Creating Diaspora

Maxwell Salzberg (US), programmer, started building a distributed social network dubbed „Diaspora.“

The Meaning of Open is Obfuscated

Geert Lovink (NL), Dutch-Australian media theorist and critic, founding director of the Institute of Network Cultures and founder of Internet projects such as nettime and fibreculture. His recent book titles are Dark Fiber (2002), Uncanny Networks (2002) and My First Recession (2003).

Discussion with participants

Moderation: Andreas Hirsch (AT)

17:00 – 18:30 Open Source Life IV: Repair Society (and yourself)

Digital Formations of the Powerless

Saskia Sassen (US), sociologist, Robert S. Lynd Professor of Sociology and Member, The Committee on Global Thought, Columbia University.

Floating in a Rich Network of Highly Charged People and Serendipitous Events

Joichi Ito (JP), activist, entrepreneur, venture capitalist and angel investor. CEO of Creative Commons, early stage investor in Twitter, Technorati, Flickr, Last.fm and other Internet companies, board member of Mozilla Foundation, previously also of Open Source Initiative (OSI) and ICANN. - <http://joichi.com/>

Reflections of an Open Source Life

Derrick de Kerckhove (CA), professor at the University of Toronto and the Università Federico II in Naples, Italy, directs research on digital culture(s) at Open University of Barcelona.

Discussion & Wrapup

Moderation: Andreas Hirsch (AT)

Digital Communities: TELE-INTERNET

The 2010 Ars Electronica Internet Shop!
Digital Communities 2010, curated by Aram Bartholl
2. 9. – 6. 9. Bau 1 OG 3

Die Digital Communities Area „TELE-INTERNET“ ist eine organisch wachsende Struktur, ein Hacker-Space, eine Konferenz, eine Bühne, eine Ausstellung, ein Barcamp, die Komune O/1, eine Plattform für alle, die Interesse haben, die Entwicklung des Internets zu diskutieren, Ideen auszutauschen und eigene Projekte zu präsentieren. Die BesucherInnen der Ars Electronica sind eingeladen, sich ins Getümmel zu stürzen, das Social Web zu diskutieren oder mit einer Clubmate und Notebook auf dem Sofa zu chillen. Das Programm umfasst Talks, Präsentationen, Panel-diskussionen, Work-in-progress, Treffen, Workshops, Screenings und vieles mehr! Details zum sich dynamisch ändernden Programm findet man im Web oder man folgt ihm auf Twitter.

The Digital Communities area TELE-INTERNET is an organically growing structure, a hacker space, a conference, a stage, an exhibition, a BarCamp, Commune O/1, and a site for anyone who's interested in discussing the development of the internet, exchanging ideas, and presenting their own projects. The Ars Electronica audience is invited to take the plunge and join the fun, to contribute to the discussion of the social web, or to chill out on the couch with a clubmate and a notebook. The program includes talks, presentations, discussions, panels, work in progress, meetings, workshops, screenings and much more. Get additional information about the dynamically changing program in the web or follow them on twitter!

Aktuelles Programm / Detailed Program:
bit.ly/aecdc
twitter.com/aecdc (hashtag #aecdc)



The participants

CCC	Tim Pritlove (UK) a.o.	ccc.de
Map Kibera	Mikel Maron (US)	mapkibera.org
#unibrennt cloud	institute for science and technology ars (ISTA) of unibrennt (AT) with unibrennt.tv	unsereuni.at
CBA – Cultural Broadcasting Archive	Ingo Leindecker (AT) & Thomas Diesenreiter (AT)	cba.fro.at
MakerBot Industries	Bre Pettis (US)	makerbot.com
The Tor Project	Andreas Lehner (DE)	torproject.org
Web2.0 suicide machine	moddr_ [Walter Langelaar (NL), Gordan Savicic (AT), Danja Vasiliev (RU)]	moddr.net
A Golden Era – the making and unmaking of Piratbyrån	Golden bus + archive (SE) 2003-2010	piratbyran.se
Ars Electronica	Talk by monochrom / Johannes Grenzfurthner (AT)	monochrom.at
Artzilla	Skate the web! workshops and contests Tobias Leingruber (DE) 2010	artzilla.org
DIASPORA	Maxwell Salzberg (US)	joindiaspora.com
Digital Folklore	Olia Lialina (RU) & Dragan Espenschied (DE) 2009	digital-folklore.org
F.A.T. Lab: Free Art & Technology Lab: Cloud services	Jamie Wilkinson (US)	fffff.at
Firewall Ball	Johannes P Osterhoff (DE) 2010	johannes-p-osterhoff.com
Flattr	Social micropayment platform, Peter Sunde (SE)	flattr.com
Metalab	Squad of Awesome, official delegation from the Viennese hackerspace (AT)	metalab.at
My last Ars	live gif mashup – VJ set, Evan Roth (US) 2010	evan-roth.com
OpenActa / AFI	Geraldine Juarez (MX)	a-f-i.tumblr.com, openacta.org
Star Wars Uncut	Casey Pugh (US)	starwarsuncut.com
Superbertram	Georg Schütz (AT) 2007-2010	superbertram.com
Telecomix	A sociocyphernetik jellyfish cluster (SE)	telecomix.org
Thumbing & FolkSomy.vj	JODI (NL/BE) 2010	thumbing.org, folksomy.net
Trail Blazers	Theo Seemann & Beautiful Zeros and Ugly Ones, Merz Akademie(DE) 2010	nm.merz-akademie.de/trailblazers

Plus BOSCO-Uganda, ceibalJAM!, CulturaDigital.Br, FixMyStreet, Kloop, Puncar Action!, Sourcemap, TEDtoChina and many many more!

bit.ly/aecdc | twitter.com/aecdc (hashtag #aecdc)

Curator: Aram Bartholl. Assistance: Inga Seidler, Jürgen Höbarch

Radio FRO Conference – RENAMING Media

Herausforderungen europäischer Medienpolitik in Bezug auf Diversity, Medien und Migration
Challenges of European Media Policy in the Fields of Migration and Diversity

4. 9. 10:00 – 18:00
Bau 1 OG 3 Bühne

Mit „RENAMING Media“ stellt Radio FRO die Frage, wie aktuelle medienpolitische Diskurse zu Migration auf europäischer Ebene stattfinden und welche Rolle Medien in diesem Zusammenhang spielen. „RENAMING Media“ bietet Reflexionsraum, um die Konstruktionen und Prozesse in der Medienproduktion auf nationaler und europäischer Ebene zu beleuchten, und wirft einen Blick auf die Medieninitiativen, die sich diesem Spannungsfeld stellen.

Radio FRO will scrutinize how current media policy discourses on the subject of migration take place on a European level and which role media play in this connection. “RENAMING Media” offers a setting for reflection in which to shed light on constructions and processes in the field of media production on national and European levels, and focuses on media initiatives that are confronting this constellation of facts and circumstances.

Panel 1:

Renaming European Media: Challenges of European Media Policy in the Fields of Migration and Diversity

- 10:00 Introduction (Alexander Vojvoda/Andi Wahl)
- 10:15 Objectives (Dr. Daniela Kraus)
- 10:30 Statements of the Participants (à 5' – 7')
- 11:00 Discussion
- 12:00 Final Statements and Questions of the Audience

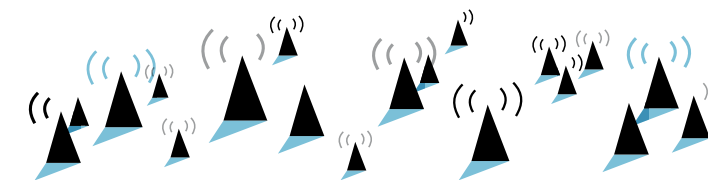
Participants:

- Reynald Blion (FR), Media & Diversity Manager at the Council of Europe
- Rui Monteiro (DK), CMFE – Community Media Forum Europe
- Tom Moring (FI), Helsinki University
- Hella Ranner (AT), Member of European Parliament
- Vina Yun (AT), IG Kultur/Migrazine

Moderation: Dr. Daniela Kraus (AT), Medienhaus Wien

Language: English

13.00 Lunchbreak



RE|NAMING MEDIA

Challenges of European Media Policy in the Fields of Migration and Diversity
Conference | Discussion | Lecture | Intervention
A Project of Radio FRO 105.0 MHz as a part of the ARS Electronica Festival 2010
September 4th, 2010 at the Tabakwerke Linz

Panel 2:

Lectures and Presentations: Public Value and Migrant Media Production

- 15:00 Keynote: Public Value and Migrant Media Production in Community Media
Helmut Peissl (AT), Obmann VFRÖ – Verband Freier Radios Österreich
- 15:45 Olivera Stajić (AT), dastandard.at
- 16:00 Cristiane Tasinato (BR) & Vina Yun (AT), Migrazine
- 16:15 Dejan Sudar (AT), KOSMO, tbc
- 16:30 Coffeebreak
- 16:45 Klaus Unterberger (AT), ORF
- 17:00 Erich Kocina (AT), diePresse/Integration, tbc
- 17:15 Michael Gams (AT) & Alexander Vojvoda (AT), Radio FRO 105.0 MHz
- 17:30 Final Statements, Discussion and Questions of the Audience

Moderation: Dr. Daniela Kraus (AT, Medienhaus Wien)

Language: English, Deutsch

www.fro.at/ars10

Power of mind 4 – Dissociative Defense
 Mogens Jacobsen (DK)
 2. 9. – 7. 9. Magazine OG 1



Mogens Jacobsens Installation ist eine biologisch-galvanische Batterie, die aus mehreren Hundert Kartoffeln besteht. Zu Beginn der Ausstellung betreibt der von den Kartoffeln gelieferte Strom ein Software-System, das eine Textzensur durchführt. Als Zielmaterial hat Jacobsen das letzte Kapitel eines äußerst kritischen Berichts über Einwanderungsprobleme ausgewählt, der unmittelbar nach der Veröffentlichung von der dänischen Regierung verworfen wurde. Mit der Zeit trocknen die Kartoffeln aus, und die unterdrückten Wörter und zensierten Sätze erscheinen nach und nach wieder im Text. Dieser Prozess ist im Galerieraum selbst nicht sichtbar, sondern nur per Zugriff auf das System über das Internet: <http://pom.aec.at>

Mogens Jacobsens installation is a biological, galvanic battery consisting of several hundred potatoes. When the exhibition starts, the electrical power of the potatoes drives a text censoring software system. As target, Jacobsen chose the last chapter of a highly critical report relating to immigration issues, that was discredited by the Danish government immediately after its publication. As the potatoes begin to dry out, the suppressed words and censored sentences will gradually reappear in the text. This process is not visible in the gallery space, but can only be seen by accessing the system on the internet: <http://pom.aec.at>

Nine Eyes of Google Street View
 Jon Rafman (CA)
 2. 9. – 7. 9. Magazine OG 3

Jon Rafmans Ausstellung „Nine Eyes of Google Street View“ feiert die von Google entwickelten Technologien und kritisiert zugleich das Bewusstsein, das in Google zum Ausdruck kommt. Im ersten erzählenden Film sucht ein Mann mithilfe von Google Street View und Google Earth nach seiner verlorenen Geliebten. Der zweite Film stellt das Leben eines anonymen Google-Street-View-Fahrers dar: ein Arbeiter in einem der bisher nicht gewürdigten neuen Berufe des postindustriellen Zeitalters. In einer Fotoserie auf der Grundlage von Google Street View entnommenen Bildern führt Rafman den menschlichen Blick wieder in die Bilder ein und bekräftigt so die Einzigartigkeit und Bedeutung des Individuums.
Jon Rafman's exhibit Nine Eyes of Google Street View celebrates Google's technologies and critiques the consciousness it reflects at the same time. In the first narrative film, one man searches for his lost love through Google Street View and Google Earth. The second movie depicts the life of an anonymous Google Street driver, one of the new unrecognized workers of the post-industrial age. In a series of photographs based on pictures of Google Street View, Rafman reintroduces the human gaze and reasserts the uniqueness and importance of the individual.

jonrafman.com, googlestreetviews.com



Worldpremiere: PROBLEMA – sometimes the worst enemy is our own perception
 Ralf Schmerberg (DE)
 2. 9. - 7. 9. REPAIR Lounge

Screenings:
 2. 9. 14:30 Bau 2 EG
 4. 9. 20:30 OK Parkdeck
 6. 9. 16:00 Bau 2 EG



112 Persönlichkeiten aus 56 Ländern trafen sich im September 2006 am Bebelplatz in Berlin am „Table of free Voices“ um Antworten auf 100 Fragen unserer globalen Welt zu finden. Dropping Knowledge, gemeinnützige Organisation und Initiator, archivierte die filmischen Portraits mit 11.200 Statements und weiterem Material. In seinen Film öffnet der Regisseur Ralf Schmerberg das Archiv und verstrickt Antworten und prägende Bilder unseres Zeitgeschehens zu einem großen Gedankenmarathon. Fragen zu den Themen Wirtschaft, Ethik, Krieg, Staaten und andere wurden mit den prägnanten Antworten von Teilnehmern wie Regisseur Wim Wenders, der Menschenrechtsaktivistin Bianca Jagger, Autorin und Aktivistin Susan George oder dem Fotograf Oliviero Toscani verwoben. Die nigerianische Menschenrechtsaktivistin Hafsat Abiola und der Schauspieler Willem Dafoe leiten durch den Film.

112 persons from 56 countries convened at the Table of Free Voices in Berlin in 2006 to provide answers to global questions about such things as the economy, ethics, war and nation-states. Now, director Ralf Schmerberg has made a film out of the resulting 11,200 statements interwoven with footage of some of the defining images of our time. The result is major intellectual marathon.

www.droppingknowledge.org

Regie: Ralf Schmerberg (Mindpirates e.v.)

Repair Choir
 2. 9. 19:00 Hauptplatz, Main Square
 2. 9. Frozen Music (page 13) Tabakfabrik Linz

Inspiriert von mehr als 70 „Complaints Choirs“ in aller Welt, haben ORF und Ars Electronica eingeladen, sich auch hierzulande einmal so richtig zu beschweren. Egal, ob es um die Umwelt, Politik oder Gesellschaft geht, die Beschwerden und Verbesserungsvorschläge fließen in den „OÖ-Reparatur-Song“ ein. Dieser wird auf dem Linzer Hauptplatz von einem Amateurchor unter Leitung von Wolfgang Mayer (AT) uraufgeführt.

Inspired by more than 70 Complaints Choirs all over the world, the ORF (Austrian Broadcasting Company) and Ars Electronica invited locals to get whatever has been bothering them of their chest. Regardless of whether it has to do with the environment, politics or social injustice, the complaints and repair suggestions will be put together to create the "Upper Austrian Repair Song". An amateur choral group under direction of Wolfgang Mayer (AT) will then perform it on Linz's Main Square.

Eine Kooperation der Ars Electronica und dem ORF OÖ. Der Repair Choir ist Teil des internationalen Projekts „Complaint Choirs“ von Tellervo Kalleinen und Oliver Kochta-Kalleinen.



„ZeitRäume“ ist ein langfristig angelegtes Forschungs- und Entwicklungsprojekt, basierend auf einem offenen Netzwerk aus KünstlerInnen, DesignerInnen, ArchitektInnen, TechnologInnen, WissenschaftlerInnen sowie VertreterInnen der Wirtschaft und der Politik. Auf der Grundlage aktueller Erkenntnisse und Fragestellungen zum Klimawandel werden zukunftsorientierte Szenarien und Lebensstile entwickelt und durch künstlerische und designorientierte Arbeiten und Projekte visualisiert. „ZeitRäume“ startet auf dem Ars Electronica Festival mit dem Symposium „Desire for Future, Change and how to admit failure“ (Münchner Kreis, Ludwig-Maximilian-Universität und Technische Universität München).

ZeitRäume is a long-term R&D project staffed by an open network of artists, designers, architects, technologists, scientists, business people and government officials. Recent findings and current issues in the study of climate change are serving as the basis for the development of scenarios and lifestyles with great future promise. These are being visualized in artistic and design-oriented works and projects. ZeitRäume is being launched at the Ars Electronica Festival with a symposium entitled “Desire for Future, Change and How to Admit Failure” (Münchner Kreis, Ludwig Maximilian University and the Technical University Munich).

www.overtures.de/zeitraeume

Ein Projekt von artcircolo in Zusammenarbeit mit pilotraum01
KuratorInnen: Serafine Lindemann (DE) und Christian Schoen (DE)

Desire for future, change, and how to admit failure (Symposium/Workshop)

Wenn es „zu spät ist, Pessimist zu sein“ (Yann Arthus-Bertrand), wie können wir dann den Optimismus und Trieb am Leben halten, eine lebenswerte Zukunft zu erdenken? Momentan erleben wir viele große Fehlschläge, seien es Umweltkatastrophen, Finanzkrisen oder scheinbar endlose Grenzkonflikte. Für dieses Symposium soll mit ExpertInnen aus verschiedensten Gebieten erlebbar gemacht und reflektiert werden, wie man sich Fehlschläge eingestehen und daraus das Bedürfnis nach Veränderung erzeugen kann. Das ambitionierte Ziel ist es, sich selbst und andere zu mobilisieren, um frei von Angst Verantwortung für eine bessere Zukunft zu übernehmen.

If it's “too late to be a pessimist” (Yann Arthus-Bertrand), then how can we remain optimistic and sustain the urge to bring forth a future worth living? We're currently experiencing numerous major miscarriages—environmental catastrophes, financial crises, seeming endless border disputes. At this symposium, experts in a wide array of fields will elaborate on and illustrate how to acknowledge errors and to use them as a source of motivation to implement change. The ambitious goal here is to mobilize oneself and others in order to courageously assume responsibility for a better future.



Schedule

Updates can be found at: http://www.artcircolo.de/zeitraeume_/linz2010

Für die Teilnahme am kompletten Symposium ist ein Unkostenbeitrag in Höhe von 100 € (50 € für StudentInnen, KünstlerInnen und SeniorInnen) zu entrichten. Der Preis beinhaltet den Workshop am Samstag inklusive Dinner sowie Eintritt und Teilnahme am Sonntag. Freier Eintritt mit dem Festival Pass gilt nur für die Panels am Sonntag.

The tuition for attending the entire symposium is 100€ (50€ for students, artists and seniors). This fee to cover production costs entitles you to admission to the workshop on Saturday (including dinner) as well as admission and participation on Sunday. Free admission for Festival Pass holders applies only to the panels on Sunday.

Ein Projekt des Münchner Kreis, der Ludwig-Maximilian-Universität München und der Technischen Universität München in Zusammenarbeit mit der Ars Electronica im Rahmen der Reihe „overtures ZeitRäume“, artcircolo und pilotraum 01.

■ 4. 9. 18:00 – 21:00 Ars Electronica Center, Sky Loft

18:00 Symposium/Workshop Opening

Welcome

- Prof. Arnold Picot (Münchner Kreis)
- Dr. Christian Schoen and Dr. Serafine Lindemann (overtures ZeitRäume)
- Gerfried Stocker (Ars Electronica)

Lectures

- **Evolutionary Heritage: Decision processes, self repair of systems in uncertain environments, aspects of brain research**
Prof. Ernst Pöppel, psychologist and neuroscientist, LMU Munich
- **The Ignorance Society**
Prof. Daniel Innerarity, Professor of political and social philosophy at the University of the Basque Country, San Sebastian

21:00 Conversation Dinner

Each table will receive a subject concerning sustainability, admitting failure and change in our society and is asked to propose an implementation scenario. The results will be summarized and discussed next day.

■ 5. 9. 10:00 – 13:00 Bau 2 EG

10:00 Opening

- Gerfried Stocker (Ars Electronica)
- Introduction of overtures “ZeitRäume” and the art projects
Dr. Christian Schoen and Dr. Serafine Lindemann
- Opening: How to Finance our Future
Opening Prof. Arnold Picot

10:15 Central Banks as Pushers of the Financial Crisis.

Prof. Dr. Gunnar Heinsohn, sociologist and economist, University of Bremen

11:00 Towards a Language for the economics of Economy.

Dr. Viktor Winschel, Universität Mannheim, VWL Institut für Internationale Wirtschaftsbeziehungen

Managing our Future

11:30 Decision process and simulation in uncertain environments

Prof. Dr. Charles Hirsch, Vrije Universiteit Brussel and CEO of Numeca S.A.

12:00 Software Engineering: How to deal with failure

Prof. Dr. Bernd Brügge, computer scientist, TUM

12:30 Guided acoustic Tour

Kalle Laar
Engagement to our Future
Dr. Christian Schoen and Dr. Serafine Lindemann, curators, Germany.
Kalle Laar, artist, Germany
Combine transdisciplinary experiences and art processes to gain knowledge. – Courage for active change and future through artists

■ 5. 9. 14:30 – 17:30 Bau 1 OG 3

14:30 Meeting point at “Never Ever”, project by Benjamin Bergmann

15:00 Metro Crowd Financing for SMEs in underdeveloped metropolitan areas

Stefan Doebelin, Network Economy AG

15:20 Applications: How to Admit Failure!

Prof. Dr. Han Brezet, Technical University Delft, Sustainable Design Program

15:50 Manufactured Demand: What it means to grow a multi-billion Dollar industry around bottled water

Dr. Martin Richartz, computer scientist, Vodafone R&D Germany,
Dr. Serafine Lindemann, curator, artcircolo

16:10 Panel: Desire for Future, Change and how to admit Failure

Benjamin Bergmann, Finnbogi Pétursson, Gerfried Stocker,
Prof. Dr. Arnold Picot, Dr. Bernd Wiemann
Dr. Christian Schoen
Video Including presentation of the results of the conversation dinner

16:50 Science without error bars

Dr. Wolf von Reden, Fraunhofer Gesellschaft HHI

Earth

■ Finnbogi Pétursson

■ 2. 9. – 7. 9.

Magazine EG

In einem mit Wasser gefüllten Bassin erzeugt der isländische Künstler Pétursson eine Interferenz von 7,8 Hertz. Der Ton, hör- und spürbar, wird durch Wellen auf der Wasseroberfläche sichtbar. Die Frequenz von 7,8 entspricht einem physikalischen Phänomen namens Schumann-Resonanz, es beschreibt die Schwingung des elektromagnetischen Feldes der Erde. Für Pétursson ist diese Frequenz der Herzschlag unseres Heimatplaneten.

In a water-filled basin, Icelandic artist Pétursson creates interference at 7.8 hertz. The sound, which can be heard and felt, becomes visible in the form of waves on the surface of the water. This 7.8 hertz frequency corresponds to a physical phenomenon named the Schumann Resonance that describes the resonance of the Earth's electromagnetic field. For Pétursson, this is the frequency of our home planet's pulse.

www.finnbogi.com

Courtesy of the artist and i8 gallery, Reykjavik



Photo: Jason Wychta

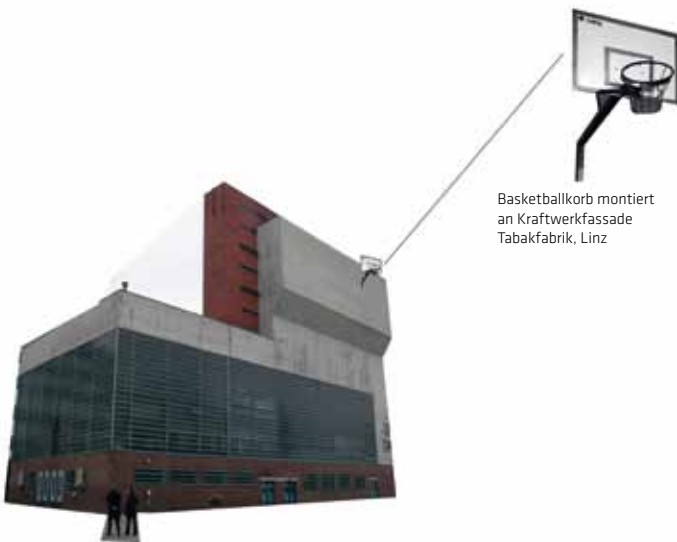
Never Ever

Benjamin Bergmann
2. 9. – 7. 9. Kraftwerk

Die Werke Benjamin Bergmanns sind kühne Behauptungen, gedankliche Experimente und sensible Gedankenspiele, in denen nicht selten das Absurde in den Vordergrund rückt. Sie sind geprägt von skulpturalem Grundverständnis und leben von ihrem performativen Charakter. „Das Schöne an der Absurdität ist für mich die Nachhaltigkeit der Verwirrung. Irgendwann ertappt man sich bei dem Gedanken, dass eine gänzlich absurde Welt vielleicht viel schöner wäre.“ Wenn Bergmann also in schwindelerregender Höhe einen Basketballkorb installiert, dann schafft er ein faktisches und metaphorisches Experiment mit hochgestecktem Ziel, bei dem das Scheitern wahrscheinlicher ist als der Erfolg.

The works of Benjamin Bergmann make bold assertions, conduct thought experiments and sensitively play with ideas in which the absurd often takes center stage. Their basic nature is sculptural, and they display an essentially performative character. "For me, the beautiful thing about absurdity is the sustainability of the confusion. At some point, you find yourself toying with the idea that a totally absurd world would perhaps be more beautiful." Accordingly, when Bergmann installs a basketball hoop at dizzying heights, what he's setting up thereby is a metaphorical and de facto experiment that sets its goal so high that there's a higher likelihood of failure than success.

www.benjaminbergmann.de



Basketballkorb montiert an Kraftwerkfassade Tabakfabrik, Linz

Wherever you go I'll be already there. Kleine Klänge

Kalle Laar (DE)
2. 9. – 7. 9. Magazine OG 3



Photo: Juan Carlos Betancourt

Soundkünstler Kalle Laar untersucht Geräusche, die uns umgeben und die wir bewusst oder unbewusst wahrnehmen. Im Vordergrund seiner „Forschungsarbeit“ steht die durch Klänge hervorgerufene individuelle emotionale Verbindung, unbeeinträchtigt von visuellen Elementen. In dieser Installation wird ein scheinbar leerer Raum Ton für Ton von Klängen erobert. Oft am Rand der Hörschwelle angesiedelt, weiß der Besucher nicht immer, ob er tatsächlich etwas vernommen hat – und wenn ja, was und wo? Natur dringt ein, Geräusche des Alltags. Im Verhältnis zu den Raumdimensionen bleiben sie in Miniaturform, kleine Klangdinge zum Entdecken, die den Ort auf ihre Art heimlich in Besitz nehmen.

Sound artist Kalle Laar investigates the ambient noises that surround us and that we consciously or unconsciously perceive. His "research work" focuses on the individual emotional connections evoked by sounds—and unaffected by visual elements. In this installation, a seemingly empty room is occupied by sounds, tone by tone. These sounds are often on the very threshold of audibility, so that the visitor doesn't always know whether he/she actually heard something and, if so, what and where. Nature intrudes. The sounds of everyday life. In relation to the installation space's dimensions, they remain in miniature format, little tonal objects to be discovered, audible phenomena that, in their own way, surreptitiously take possession of this place.

www.klangmuseum.de

Ein Projekt von artcircolo in Zusammenarbeit mit pilotrauma01
KuratorInnen: Serafine Lindemann (DE) und Christian Schoen (DE)

Symphony for broken speakers
Komposition für defekte Lautsprecher

Kalle Laar (DE)
2. 9. – 7. 9. Bau 1 OG 5 Abteilungsleiterraum

In seiner zweiten Installation beschäftigt sich Kalle Laar mit dem Festivalthema REPAIR, denn bei ihm darf kaputte Technik in Würde weiterleben. Statt seine Lautsprecher, welche für ihn als Klangkünstler nicht mehr tauglich sind, zu entsorgen, werden sie zu Ensemble-Mitgliedern, die ihre Eigenart in die Interpretation „defekter“ klassischer und elektronischer Klänge einbringen.

In his second installation, Kalle Laar deals with the festival theme, REPAIR, since, the way he sees it, kaput technology has the right to live on in dignity. Instead of disposing of his loudspeakers—that can no longer meet the standards demanded by a sound artist—they become members of his ensemble, contributing their own inimitable qualities to the interpretation of "defective" classic and electronic sounds.

Ein Projekt von artcircolo in Zusammenarbeit mit pilotrauma01
KuratorInnen: Serafine Lindemann (DE) und Christian Schoen (DE)

No more duck and cover.
Überleben mit dem Soundmuseum

Kalle Laar (DE)
4. 9. 16:00 – 17:00 Hof Bühne

Defekte, kranke, überholte, kaputte, merkwürdige, verlorene, abseitige und abhanden gekommene Klänge, natürlich auf Vinyl, saved by the DJ Kalle Laars Performance mit der Sammlung des Temporary Soundmuseums lädt Menschen mit offenen Ohren zum bewussten Hören ein.

Defective, sick, obsolete, irreparable, remarkable, lost, off-the-charts and misplaced sounds; on vinyl, of course; saved by the dj. Kalle Laars performance with the Temporary Soundmuseum's collection invites visitors to engage in conscious hearing with open ears.

www.klangmuseum.de

djkl & The Temporary Soundmuseum
Ein Projekt von artcircolo in Zusammenarbeit mit pilotrauma01
KuratorInnen: Serafine Lindemann (DE) und Christian Schoen (DE)

quelle 01

2. 9. – 7. 9. Bau 1 OG 3 / Bau 2 OG 2 / REPAIR Lounge

Die Versorgung mit gesundem Trinkwasser ist ein Grundrecht, aber auch eine technische und gesellschaftliche Herausforderung. ExpertInnen aus Technologie, Biologie, Medizin, Kunst und Design haben daher den Trinkwasser-Nachbereiter „Quelle 01“ entwickelt. Dieser spendet lokales Leitungswasser nach physikalischer und chemischer Aufbereitung, wie wir es von der Natur gewohnt sind. Die Vorgabe war es, eine optimale Trinkwasserqualität zu erzielen, weltweit die lokalen Quellen zu nutzen und damit unnötige Transporte, Reinigung und Recycling von Flaschen zu vermeiden. Das Ergebnis ist ein zukunftsorientierter Zusammenklang von Technik, Natur und Leben. Bei der Ars Electronica werden drei dieser Geräte ausgestellt.

Access to healthy drinking water is a basic right, but also a technical and social challenge. Accordingly, experts in technology, biology, medicine, art and design collaborated on the development of the Quelle 01 (Spring 01) drinking water purification system. It takes local tap water, physically and chemically purifies it, and delivers water as if from a natural spring. The assignment was to achieve consummate drinking water quality, and to use local sources of water worldwide in order to avoid unnecessary transportation, cleaning and recycling of bottles. The outcome is to bring technology, nature and life into harmony in a way that has great future promise. Three of these devices will be exhibited at Ars Electronica.

www.quellsysteme.de



Rear Impact

Tom Hanslmaier (AT)
Performance

5. 9. 23:30 – 24:00 Hof
6. 9. 21:45 – 22:15 Hof

In der Performance „Rear Impact“ soll den menschlichen Spielräumen nachgegangen werden, wenn nicht die Maschine das Werkzeug des Menschen ist, sondern sich der Mensch zu einem Instrument von Maschinen wandelt. Welchen Einfluss haben neue Technologien auf den Körper und dessen Wahrnehmung und welche Ästhetik geht daraus hervor? Der Zuschauer sieht eine bewegte Situation, die durch das Stroboskop in einzelne Standbilder zerschnitten wird. Die fließende Bewegung einer Frontalkollision zwischen dem ein Motorrad lenkenden Performer und einem Auto erscheinen dadurch als Momentaufnahme. Ein puristisches Bühnenbild und strenges Lichtkonzept unterstreichen den Charakter einer außergewöhnlichen Situation, der der Zuschauer beiwohnt. Im Zentrum von Tom Hanslmaiers künstlerischem Schaffen steht die Auseinandersetzung mit den biomechanischen Vorgängen im menschlichen Körper, der unglaublichen Kraft und Intensität, die der Körper erzeugt, und den Kräften, die auf den Körper in der Bewegung einwirken.

“Rear Impact“ is a performance that deals with human latitude for action when the machine isn't the tool of the human being but rather the human being the instrument of the machine. What influence do new technologies have on the body and its faculties of perception, and what aesthetics are the results? Audience members see a fluid situation cut up by the stroboscope into individual stop-action images. The flowing movement of a head-on collision between a car and a motorcycle driven the performer comes across as a series of snapshots. A minimalist stage set and a stark lighting concept underscore the character of an extreme situation that audience members experience live. One of the areas of emphasis of Tom Hanslmaier's creative activities as an artist is the confrontation with the biomechanical processes that go on in the human body, the incredible power and intensity that the body generates, and the forces that act upon the body when it's in motion.

www.tomhanslmaier.at

Musik: Philipp Tengler, Martin Urstöger, Thomas Rinner, Hannes Seiberl
Licht: Gerald Pappenberger



Photos: Vienzenz

As an artist, I need to rest (2009)

Sonia Cillari (IT)

Generative / Interactive performance
2. 9. Part of Frozen Music (see page 13)
3. 9. – 7. 9. 18:30 – 20:00 Magazine OG 6

Die Künstlerin liegt reglos auf dem Boden und atmet durch einen Schlauch aus, der ihr linkes Nasenloch mit der Mitte eines großen Bildschirms verbindet. Eine digitales Wesen namens „Feather“ wird allein durch den Atem der Künstlerin geschaffen. Etwa 14.000 digitale Elemente werden im Verlauf der Performance erschaffen, die digitale Feder kann mehr als sechs verschiedene Zustände annehmen. Außerdem zeigt die Feder die Kohlendioxidkonzentration im Ausstellungsraum an; sie kann ihre ursprüngliche Farbpalette verlieren und sich schwärzlich verfärben, wenn die Konzentration in der Umgebungsluft ansteigt. Die angestrenzte Atmung der Künstlerin wird im Laufe der Zeit zunehmend hörbar.

While lying still on the floor, the artist is exhaling through a cable connecting her left nostril and the center of a big screen. A digital creature called “feather” is entirely generated by the artist's exhalation. Around 14,000 digital elements are created during the performance, and the digital feather can be brought into more than 6 different states of being, from addition to resistance patterns of life. Furthermore, the carbon dioxide level in the exhibition space is indicated by the feather, which might lose its initial range of colors heading towards black in case of higher concentrations in the surrounding air. One can hear the fatigued sound of the artist's respiration over time.

www.soniacillari.net

Supported by [ars]numerica (Montbéliard, France), Optofonica Laboratory for Immersive ArtScience and Mondriaan Foundation (Amsterdam, the Netherlands)



Soft Bodies

International Performance Art Festival
3. 9. – 6. 9. Event Space / Hof

Das Performancefestival „Soft Bodies“ beschäftigt sich mit den verschiedenen Positionen und Herangehensweisen innerhalb der Performancekunst. Die KünstlerInnen werden selbst zum Medium und praktizieren ihre Ideen nicht nur an sich, sondern auch gemeinsam mit dem Publikum. Sie arbeiten also am und mit dem lebenden Subjekt und schaffen dadurch Raum für Begegnung. Die Festivalzentrale bb15 fungiert als Ort des Austausches, der Diskussion und der Präsentation bereits stattgefundener Performances.

Festivalzentrale bb15: Baumbachstraße 15, 4020 Linz
Öffnungszeiten: 3. bis 6. September 2010, jeweils 14:00 – 18:00 Uhr

The aim of the Soft Bodies Performance Art Festival is to bring together at a single location the tremendous diversity of approaches to and takes on performance art. The participating artists put their ideas into practice upon themselves and together with their audience at the same time. Thus, they work on and with the living subject, which creates space for many different points of view amidst this encounter. bb15 is the festival headquarters, and will also serve as a setting for discussion and presentation of previously staged performances.

Festival headquarters bb15: Baumbachstraße 15, 4020 Linz
Dates & hours: September 3-6, 2010, 2-6 PM each day

Schedule

3. 9.	18:00 – 21:00	Zeit	Ort
Leo Devlin (IE)	18:00	Hof	
Marta Bosowska (PL)	18:30	Event Space	
Boris Nieslony (DE)	19:00	Hof	
Sofia Greff (DE)	19:30	Event Space	
Didi Bruckmayr (AT)	20:00	Hof	
Christian Bedics (DE)	20:30	Hof	
Faxen (AT)	20:30	Hof Bühne	

4. 9.	19:00 – 24:00	Zeit	Ort
Elisa Andessner (AT)	19:00	Hof	
Hugh O'Donnell (IE)	19:30	Event Space	
Alice Devisscher (BE)	20:15	Event Space	
Stephen Dorothy (IE)	20:45	Event Space	
Colm Clark (IE)	21:15	Event Space	
Siegmar Aigner (AT)	21:45	Hof Bühne	
noneon (AT)	22:15	Hof Bühne	

www.medeo.or.at/bb15

KuratorInnen: Mag. Elisa Andessner (AT), Dr. Didi Bruckmayer (AT)
Eine Kooperation des Linzer offspaces „bb15“ und dem Ars Electronica Festival

My husband and me, me and my wife

Nico Ferrando (AR) / presented by Edition Lammerhuber (AT)
2. 9. – 7. 9. Magazine OG 3

„My husband and me, me and my wife“ ist eine Serie von Fotografien von 25 Paaren verschiedenen Alters und ethnischen Hintergrunds. Manche haben ihr ganzes Leben miteinander verbracht, andere erst ein paar Monate. Die lebensgroßen und realistischen Farbbilder werden Ihnen das Gefühl vermitteln, als stünden die Modelle selbst vor Ihnen. Nackt und entspannt wirkend scheinen sie vor dem weißen Hintergrund zu schweben, beinahe als wären sie schwerelos. Einige Körperteile sind vertauscht, insbesondere solche, die mit dem im Zusammenhang stehen, was nach gesellschaftlicher Auffassung das Geschlecht bestimmt. Bei „My husband and me, me and my wife“ kann es um Identität gehen, um die Ehe, um Beziehungen, Genetik und Treue, um die Vergangenheit und die Gegenwart und vielleicht um die Zukunft – und jedenfalls um die Liebe.

“My husband and me, me and my wife“ is a series of photographs of twenty-five couples from different ages and ethnic groups. Some have been together their whole life, others just for a few months. Life-sized, in color and taken in a realistic fashion, the images will give you the impression that the models are standing in front of you. Naked and relaxed, they seem to be floating on the white background, almost levitating. Some of their body parts are interchanged, particularly those related to what is socially taken to define gender. “My husband and me, me and my wife“ can be about identity, about marriage, about relationships, about genetics, about gender, about commitment, about the past, the present, maybe the future and definitely about love.



Ms. Pianetti

Mr. Pianetti



Phantom Recorder (2010)

Revital Cohen (IL)

2. 9. – 7. 9. Magazine OG 1

Bei Phantomschmerzen werden Schmerzen in einen nicht mehr vorhandenen Körperteil, also außerhalb des Körpers, projiziert bzw. dort empfunden. Ein neuartiges Interface kann diese Empfindungen übertragen oder die bei Bewegungen verspürten Empfindungen aufzeichnen. Der „Phantom Recorder“ lässt ein kaltes, feuchtes Gefühl auf der Haut entstehen, das halluzinöse Phantomempfindungen auslöst. Stimulieren

die Phantombewegungen das periphere Nervensystem, werden diese Bewegungen über das neuronale Implantat und ein externes Gerät drahtlos erfasst und aufgezeichnet. Eine derart ausgestattete Prothese überträgt die Daten der aufgezeichneten Phantomempfindungen an das Implantat, wodurch die Nerven das Gefühl einer Phantomelektrode, eines vierten Fußes oder des verletzten Arms imitieren.

*Phantom pain is a phenomenon in which pain is projected onto and perceived in a part of the body that does not exist (e.g. has been amputated). Now, an innovative new interface can convey these sensations or record phantom movements a person feels. The *Phantom Recorder* system projects a cold, damp sensation onto the skin surface, triggering the brain to hallucinate a phantom. As the phantom movement stimulates the peripheral nerves, its activity is captured and recorded by a neural implant and external wireless equipment. When a prosthesis has been fitted to a subject, digital data of the recorded phantom sensation can be transmitted to the implant, allowing the nerves to recreate the sensation of the telescoped phantom hand, the severed foot or the severed arm.*

www.revitalcohen.com



fade out (2010)

Daito Manabe (JP) & Motoi Ishibashi (JP)

2. 9. – 7. 9. Magazine EG

Über eine Infrarotkamera werden Porträts von Personen aufgenommen und anschließend mittels eines Laserprojektors auf eine phosphoreszierende Leinwand gezeichnet. Der Laser baut die Bilder

Pixel für Pixel, Layer für Layer auf und erzeugt so leuchtende Bereiche auf der phosphoreszierenden Leinwand, die langsam verblassen.

Portraits of individuals are taken by an infrared camera and then displayed by a laser projector on a phosphorescent screen. The laser constructs the image pixel by pixel, layer by layer, and thereby produces glowing areas on the phosphorescent screen that slowly fade.

The Destruction of the Ego

Tove Kjellmark (SE)

2. 9. – 7. 9. Hof

„The Destruction of the Ego“ ist ein ursprünglich 30 Zentimeter hoher Spielzeugroboter, der zu einem mehr als drei Meter großen Giganten aufgeblasen wurde, dabei aber alle Merkmale des kleinen Originals behalten hat. Er lacht hysterisch wie ein Kind, das man kitzelt, bis es schier verrückt wird, wirft sich zuckend zu Boden und steht wieder auf. Mit dieser Maschine offenbart Tove Kjellmark unsere Angst vor dem Verlust der Selbstbeherrschung und vor menschlichen Schwächen. Eine Maschine wird gebaut, um perfekt zu funktionieren: Sie ist die materielle Verwirklichung von Kontrolle. So ist „The Destruction of the Ego“ auch eine Reflexion auf das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine.

The Destruction of the Ego is a one-foot tall toy robot enlarged to a more than three meter tall giant, which still has the same features as the small original. It laughs hysterically, like a child that is tickled out of its mind, it falls on the floor in convulsions, and rises up on its feet again. Tove Kjellmark uses the machine to reveal our fears of losing control and human weaknesses. A machine is designed to function perfectly, it is materialized control. In this way The Destruction of the Ego also reflects on the relation between man and machine.

www.tovekjellmark.com

Thanks to Bengt Sjöln, Jens Lind, Daniel Eng, Johannes Gross, Andrea Hvistendahl, Lars Hässler

Photo: Tove Kjellmark



crowd2cloud

Experiments in Crowd Gaming

2. 9. – 6. 9. Event Space

„Keep your eyes on the ball!“, heißt es im Englischen, „Immer am Ball bleiben!“. Dieses Jahr haben auch die Bälle ihre Augen fest auf Sie gerichtet. Sie wissen, wer sie berührt, verfolgen laufend die gesellschaftliche Dynamik – und bald werden sie die Menschen vor Ort über die Wolke mit virtuellen Menschenmengen verbinden. „crowd2cloud“ ist ein großes körperliches Spiel für Menschenansammlungen auf dem neuesten technologischen Stand. Von einer gigantischen Lustsphäre, bei der Woody Allens „Sleeper Pate“ gestanden hat, bis hin zu Hunderten von Bällen, deren Bewegungen von Technologie der neuesten Generation eingefangen werden: Sie haben die Möglichkeit, zu spielen, zu experimentieren und Ihre eigenen Spiele zu entwickeln. TeilnehmerInnen können mit dem System experimentieren – bringen Sie einfach Ihren eigenen Laptop mit! Wir wissen, was am Anfang steht, aber was am Ende dabei herauskommt, ist unmöglich vorherzusagen.

Keep your eyes on the ball! This year, the balls will keep their eyes on you too. They know who touches them, they track social dynamics, and soon they will connect a local crowd to virtual crowds, via the cloud. crowd2cloud is the next generation of large-scale physical crowd games. From one gigantic pleasure orb inspired by Woody Allen's "Sleeper", to hundreds of balls motion-captured with the latest technology, you will have the chance to play, experiment, and design your own games. Participants can experiment with the system, just bring your own laptop! We know how it will start, but it's unpredictable how it will end.

Open Demos

2. 9. – 6. 9. 13:00 – 15:00

Alle sind eingeladen, die jüngsten Entwicklungen selbst auszuprobieren. Everybody is invited to try out the newest daily developments.

The Big Bounce

3. 9. – 6. 9. 21:30 – 22:00

Spielen Sie die vom „crowd2cloud“-Team entwickelten Spiele und die besten Neuentwicklungen des Tages bei diesem großen Showereignis. Play the crowd2cloud team's own games and the best of the new daily developments in this big show event.

www.squidball.net

Chris Bregler (US), Sally Rosenthal (US), Kirill Smolskiy (US), Ian Spiro (US), Graham Taylor (US), George Williams (US)



Photo: Tom Igoe & Ian Spiro

Body & Soul Factory

2. 9. – 7. 9.

Bau 1 OG 5

Neben dem klassischen Reparaturbegriff der westlichen Medizin kommt immer mehr ein ganzheitlicher Zugang ins öffentliche Interesse und Bewusstsein. Wie reparieren wir uns selbst? Wie erhalten wir unsere Ganzheit und Gesundheit in einem umfassenden Sinn?

Die „Body&Soul Factory“ erprobt die Verknüpfungen von Spiritualität und Wissenschaft, Medizin und alternativen Heilungszugängen und schafft Angebote fürs persönliche REPAIR-Programm während des Ars Electronica Festivals.

Repair yourself

2. 9. – 7. 9. 10:00 – 19:00

Shiatsu, Coaching, schamanische Reisen, Physiotherapie, Craniosacrale Integration, Massage, Energiebehandlungen, Kinesiologie, Lomi Lomi, Klangmassagen u.v.m

Group repair

2. 9. – 7. 9. 10:00 – 19:00

Yoga, Energiebalance, Klangreisen, schamanische Reisen, systemische Aufstellungen, Kurzworkshops ...

Rescue repair

2. 9. – 7. 9. 16:00 – 18:00

15-Minuten-Programm für gestresste Ars-BesucherInnen. Steht allen Ars-Electronica-Pass-BesitzerInnen einmal kostenlos zur Verfügung.

Infos zur Anmeldung auf www.aec.at/repair

More and more people are becoming aware of and interested in a holistic approach to health to supplement the classic means of repair used in Western medicine. How do we repair ourselves? How do we maintain our wholeness and health in a comprehensive way?

The Body & Soul Factory seeks to blend spirituality and science, medicine and alternative approaches to healing, and offers visitors a personalized REPAIR program during the Ars Electronica Festival.

Repair yourself

September 2-7 10 AM – 7 PM

Shiatsu, coaching, shamanic counseling, physiotherapy, cranio-sacral integration, massage, energy treatments, kinesiology, lomilomi, sound massages and much more

Group repair

September 2-7 10 AM – 7 PM

Yoga, energy balance, sound journeys, shamanic journeys, systemic configurations, mini-workshops, etc.

Rescue repair

September 2-7 4 – 6 PM

15-minute program for stressed-out Ars visitors—all Ars Electronica Pass holders are entitled to one treatment free of charge.

Preregistration information at www.aec.at/repair

Eva Gütlinger (AT) und Birgit Kaps (AT)

[the next idea] voestalpine Art & Technology Grant

Seit der ersten Vergabe des [the next idea] voestalpine Art and Technology Grants sind nun sechs Jahre vergangen. Grund genug für Ars Electronica und voestalpine, diesen Projekten eine eigene Ausstellung mit Arbeiten der letzten sechs Jahre zu widmen. Ziel dieser Förderung war und ist es, Menschen zu finden, die sich auf neuartige und überraschende Art und Weise mit den gegebenen Bedingungen auseinandersetzen und Konzepte entwickeln, die das Potenzial haben, Zukunft aktiv zu gestalten. Die Arbeiten bewegen sich im Spannungsfeld von Kunst, Technologie, Design und Wissenschaft und reflektieren ihre eigenen Annahmen als auch die damit verbundenen Konsequenzen in einem gesellschaftlichen Kontext. Gerade der Mix aus kreativen und in den unterschiedlichsten Disziplinen tätigen Menschen verspricht eine spannende Auseinandersetzung mit zukunftsweisenden Themen. Damit sich diese neu entstandenen Verbindungen nach Ende des Festivals nicht sofort wieder auflösen, sollen auf dem neuen [the next idea]-Blog sowohl ausgestellte Projekte als auch neue vielversprechende Ansätze präsentiert werden.

Six years have passed since [the next idea] voestalpine Art and Technology Grants was first awarded, so this would be a fitting occasion for Ars Electronica and voestalpine to devote an exhibition to these efforts. The mission has been to discover people who are taking original, innovative approaches to confronting the facts & circumstance of this world, and are developing concepts that have what it takes to really make a difference. The exhibition spotlights work being done at the nexus of art, technology, design and science, and elaborate on the projects' inherent assumptions as well as the social consequences they entail. It's precisely this mixture of very creative people with wide-ranging skills and highly diverse backgrounds that promises to foster fascinating, inspiring encounters with topics and issues of great importance to our future, so to assure that these successful networking efforts don't just loosen and completely unravel following the end of the Festival, Ars Electronica is launching a blog that will present the projects on exhibit as well as new and very promising approaches.

www.aec.at/nextidea

[the next idea] Exhibition

2. 9. - 7. 9. Magazine OG 2

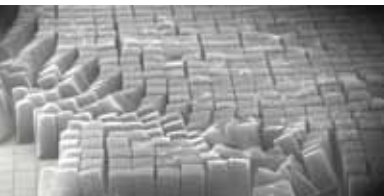


Photo: Frederik de Wilde & University Hasselt

Nanomaterials Laboratory at Rice University, Houston (US), SMARTbe, Flemish Ministry of Culture and the University Hasselt

Frederik De Wilde (BE) - Hostage
 Winner of the [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant 2010
 The creation of the darkest nano engineered painting in the world is a case study to explore the possible paradigm shift nano technology can generate in the arts in general and more specific in the medium of painting.

Bruce Baikie (US) - Intelligent Solar-Powered 3G-WiFi Broadband Access

[the next idea] 2010 Honorary mention

This device provides a method for controlling the power usage of communication routers based on the electrical output of solar panels and the voltage/charge level of batteries. By reducing the cost and increasing the portability of communication routers, the aim is to deploy them in developing regions, specifically in schools.



Adam Zaretsky (NL) - Studiolab

[the next idea] 2010 Honorary mention

The sea slug "Elysia chlorotica" eats chloroplasts from algae and becomes solar powered by repairing the chloroplasts and keeping them going. This generates the possibility to produce solar-powered species for food and biofuel directly from the sun, reducing our ecological footprint.



BioArt artist Adam Zaretsky in collaboration with Prof. Huub de Groot (bio-solar cells) and Prof. Rob Zwijnenberg (Faculty of Humanities, Leiden)

Photo: Huub de Groot, David Louwrier

Eyal Burstein, Michele Gauler (DE) - Eye Candy

The brain determines where the sensorial information it receives comes from by the frequency at which it resonates. By manipulating a signal from the tongue to the brain by shifting it to the "eyes frequency", you get the sensation of soda bubbles felt on the tongue as the mind decodes this sensorial information as vivid pictures.

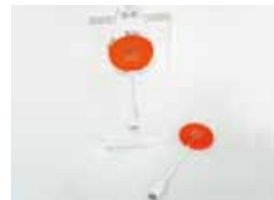


Photo: betatank 2010

Hans Frei, Marc Böhlen (CH, US) - Micro Public Places

In response to the rise of pervasive Information technologies and the privatization of the public sphere, Marc Böhlen and Hans Frei propose hybrid architectural programs called Micro Public Places (MPPs). They offer access to things that are or should be available to all, like air, water, medicine or books and combine information technologies with subjective human intuition to make the public space a contested space again.

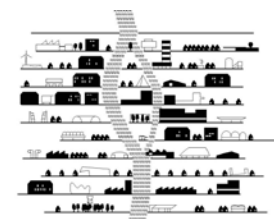


Photo: Hans Frei, Marc Böhlen

Niels Peter Flint (DK) - WonderWorldCompostdo

WonderWorldCompostdo (WWCdo) takes up a tabooed topic centered around human waste. The main goal of the WWCdo project is to create awareness around how energy can be created for everyone on the planet if the technologies are used appropriately.



Photo: Niels Peter Flint

Ken Banks (UK) - Frontline SMS

FrontlineSMS is a free software that turns a computer and a mobile phone or a modem into a two-way group messaging hub. Since it works in any place with mobile reception, it doesn't need the Internet, which is a major advantage for many grassroots NGOs.



Photo: Ken Banks, kiwanja.net

Cathrine Kramer (UK) - Community Meat Lab

A number of scientists are researching the prospect of growing meat in vitro as a potential solution to the current global meat consumption. How could such a process be structured in an alternative mode of production, independent of the industrial food system? The Community Meat Lab proposes a scenario where the consumer makes a social and emotional investment in the production of their food rather than a monetary one.



Photo: Cathrine Kramer

Cesar Harada (UK) - Open_Sailing

Winner of the [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant 2009
 "Open_Sailing" is a pioneering open-source architecture designing and building the first International Ocean Station. A diverse community of experts develops the technologies required to enable a human floating symbiotic life with the ocean. The "Open_Sailing" project aims to provide a stable infrastructure for ocean research, developing technologies that will impact our lives on land as well as the ocean.



Photo: Open_Sailing 2009, www.opensailing.net

Jonas Burki (CH) - Sun_D

Winner of the [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant 2007
 SUN_D takes a radical new approach—one that doesn't regard daylight as a problem but instead sees its tremendous potential. Jonas Burki considers sunlight and ambient light as a resource that's natural, free and abundantly available, and builds sun monitors that adapt to natural lighting conditions.



Photo: Sun - D

[the next idea] Talks

3. 9 13:00 - 17:10 Bau 2 OG 2

Im Kontext der diesjährigen [the next idea]-Ausstellung werden über die einzelnen Arbeiten hinaus auch einige Personen hinter den Konzepten zu Wort kommen. Dabei sollen die einzelnen Zugänge vertiefend vorgestellt und mit den Anwesenden diskutiert werden. Ein reger Austausch der Teilnehmenden steht im Vordergrund.

At this year's symposium, attendees will get an opportunity to hear about the individual works as well as to hear from a few of the people behind the concepts. They'll go into detail about their individual approaches and discuss them with audience members. Here, the accent is on a lively process of exchange among participants.

Schedule

- 13:00 Introduction by Bernhard Böhm (AT)
Project coordinator [the next idea]
- 13:10 Frederik de Wilde (BE) - Hostage
Winner of the [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant 2010
Studied fine arts (MA), audio-visual arts(MA) & followed a pre-education in architecture, concluded his studies with a post-graduate degree in new media, arts & design at TRANSMEDIA.
- 14:10 Jonas Burki (CH) - Sun_D
Winner of the [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant 2007
Dipl. Interaktionsleiter FH. Founded his company SUN-D GmbH in 2008. Won the W.A. de Vigier Award in 2009.
- 15:10 Niels Peter Flint (DK) - WonderWorldCompostdo
Working in the field of design, art, architecture and sustainable development. His big passion is developing visions and projects for a prosperous sustainable future.
- 16:10 Adam Zaretsky (NL) - Studiolab & Huub de Groot (NL)
[the next idea] honorary mention 2010
Adam Zaretsky is one of the founders of the newly developing vivoart movement. Pop-art artist and assemblagist, works with lost and found objects for sculpting. Huub de Groot works as scientist at the university of Leiden researching in the "Towards Biosolar Cells" program.

Moderation: Bernhard Böhm (AT), Project coordinator [the next idea]

Projektleitung Future Factory: Roland Haring (AT), Bernhard Böhm (AT)
Ausstellungsgestaltung: Gerald Priewasser (AT)

Pixelspaces Conference

Pixelspaces Keynote

4. 9. 10:00 – 10:30 Bau 2 OG 2

Horst Hörtnner (AT)
Laboratory Director, Ars Electronica Futurelab

Pixelspaces I: Human Robot Harmony – Humanoid Robot „Honda ASIMO“

4. 9. 10:30 – 15:45 Bau 2 OG 2

Das Ars Electronica Futurelab und Honda R & D forschen derzeit gemeinsam zum Verhältnis zwischen Mensch und Roboter der nächsten Generation. Von Industrierobotern, die zur Unterstützung der Produktion verwendet werden, bis hin zu humanoiden Robotern reicht die Spannweite der Möglichkeiten des Einsatzes von Robotern, die von vielen Forschern ausgelotet wurden. In jüngster Zeit hat eine weitgehende Integration dieser Robotertechnologien mit der Informationstechnologie stattgefunden; die bevorstehende Robotisierung des physischen Raumes wird erkennbar. Unsere anwendungsnahe Forschung widmet sich daher wichtigen Fragen wie z.B.: Wie werden wir Technologien wie den „humanoiden Roboter ASIMO“ in unser Alltagsleben integrieren? Wie können wir auf die Akzeptanz seitens des Menschen und auf die Koexistenz mit Robotern Einfluss nehmen?

Ars Electronica Futurelab and Honda R&D are currently conducting collaborative research into the next generation-relationship between humans and robots. From industrial robots supporting the production process to humanoid robots, many researchers have explored the range of possibilities for robots. Recently, these robot technologies are integrated mostly with information technology, and we see the robotization of physical space emerging. Therefore the applied research contains important questions, such as how will we integrate technologies like the “Humanoid Robot ASIMO” into our daily life, and how we can influence human acceptance and coexistence.



Panel 1: Human Robot Interaction Design

4. 9. 10:30 - 12:30

In der Human-Robot Interaction Design Session wird sich der Fragestellung zugewandt, wie Methoden aus den Bereichen Kunst, Bewegung, Kommunikation bei der Entwicklung natürlicher und intuitiver Interaktionen zwischen Menschen und Roboter Anwendung finden können.

In the Human-Robot Interaction Design session, we will discuss how we can apply methodologies from the fields of art, motion, communication, and interaction to the problem of finding ways in which human robot interactions become natural and intuitive.

Schedule

- 10:30 Introduction by Christopher Lindinger (AT)
Director of Research and Innovation Ars Electronica Futurelab
- 10:40 Matthew Gardiner (AU)
Artist in Residence at the Ars Electronica Futurelab
- 11:05 Anthony Dunne (UK)
Professor and Head of the Design Interactions Department at the Royal College of Art
- 11:30 Golan Levin (US)
Director Studio for Creative Inquiry and Professor of Electronic Art, Design and Computer Science at Carnegie Mellon University
- 11:55 Satoshi Shigemi (JP)
Project Leader of the ASIMO Development
- 12:15 Roundup and Discussion

Moderation: Christopher Lindinger (AT), Director of Research and Innovation Ars Electronica Futurelab

Panel 2: Human-Robot Harmony

4. 9. 13:30 – 15:45

Was gehört wesentlich zur Herstellung harmonischen Zusammenlebens in einer Gesellschaft mit Robotern? Wir wollen uns Schlüsselfragestellungen eines Gleichgewichts zwischen Menschen und Robotern genauer ansehen.

What is essential in creating harmony in a society living together with robots? We will take a close look at the key elements in considering the balance - not the border - between humans and robots.

Schedule

- 13:30 Introduction by Christopher Lindinger (AT)
Christopher Lindinger (AT), Director of Research and Innovation Ars Electronica Futurelab
- 13:40 Noel Sharkey (UK)
Professor of Artificial Intelligence and Robotics and Professor of Public Engagement at the University of Sheffield
- 14:00 Alan Shapiro (US/DE)
Technologist and Futurist
- 14:20 Bernad Batinic (DE/AT)
Professor and Head of the Psychology and Pedagogic Department at the University Linz

- 14:40 Hideaki Ogawa (JP/AT)
Artist & Creator in the Research and Innovation Group of the Ars Electronica Futurelab
- 15:00 Satoshi Shigemi (JP)
Project Leader of the ASIMO Development
- 15:20 Roundup and Discussion

Moderation: Christopher Lindinger (AT.), Director of Research and Innovation Ars Electronica Futurelab

Pixelspaces II: Playing Beyond Borders

4. 9. 16:00 – 17:45 Bau 2 OG 2

Reale Erfahrungen und Emotionen stellen eine wichtige Rolle für die immersive Einbettung von BenutzerInnen in zukünftige interaktive Unterhaltungs- und Medienformate dar. Die Grenze zwischen Realität und Virtualität wird dabei zusehends verwischt. Interaktion gilt als zentraler Punkt moderner digitaler Medien und ermöglicht einer globalen und mobilen Gesellschaft neue Formen des Austausches und der Begegnung. Innerhalb dieses Themas suchen wir nach Möglichkeiten, wie Technologie und Unterhaltung spielerisch zusammenfinden können und welche Grundlagen dafür zu finden sind.

Real experiences and emotions play an important role for the immersive embedding of users in interactive entertainment & media formats that display great future promise. Here, the boundary between reality and virtuality becomes increasingly blurred. Interaction is considered the crux of modern digital media; it enables a global and mobile society to engage in new forms of exchange and encounter. Within the scope of this research, we are endeavoring to identify possibilities of how to playfully combine technology and entertainment, and what could serve as the basis of this fusion.

Schedule

- 16:00 Introduction by Roland Haring (AT)
Senior Research Lead, Research and Innovation Group, Ars Electronica Futurelab
- 16:20 Robert Praxmarer (AT)
Researcher, multimedia artist and developer. Head of Department at the Augmented Reality & Games at the University of Applied Sciences Salzburg.
- 16:40 Gordon Calleja, (MT)
Head of the Center for Computer Games Research at the IT University of Copenhagen.
- 17:00 Frank Rose (US)
Contributing editor Wired magazine, writes about media, advertising, and entertainment.
- 17:20 Roundup and Discussion

Moderation: Roland Haring (AT), Senior Research Lead, Research and Innovation Group, Ars Electronica Futurelab

Pixelspaces III: Beyond the facade

05.09 10:00 – 12:45 Bau 2 OG 2

Die Möglichkeiten der Integration von Mediendesign in Architekturen sind gigantisch; wir haben gerade erst begonnen, uns auszumalen, was jenseits der Anbringung großer Bildschirme auf Fassaden noch möglich wäre. Indem wir Wände in eine Membran für den Dialog zwischen der Stadt und ihren BürgerInnen verwandeln, können wir ansprechende Erfahrungen schaffen, die die Geschichte eines Gebäudes vermitteln – sei es in gewerblichen Zusammenhängen, wie etwa im Einzelhandel, oder im Bildungsbereich, etwa in Museen. Auf das Bedürfnis, uns in endlosen städtischen Durchgangsräumen zurechtzufinden, können wir mit der Gelegenheit antworten, anspruchsvolle künstlerische Arbeiten zu schaffen.

The possibilities of integrating media design in architecture are vast and we have just begun to explore what we can do beyond putting big screens on façades. By converting the walls into a membrane for the dialog between the city and the citizens, we can construct attractive experiences that communicate the story of a building – be it commercial, as in retail environments, or educational, as in museums. We can respond to the need to find our way through endless corridors with the opportunity to create challenging artistic works.

Schedule

- 10:00 Introduction by Stefan Mittlböck-Jungwirth-Fohringer (AT)
Director Media and Architecture, Ars Electronica Futurelab
- 10:15 Michael Schumacher (DE)
Architect and Director, Schneider+Schumacher
- 10:45 Jan Edler (DE),
Managing Director, Realitis: United
- 11:15 Break
- 11:30 David Nieh (CN)
Architect and General Manager, Shui On Land
- 12:00 Chris Bosse (DE)
Architect, L.A.V.A
- 12:30 Roundup and Discussion

Moderation: Stefan Mittlböck-Jungwirth-Fohringer (AT), Director Media and Architecture, Ars Electronica Futurelab

Pixelspaces IV: The Labs as Repairshops?

5. 9. 14:00 – 17:00 Bau 2 OG 2

Will man den Gestaltungsanspruch, den sich die Labs erarbeitet haben, weiterhin erheben, wird man sich mit der Welt um uns beschäftigen müssen. Die unaufhörlich voranschreitende Erderwärmung, der Zuwachs des Digital Gap zwischen urbanem Raum und wenig erschlossenen Gebieten, zwischen Industrienationen und Entwicklungsländern sind nur einige Szenarien, zu denen man auch aus den Labs Stellungnahmen erwartet. Die Labs der Zukunft werden ihr gesamtes, kreatives Potenzial einsetzen (müssen), um mit neuen technologischen Mitteln auch andere kulturprägende Sektoren, etwa Soziales und Bildung, voran zu treiben.

If labs want to continue to lodge a claim to design excellence that they have rightfully earned, we'll have to deal with the world around us. Incessantly progressing global warming, the widening of the so-called digital gap between urban areas and regions with lower-grade infrastructure and between industrialized and developing countries are just a few of the scenarios on which labs are expected to take a stand. The labs of the future will (have to) deploy their entire creative potential in order to utilize technology as a means of bringing about advances in other sectors (like social welfare and education) that have a major impact on culture.

Schedule

- 14:00 **Introduction by Horst Hörtnner (AT)**
Laboratory Director, Ars Electronica Futurelab, AT
- 14:30 **Angela Plohman (CA)**
Director of BALTAN Laboratories in Eindhoven (NL). Has worked for the last twelve years in the field of art and technology.
- 15:00 **Masa Inakage (JP)**
Dean and professor at Graduate School of Media Design, Keio University. Internationally-reknonwed digital artist, director, and producer, one of Japan's leading authorities on emerging technologies and digital entertainment content production.
- 15:30 **Zachary Lieberman (US)**
Artist and co-creator of openFrameworks, an open source C++ toolkit for creative coding. He teaches at Parsons School of Design.
- 16:00 **Gary McDarby (UK),**
Expert in Biomedical Engineering and Neuroscience, based in the Complex Adaptive Systems Laboratory in University College Dublin.
- 16:30 **Roundup and Discussion**

Moderation: Horst Hörtnner (AT), Laboratory Director, Ars Electronica Futurelab, AT

Future Factory Talks

3. 9. 10:00 - 12:00 Bau 2 OG 2

Die Future Factory ist ein heterogenes dynamisches Gebilde, das sich aus VertreterInnen unterschiedlichster Ansätze und diverser Disziplinen zusammensetzt. Die TeilnehmerInnen präsentieren hier ihre Motivationen und die daraus resultierenden Ergebnisse anhand von Arbeiten, die im Rahmen der Future Factory ausgestellt werden.

The Future Factory is a heterogeneous, dynamic configuration populated by representative of a wide variety of approaches and diverse disciplines. The participants elaborate on their motivations and what results from them on the basis of works on display in conjunction with the Future Factory.

Schedule

- 10:00 **Introduction by Pascal Maresch (AT)**
Director Media Performance, Ars Electronica Futurelab
- 10:05 **Knowledge from Outer Space - A.R.T.**
Michael Badics (AT), Geschäftsführer Memetics GmbH
Attempt. Risk. Trouble. Artistic creation, new modes of cooperations, Green Economy strategies, lateral thinking of technologies as important inputs for approaches and solutions to the necessary change process taking part in society as a whole: experiences with the concept „Energy Gazer“.
- 10:30 **Sense the invisible**
Hide Ogawa (JP), Artist
Hide Ogawa talks about the h.o solo exhibition 2010 - Sense the invisible, which is currently displayed in the Ars Electronica Center (See page 71)
- 11:00 **Oribotics: The Future Unfolds**
Matthew Gardiner (AUS), Artist/Oriboticist
Oribotics is a field of research that thrives on the aesthetic, biomechanic, and morphological connections between nature, origami and robotics. (See page 47 for his exhibition)
- 11:30 **Embodiment**
Horoshi Ishiguro (JP), Professor of Osaka University
Mr. Ishiguro will talk about the concept of the Embodiment exhibition (see page 48) and his new work on "minimal design of human."
- 12:00 **AmbiKraf**
Mili John Tharakan (IN), Research Associate Keio-NUS CUTE Center
Textile Artist-Researcher. Her work explores ways to democratize technology and find a new language for the textile craft communities of Asia to engage with digital technology and smart materials.

Moderation: Pascal Maresch (AT), Director Media Performance, Ars Electronica Futurelab

Media Facades Symposium

6. 9. 10:00 – 17:00 Bau 2 OG 2

Das Ars Electronica Futurelab hat Pioniere der Medienoberflächengestaltung eingeladen, die nachhaltige Infrastrukturen und neue Kommunikationsplattformen für den aktiven Bürger von heute bereitstellen. Im Mittelpunkt der Diskussion stehen die Möglichkeiten, die sich zwischen virtuellem und realem öffentlichem Raum auf der Grundlage neuer Modelle der Kooperation zwischen gesellschaftlich-politischen, kulturellen, architekturästhetischen und wirtschaftlichen Interessen ergeben.

The Ars Electronica Futurelab invited media façades pioneers, who provide sustainable infrastructures and new communication platforms for modern active citizens. The main topic will be the possibilities that emerge between the virtual and real public space based on new cooperation models between socio-political, cultural, architecturally aesthetic and economic interests.

Schedule Part I: Reality and Vision

- 10:00 Welcome Address by Stefan Mittlböck-Jungwirth-Fohringer (AT)
Director Media and Architecture, Ars Electronica Futurelab and Susa Pop
Managing Director, Public Art Lab
- 10:15 Introduction by Miram Strupek (DE)
Urban Media Researcher
- 10:45 Ralf Müller (DE)
Director, AG4
- 11:15 Gernot Tscherteu (AT)
Media and Interaction Designer
- 12:00 Panel Discussion: Media Facades and Urban Screens
Nerea Calvillo (SP) (Media Lab Prado Madrid), Heather Corcoran (UK) (Fact Liverpool), Jan Edler (DE) (Realitis:United) Minna Tarkka (FI) (m-cult Helsinki), Marie-Laure Delaby (BE) (iMAL)
Moderation: Susa Pop (DE), Managing Director Public Art Lab
- 12:45 Roundup and Discussion
Moderation: Mirjam Struppek (DE), Urban Media Researcher

Schedule Part II: The aesthetic of light / Light Pollution

- 14:00 Dietmar Hager (AT)
Astrophotograph and Medical Doktor AKH Linz
- 14:20 Thomas Posch (AT)
Astronomer and Philosopher, University Vienna
- 14:40 Itai Kloog (IL)
Chronobiology, University Haifa
- 15:00 Tom Webster (GB)
Lighting Professional
- 15:20 Alexandre Colombani (FR),
General Manager L.U.C.I.
- 16:00 Panel Discussion: The aesthetics of light
Dietmar Hager (AT), Itai Kloog (IL), Tom Webster (GB),
Chriss Bosse (DE), Thomas Posch (AT)
- 16:45 Roundup and Discussion

Moderation: Stefan Mittlböck-Jungwirth-Fohringer (AT), Director Media and Architecture, Ars Electronica Futurelab

The Future Unfolds

Artist in Residence: Matthew Gardiner (AU)
2. 9. – 7. 9. Bau 2 OG 2

Der Artist in Residence Matthew Gardiner hat sich mit der Oribotik einen Forschungsbereich ausgesucht, der sich mit ästhetischen, biomechanischen und morphologischen Verbindungen zwischen Natur, Origami und Robotik beschäftigt. In einem Oribotmuster zieht die Aktivierung einer Falte die aller anderen nach sich, denn alle Falten sind mechanisch miteinander verknüpft. In jedem Oribot befindet sich ein Näherungsschalter, der erfasst, wenn ein Objekt vor seinem „Mund“ auftaucht. Nähert sich ein eine Hand, öffnet sich die Oribot-Blüte und setzt 1.050 Falten in Bewegung. Die Makrointeraktionen sind netzwerk- und softwaregesteuert, jede Mikrointeraktion wird an jeden anderen Oribot in der Installation weitergegeben und löst dabei eine Bewegung von über 50.000 Falten aus.

The artist in residence Matthew Gardiner chose Oribotics as his field of research, which thrives on the aesthetic, biomechanical and morphological connections between nature, origami and robotics. In an oribotic pattern, actuating a single fold causes every other fold to move; each fold is mechanically interconnected. The micro interactions occur with sensors, inside each bot a proximity sensor measures objects in front of its "mouth". If a hand approaches, the oribot blossom opens, causing 1,050 folds to actuate in the bot. Macro interactions occur via the network and software; each micro interaction is broadcast to every other oribot in the installation, causing the sympathetic movements of over 50,000 folds across the entire installation, creating a stunningly complex moving image.

Produced in partnership with Novamedia and the Australia Council for the Arts, assisted by the City of Port Phillip through the Rupert Bunny Foundation Visual Arts Fellowship. Developed in collaboration with the Ars Electronica Futurelab and the Institute of Polymer Product Engineering of the Johannes Kepler University.



Hiroshi Ishiguro – Embodiment

2. 9. – 7. 9. Bau 2 OG 2

In einer von Hiroshi Ishiguro von der Universität Osaka koordinierten Ausstellung zeigen vier Künstler aus Japan drei verschiedene Stile von Verkörperung. Die vierte Arbeit „Flesh for Fantasy“ von Tatsuya Saito ist Teil von Funky Pixels, siehe Seite 72.

Under the coordination of Hiroshi Ishiguro from the Osaka University, four artists from Japan exhibit three different styles of embodiments. These projects are supported by IPA Exploratory IT Human Resources Project (The MITOH Program). IPA stands for Information-technology Promotion Agency, Japan. The fourth work „Flesh for Fantasy“ from Tatsuya Saito is part of Funky Pixels, see page 72.

Lighting Choreographer

Minoru Fujimoto (JP)
2. 9. – 5. 9. 14:00, 17:00 Bau 2 OG 2

„Lighting Choreographer“ ist ein System, das die Ausdrucksmöglichkeiten des menschlichen Körpers durch Beleuchtungstechnik erweitern soll. Es synchronisiert Lichteffekte auf dem Körper des Benutzers mit Bewegung und Ton; Grundlage ist die Überzeugung, dass die so hervorgebrachten Effekte rückwirkend den Choreografen beeinflussen. Die Idee des Künstlers ist es, die Ausdrucksfähigkeit des Körpers durch interaktive Veränderung der Farben und Größen der Gliedmaßen und durch eine Verbindung von Kinematik und visuellen Effekten zu vergrößern. Das Projekt will das Verhältnis zwischen Körper, Ton und Licht neu definieren und so das menschliche Ausdrucksvermögen steigern.

Lighting Choreographer is a system to expand the expressive capability of the human body by lighting. It synchronizes light effects on the user's body with motion and sound, based on the view that the produced effects recursively influence the choreographer. The artists idea is to expand the body expressions by interactively changing the color and the size of body parts and by combining kinematics and visual effects. The project aims to redefine the relation between the body, sound and light, and to enhance human expressions.

Project partners are Yukari Uto (Tokyo University of the Arts), Noriko Seki (Kobe University) and Satoko Ishina (Kobe University)

Dancing Information

Akiko Hino (JP)
2. 9. – 7. 9 Bau 2 OG 2

Sobald ein Teilnehmer seine Twitter-ID in das Gerät eingibt, werden von ihm hochgeladene Fotos aus dem Web gezogen und in einer Collage in Form einer menschlichen Gestalt präsentiert. Stichwörter, die auf den Originalwebseiten mit den Fotos verbunden sind, werden ausgewertet und das Thema für den Augenblick wird festgelegt. Auf der Grundlage sozialer Beziehungen auf Twitter werden Freunde identifiziert, und falls eine/r von ihnen am selben Thema interessiert ist, erscheint seine/ihre Collage in menschlicher Gestalt.

Telenoid

Hiroshi Ishiguro (JP)
Osaka University and ATR
2. 9. – 7. 9 Bau 2 OG 2

Hiroshi Ishiguros neuestes Projekt ist ein Geminoid mit dem Namen „Telenoid“. Sein einzigartiges Erscheinungsbild mag auf den ersten Anblick beängstigend wirken. Sobald Sie aber mithilfe des Telenoids mit anderen kommunizieren, gewöhnen Sie sich an ihn. Spricht ein Freund durch den Telenoid mit Ihnen, können Sie sich im Gesicht des Telenoids das Ihres Freundes vorstellen. Umarmen Sie ihn, so werden Sie das Gefühl haben, Ihren Freund zu umarmen.

Hiroshi Ishiguro newest project is a geminoid named „telenoid“. The unique appearance may be frightening when you first see it. However, once you communicate with others by using the telenoid, you adapt to it. If a friend speaks to you through the telenoid, you can imagine the friend's face on the telenoid's face. If you embrace it, you will have the feeling that you embrace your friend.

This work has been supported by Japan Society for the Promotion of Science (JSPS), Grants-in-Aid for Scientific Research, Scientific Research-S, Representation of human presence by using tele-operated androids.

When a participant inputs his/her Twitter ID into the device, photos uploaded by the participant are fetched from the Web and collaged in the shape of a human. Keywords surrounding the photos in the original web pages are aggregated and a topic of the moment is decided. Friends are found based on social relationships on Twitter, and if one of them is interested in the same topic, his/her human shaped collage appears.

Chief Creator: Akiko Hino (Kyoto University). Serverside Coding: Yoichiro Hino. Design Adviser: Norihiro



Fassaden Festival

2. 9. – 6. 9. Tabakfabrik Linz
2. 9. – 11. 9. Ars Electronica Center, Facade

Im Rahmen des diesjährigen Ars Electronica Fassaden Festivals – in Kooperation mit dem Europäischen Fassaden Festival – werden unterschiedliche künstlerische Projekte an der Fassade des Ars Electronica Center und am Festivalgelände zu sehen sein. Im Mittelpunkt steht dabei die Idee eines städte- und ländervernetzenden Austausches und die Initiierung eines interkulturellen Dialogs über das Medium der Urban Screens und Medienfassaden sowie die Nutzung neuer Kommunikationstechnologien.

Weitere Informationen erhalten Sie Vorort und unter www.aec.at/repair

Ars Electronica is collaborating with the Media Facades Festival Europe 2010 to present a fascinating array of art projects on the façade of the Ars Electronica Center and on the Tabakfabrik grounds during this year's festival. The accent is on fostering a process of exchange among a diversified group of cities and countries and initiating an intercultural dialog about the medium of urban screens and media façades as well as the utilization of new communications technologies.

Further information is available on site and at www.aec.at/repair

www.mediafacades.eu

- 2. 9. – 11. 9.**
- Ars Electronica Center, Facade**
- Fassaden Terminal*
- Ars Electronica Futurelab (AT), daily 21:00-22:00
- Monster*
- h.o (JP)
- The Colors of the Times: Linz Bunt Blitz*
- Shervin Afshar (IR)
- City Sleep Light*
- Antoine Schmitt (FR)
- Cerebra Electronica*
- Onur Sönmez (TR)
- iRIS*
- Magdalena Blöckner, Sebastian Boring, Sven Gehring, Johannes Schöning, Alexander Wiethoff (DE)

VJ – Joint Broadcasting Event

3. 9. 21:00 – 23:00 Tabakfabrik Linz, Hof

Obwohl tausende von Kilometern getrennt, können sie gemeinsam mit Licht und Schatten, Farbe und Kontrast spielen als säßen sie nebeneinander. Im Rahmen des europäischen Medienfassadenfestivals wird das Potential der Visual-Art-Szene sichtbar, die gemeinsam mit dem Ars Electronica Futurelab die Innenhof-Fassaden der Tabakfabrik in ein neues Licht tauchen werden. Mit freundlicher Unterstützung von Orange und vom Flughafen Wien.

Though they're separated by thousands of kilometers, they can collaboratively create with light and shadow, color and contrast as if they shared an atelier. They—four of Europe's most interesting visual arts projects—will be working together with the Ars Electronica Futurelab in conjunction with the Media Facades Festival Europe 2010 to immerse the Tabakfabrik's inner courtyard in a new light.

- Partner:**
- LummoBlocks*
- Carles Gutiérrez, Javier Lloret, Mar Canet und Jordi Puig (ES)
- Live Coding Performance*
- Gábor Papp, Ágoston Nagy (Kitchen Budapest, HU)
- David Stolarsky (US) (Ars Electronica Futurelab)
- Air Hunger*
- Hanna Haaslathi (FI)
- Action Flocking*
- OiOi (FI)

Details zum Programm finden Sie im Nightline-Folder. For details about the program see the nightline-folder.



ELEKIT – Switch

2. 9. – 6. 9. Workshop: 10:00 – 13:00 & 14:00 – 19:00
2. 9. – 7. 9. Exhibition
Bau 2 OG 2

„Entdeckst du ein Problem im Alltagsleben, dann führe ein neues Medium ein, um es zu lösen.“ SWITCH ist ein Edutainment-Bausatz, der ein Stück raffinierter Unterhaltung in unser Leben bringen soll. Es handelt sich um ein Forschungsprojekt des Ars Electronica Futurelab in Zusammenarbeit mit ELEKIT, einer Firma, die für ihre elektronischen Bausätze im Schulungsbereich bekannt ist. SWITCH will Menschen die Möglichkeit geben, Experience Design auszuprobieren und die Aufgaben im Arbeitsalltag von Interaktionsdesignern kennenzulernen. Besucher können im ELEKIT Workshop-Center ihren eigenen SWITCH gestalten und ihre Arbeit zur Ausstellung hinzufügen.

“Discover a problem in the everyday life and infuse a new medium to solve it.” SWITCH is an edutainment kit designed to create subtle entertainment in our life by combining a sensor and content. This project is a collaborative research between Ars Electronica Futurelab and ELEKIT, a company known for their educational electronic kits. SWITCH wants to give people the opportunity to explore experience design and learn about the daily tasks of interaction designers. Visitors can create their own SWITCH at the ELEKIT workshop center and add their work to the exhibition.

www.elekit.co.jp

Ars Electronica Futurelab and EK Japan Co., LTD



blood and tears

Richard Kriesche (AT)

1. 9.	19:30	
2. 9. – 3. 9.	09:00 – 17:00	
4. 9. – 5. 9.	10:00 – 18:00	
6. 9. – 10. 9.	09:00 – 17:00	
11. 9.	10:00 – 18:00	
2. 9. – 11. 9.	13:00 – 16:00	

Opening
voestalpine Stahlwelt
voestalpine Stahlwelt
voestalpine Stahlwelt
voestalpine Stahlwelt
voestalpine Stahlwelt
Ars Electronica Festival Tour

Mit blood and tears zeigt die Ars Electronica in Kooperation mit der voestalpine Stahlwelt die jüngste Arbeit von Richard Kriesche, die auch den Abschluss der „Trilogie ästhetik des kapitals / capital & code / blood and tears“ bildet.

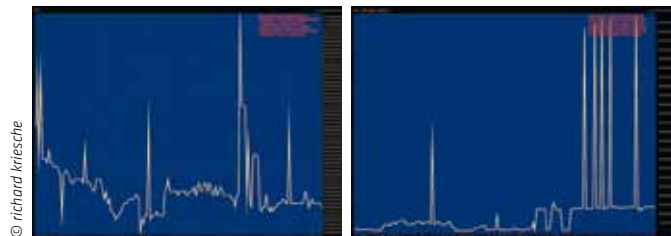
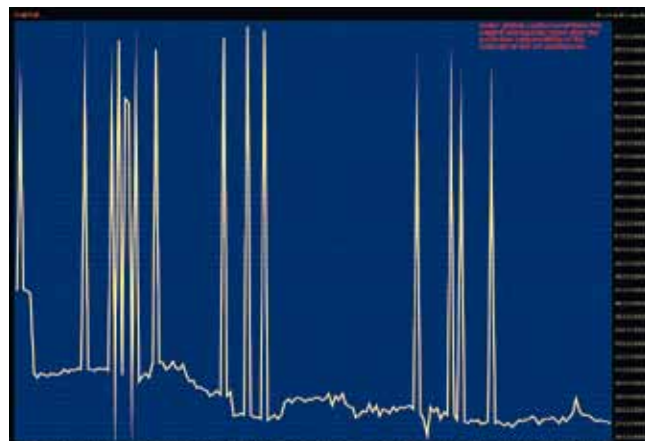
Der schon 2006/07 für das Skulpturenmuseum Marl begonnene Werkzyklus nimmt seinen Ausgang in der kritischen Auseinandersetzung mit dem vorhandenen Kunstbetrieb und dessen finanzwirtschaftlichen Mechanismen.

Für „capital & code“ installierte Kriesche 2008 im Grazer Kunsthaus ein Hightech-System beweglicher Projektoren, die den Raum mit den Grafiken der aktuellen Börsenkurse füllten. Die Welt der gerade kollabierenden Finanzmärkte wurde so in den Kunstraum übertragen und ihre Wirkmechanismen kritisch zur Diskussion gestellt.

Bei „blood and tears“ kommt ein ähnliches System zum Einsatz. Doch diesmal sind es die Kurse von gesellschaftlichen, kulturellen Werten, die nun in den Raum eines global agierenden Konzerns übertragen werden. Eine Software analysiert, wie häufig Begriffe wie Kunst, Kapital, Menschenrechte, Klimawandel im Internet aktuell vorkommen, generiert daraus Charts und projiziert diese in den großen Repräsentationsraum der voestalpine Stahlwelt.

Somit schließt sich auch der Kreis der wechselseitigen Bezüge, mit denen Kriesche uns auffordert, uns der Technisierung, Mediatisierung und Informatisierung auch als einer human-ökologischen Herausforderung zu stellen.

© richard kriesche



© richard kriesche

Ars Electronica and voestalpine Stahlwelt jointly present “blood and tears,” the latest work by Richard Kriesche and the final installment of a trilogy entitled “ästhetik des kapitals / capital & code / blood and tears.”

This cycle of works for the Marl Sculpture Museum commenced in 2006-07 in the form of a critical confrontation with the facts & circumstances prevailing on the art market and their financial-economic mechanisms. For “capital & code” at Kunsthaus Graz in 2008, Kriesche installed a high-tech system of movable projectors that covered the interior space with graphics depicting the latest quotes from the stock exchange. The world of the financial markets (that just happened to be collapsing at the time) was thus shifted into the Kunstraum and its functional mechanisms subjected to a critical discussion.

A similar system is utilized in “blood and tears.” But this time, the latest transactions involving social and cultural values are transmitted into the space of a multinational corporation. A computer program analyzes how often terms like art, capital, human rights and climate change currently occur in the internet, generates charts depicting these statistics, and projects them onto the walls of a hall voestalpine Stahlwelt uses for formal receptions.

This completes the circle of reciprocal references with which Kriesche calls upon us to face technologization, mediatization and informatization as human-ecological challenges.

credits: *blood & tears* ist ein Kooperationsprojekt von Ars Electronica und voestalpine AG. Mit Unterstützung von: Knapp AG, Hart bei Graz; Oberbank AG, Linz; Mediasystem, Gleisdorf; G-TEC Open Source Solutions, Graz; MKFX, Graz; IT Studio Wenzel Wondra

Featured Artist Talk

Richard Kriesche (AT)
4. 9. 19:00 Bau 2 EG

Der Featured Artist der Ars Electronica 2010 spricht über seine Arbeit „blood and tears“ und gibt Einblicke in die dahinterstehende künstlerische Intention.

The featured artist at Ars Electronica 2010 discusses “blood and tears” and offers insights into the artistic intention behind his work.

Christina Kubisch



Christina Kubisch gehört zur ersten Generation der KlangkünstlerInnen. Die ausgebildete Komponistin hat zur Realisierung ihrer Installationen unter anderem Techniken wie die magnetische Induktion künstlerisch weiterentwickelt. Seit 1986 tritt in ihren Arbeiten das Licht als gestalterisches Element zur Arbeit mit Klang hinzu. Am Werk von Christina Kubisch lässt sich eine künstlerische Entwicklung aufzeigen, die häufig als „Synthese der Künste“ beschrieben wird – die Entdeckung des Klangraumes und der Dimension der Zeit in den visuellen Künsten einerseits und die Neubestimmung des Verhältnisses von Material und Form in der Musik andererseits. Im Rahmen des Ars Electronica Festivals 2010 hat sie zwei neue „Electrical Walks“ in Linz entwickelt. Weiters sind drei Dokumentationsarbeiten ihres letzten Projekts im Ruhrgebiet ausgestellt.

Christina Kubisch is a member of the first generation of sound artists. Trained as a composer, she has artistically developed numerous techniques including magnetic induction to create her installations. Since 1986, she has also used light as a design element in conjunction with her work with sound. Christina Kubisch’s oeuvre exhibits a process of artistic development that is often described as “synthesis of arts”—on one hand, an exploration of tonal space and the dimension of time in the visual arts; on the other hand, an reconfiguration of the interrelationship between material and form in music. For the Ars Electronica 2010 she developed two new Electrical Walks in Linz. Furthermore three documentations about her last project in the Ruhr-Area are exhibited.

<http://www.christinakubisch.de>

Walk the city

2. 9. – 7. 9.
Start: Hauptplatz 01 Haiti-Haus / Main Square 01 Haiti House

Die zweite Variante führt sie durch die Stadt. Ausgestattet mit Kubischs Spezialkopfhörern und einer Karte der Innenstadt mit interessanten Stationen können Sie sich auf eine akustische Entdeckungsreise begeben. Natürlich können Sie auch einen Abstecher abseits der Route wagen, denn eines ist garantiert: Sie werden unerwartete magnetische Klänge entdecken.

The second tour route takes you through downtown Linz. Outfitted with Kubisch’s special headphones and a map indicating points of particular interest, you’re all set for a journey of acoustic discovery. Needless to say, there’s nothing stopping you from taking a few detours off the beaten path, ‘cause one thing’s for sure: you’ll find surprising electromagnetic sounds wherever you go!

Walk the factory

3. 9. – 5. 9.
Start: Info Lounge

Christina Kubisch arbeitet mit dem Prinzip der elektromagnetischen Induktion. Die von ihr entwickelten Kopfhörer machen die elektromagnetischen Felder unserer Umwelt akustisch erfahrbar. Bei einer Führung durch die Tabakfabrik Linz können sowohl die magnetischen Klänge der beeindruckenden Architektur als auch die der dort ausgestellten elektronischen Kunst – Sounds, die normalerweise nicht hörbar sind – akustisch entdeckt werden.

Christina Kubisch works with the principle of electromagnetic induction. The headphones she’s developed enable wearers to acoustically experience the electromagnetic fields that pervade our surroundings. On this tour through Tabakfabrik Linz, you’ll explore noise that’s normally inaudible—the electromagnetic sounds of the factory’s impressive architecture as well as of the electronic art on display there.

Notiz

Sie finden mehr Informationen zum Führungsangebot auf den Seiten 8-11
You will find more information about the guided tour offerings on page 8-11

Wave Catcher

2. 9. – 7. 9. REPAIR Lounge

Für den Film „Wave Catcher“ reiste das Team von November 2009 bis März 2010 durch das nördliche Ruhrgebiet. Die Auswahl der Drehorte erfolgte nicht nur aus visuellen, sondern vor allem aus akustischen Gründen. Verschiedene Alltagssituationen wurden sowohl mit den realen Umweltgeräuschen als auch mit den an gleicher Stelle empfangenen elektromagnetischen Klängen gefilmt. Die unzähligen Verkehrswege und Bahnhöfe wechseln sich ab mit versteckten Innenstadtebenen, öffentlichen Gebäuden, Baustellen, Stromzentralen, Hochspannungsleitungen, Sicherheitssystemen, Sammlungen in Museen, Industriebrachen, Wartehallen und dem manchmal idyllischen Umland. Durch die verschiedenen Klangebene entsteht eine Diskrepanz der Wahrnehmung, die das Gewohnte und Bekannte infrage stellt.

To make “Wave Catcher,” the film crew traveled through the northern Ruhr District from November 2009 to March 2010. The selection of shooting locations was made primarily on the basis of acoustic rather than visual criteria. Various situations that come up in everyday life were filmed with both the real ambient sounds audible on site and the electromagnetic sounds received at the same location. The countless traffic arteries and train stations alternate with hidden corners of the inner city, public buildings, construction sites, power plants, high-tension lines, security systems, shopping malls, collections in museums, industrial wastelands, waiting rooms and the occasionally idyllic surrounding countryside. The various sound strata give rise to a discrepancy of perception that calls into question what is familiar and well-known.

Konzept, Regie und elektromagnetische Tonaufnahmen: Christina Kubisch (DE)
Kamera und Schnitt: Peter Simon (DE)
Sound: Eckehard Güther (DE)

Bewegungen nach entfernten Orten

Sechs-Kanal-Klanginstallation / Six-channel-sound installation

2. 9. – 7. 9. Magazine OG 4



Photo: Christina Kubisch

Mit ihren Spezialkopfhörern kann Christina Kubisch normalerweise versteckte elektromagnetische Felder aufspüren, verstärken und hörbar machen. Die Installation „Bewegungen nach entfernten Orten“ besteht aus während der Ruhrgebietsreise entstandenen Field Recordings von Transportsystemen. Im deutschen Ruhrgebiet liegen 54 Städte so nahe beieinander, dass sie fast wie eine Metropole wirken. Die öffentlichen Verkehrsverbindungen sind ein essenzielles Fortbewegungsmittel innerhalb der Städte: Regional- und Hochgeschwindigkeitszüge, U-Bahnen, Buslinien und ein riesiges Autobahnssystem ergeben ein dichtes Netz verschiedener Klangebene. Kubisch bildet dieses Spinnennetz in ihrer Mehrkanal-Installation akustisch nach.

With her special headphones, Christina Kubisch can detect electromagnetic fields that are normally hidden, amplify them and make them audible. The "Movements to Distant Places" installation consists of electromagnetic field recordings of transportation systems made during a trip through the northern Ruhr District in Germany. The Ruhrgebiet is a densely populated area of about 54 cities so close to each other that they almost seem to be one big megalopolis. Public transportation lines are essential to move between the cities: regional and high-speed trains, subways, busses and a complex network of highways. They emit a dense net of different sound layers. Kubisch acoustically reproduces this huge spider's web in her multichannel installation.

Audiotechnik und Mastering: Eckehard Güther

Ruhrlandschaften 2010

Eine elektromagnetische Audiotour

2. 9. – 7. 9. REPAIR Lounge

40 Fotografien ihrer Reise durch das Ruhrgebiet hängen locker verteilt an der Wand. Wie bei einem Museumsbesuch erhält jeder Besucher einen Audioguide, mit dem er durch Eingabe einer Zahl die zu den jeweiligen Bildern gehörenden Soundscapes abrufen und anhören kann. Es handelt sich hierbei nicht um die akustischen, sondern um die magnetischen Klänge der Orte. Auf einer Karte des nördlichen Ruhrgebiets sind die Orte ebenfalls in Form von Nummerierungen markiert. Bilder und Klänge werden wie bei einer Schatzsuche vom Besucher gesucht, lokalisiert und kombiniert. Durch das offene Lautsprechersystem der Audioguides werden die Klänge leise im Raum herumgetragen und mischen sich immer wieder neu.

A selection of 40 photographs Christina Kubisch took during her travels through the Ruhrgebiet are mounted—arranged in no particular order—on a wall. Just like a visitor to a museum, everyone partaking of these works is issued an audio guide; entering the ID number of a particular image launches the playback of the soundscape that belongs to the image. However, this is not the acoustic sound of the location but rather its magnetic sound. The locations are likewise marked in the form of numbers on a map of the northern Ruhr District. Like participants in a treasure hunt, installation visitors seek, localize and pair the images and the sounds. The sounds are softly transported around the installation space and continually remixed by the open loudspeaker system of the audio guides.

The three works were commissioned in the context of the project mapping the region for RUHR2010/European cultural capital 2010 by the sculpture museum of Marl and were presented there first in spring 2010.



Photo: Christina Kubisch

Ars Electronica Gala

3. 9. 18:30

Lösehalle

Ein Abend ganz im Zeichen der KünstlerInnen. Die große Eröffnungsveranstaltung der Ars Electronica 2010 gemeinsam mit der Verleihung der Goldenen Nicas an die PreisträgerInnen des Prix Ars Electronica bildet einen der Höhepunkte des Festivals.

An evening totally dedicated to the artists themselves. The 2010 Ars Electronica gala featuring the presentation of the Golden Nicas to the Prix Ars Electronica prizewinners is one of the Festival's highlights.

Bitte beachten sie, dass Sie aufgrund der begrenzten Sitzplätze eine separate Einladung oder eine Platzkarte für die Gala benötigen. Please note, that due to the limited seats you will need a separate invitation or a seat reservation for the Gala.

The Golden Nicas and Prizes go to:**Nuit Blanche**

Arev Manoukian (CA)

Golden Nica Computer Animation / Film / VFX

rheo: 5 horizons

Ryoichi Kurokawa (JP)

Golden Nica Digital Musics & Sound Art

Ear on Arm

Stelarc (AU)

Golden Nica Hybrid Art

The EyeWriter

Zach Lieberman, James Powderly, Tony Quan, Evan Roth, Chris Sugrue (US) and Theo Watson (UK)

Golden Nica Interactive Art

Chaos Computer Club

Golden Nica Digital Communities

Automatisierter Drehfußballtisch

Stefan Polic, Michael Moitzi (AT) / HTL BULME

Golden Nica u19 – freestyle computing

Hostage

Frederik De Wilde (BE)

Winner [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant

Project Management: Bianca Petscher

Project Assistance: Lukas Dullnig

Screendesign: checksum5 (Joreg, Rainer Kohlberger)

Prix Ars Electronica 2010

In seiner 24. Ausgabe hat der Prix Ars Electronica 3.083 Einreichungen aus 70 Nationen erhalten und reflektiert damit eindrucksvoll das dynamische Umfeld der Cyberarts, der digitalen Kunst. Sieben Fachjurys entschieden über die Vergabe von sechs Goldenen Nicas, zwölf Auszeichnungen, einem [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant und 71 Anerkennungen. Insgesamt ergehen € 117.500 Preisgeld an die GewinnerInnen. Die Preisverleihung findet im Rahmen der Ars Electronica Gala statt.

The 24th edition of the Prix Ars Electronica attracted 3,083 submissions from 70 countries and thus impressively reflects the entire dynamic and multifaceted spectrum of the cyberarts. Seven juries composed of internationally renowned experts convened to select the winners of six Golden Nicas, 12 Awards of Distinctions, 1 [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant and 71 Honorary Mentions. These honors along with prize money totaling 117,500 Euros will be presented to the winners at the Ars Electronica Gala.

Prix Forum Hybrid Art

3. 9. 13:00 – 14:30

Bau 2 EG

The prize winners in the "Hybrid Art" category:

- Stelarc (AU) – Ear on Arm / Golden Nica
- Paul Vanouse (US) – Ocular Revision
- Julian Oliver (NZ/DE), Danja Vasiliev (RU/DE) – Men in Grey

Participants of the Forum:

- Jens Hauser (DE/FR) – Member of the Jury
- Stelarc (AU)
- Paul Vanouse (US)
- Julian Oliver (NZ/DE), Danja Vasiliev (RU/DE)



Prix Forum Digital Communities

4. 9. 10:30-12:15
Bau 2 EG

The prize winners in the "Computer Animation / Film / VFX" category:

- Chaos Computer Club – <http://www.ccc.de/> / Golden Nica
- Map Kibera – <http://mapkibera.org/>
- the ubiquitous #unibrennt cloud – <http://unibrennt.at>

Prix Forum Digital Communities is part of the Open Source Life Symposium see page 29:

Prix Forum Interactive Art

5. 9. 13:30 – 15:00
Bau 2 EG

The prize winners in the "Interactive Art" category:

- Zach Lieberman, James Powderly, Tony Quan, Evan Roth, Chris Sugrue (US) and Theo Watson (UK) – The EyeWriter / Golden Nica
- United Visual Artists (UK) – Chorus
- Julijonas Urbonas (LT) – Talking Doors

Participants of the Forum:

- Jussi Ängeslevä (FI) – Member of the Jury
- Zach Lieberman, James Powderly, Evan Roth, Chris Sugrue (US) and Theo Watson (UK)
- United Visual Artists (UK)
- Julijonas Urbonas (LT)

Prix Forum Computer Animation / Film / VFX

5. 9. 15:30 – 17:00
Bau 2 EG

The prize winners in the "Computer Animation / Film / VFX" category:

- Arev Manoukian (CA) – Nuit Blanche / Golden Nica
- Sam O'Hare (UK/US) / OOVFX – The Sandpit
- Jean-Christophe Lie (FR) / Prima Linea Productions – The Man in the Blue Gordini [L'Homme à la Gordini]

Participants of the Forum:

- Jürgen Hagler (AT) – Member of the Jury
- Arev Manoukian (CA)
- Sam O'Hare (UK/US) / OOVFX
- Jean-Christophe Lie (FR) / Prima Linea Productions

Prix Forum Digital Musics & Sound Art

6. 9. 13:30 – 15:00
Bau 2 EG

The prize winners in the "Digital Musics & Sound Art" category:

- Ryoichi Kurokawa (JP) – rheo: 5 horizons / Golden Nica
- Michel Décosterd, André Décosterd (CH) / Cod.Act – Cycloid-E
- Martin Bédard (CA) – Champs de fouilles (Excavations)

Participants of the Forum:

- Christina Kubisch (DE) – Member of the Jury
- Ryoichi Kurokawa (JP)
- Michel Décosterd, André Décosterd (CH) / Cod.Act
- Martin Bédard (CA)

Prix Ars Electronica CyberArts Exhibition

2. 9. – 6. 9. 10:00 – 21:00
7. 9. – 9. 9. 16:00 – 22:00
10. 9. 16:00 – 20:00
11. 9. 10:00 – 18:00
Magazine EG und OG 2

Ear on Arm

Stelarc (AU)

Golden Nica Hybrid Art

Das Projekt „EAR ON ARM“ weist voraus auf Zukunftstrends im Bereich mit dem Körper verbundener und in ihn eingebetteter Apparate. Zurzeit lässt sich der australische Künstler Stelarc ein ohrenförmiges Gewebegerüst und potenzielles Kommunikationsmittel auf seinem Unterarm implantieren. Das zusätzliche Ohr wird mit einem Mikrofon und einem eingebauten Sender ausgestattet sein und damit die Doppelfunktion der Haut als Empfangs- und Sendemechanismus repräsentiert. Nach Ansicht des Künstlers ist dieses zusätzliche Ohr „eine Prothese, die nicht als Ausdruck eines Mangels, sondern als Symptom eines Überschusses zu sehen ist“.



Photo: Nina Sellars

The "Ear on Arm" project is the artist's take on trends in the development of devices attached to the body or embedded in it. Stelarc is an Australian artist who has had an ear-shaped configuration of tissue and cartilage implanted onto his forearm as a potential means of communication. The additional ear is equipped with a microphone and a built-in transmitter and thereby represents the double function of the skin as reception & transmission mechanism. According to the artist, this additional ear is "a prosthesis [that] is not seen as a sign of lack but rather as a symptom of excess."

www.stelarc.va.com.au

rheo: 5 horizons

Ryoichi Kurokawa (JP)

Golden Nica Digital Musics & Sound Art

Kurokawa konzipiert seine audiovisuellen Arbeiten als zeitbasierte Skulpturen. Der Werktitel „rheo“ bezieht sich dabei auf das griechische Wort für „Fluss“ bzw. „fließen“, und so gehen dann auch die Audio- und Videoaufnahmen real existierender Landschaften nahtlos in deren grafische Analyse bzw. Re-Synthese über: Es entsteht eine Art Landschaft „unter Beobachtung“.



Kurokawa conceives his audiovisual works as time-based sculptures. The work's title, "rheo," is derived from the Greek word meaning "river" or "to flow." In this sense, the audio & video recordings of real landscapes undergo seamless transitions into graphic analyses or re-syntheses of them. The result is a sort of landscape "under observation."

www.ryoichikurokawa.com

The EyeWriter

Zach Lieberman, James Powderly, Tony Quan, Evan Roth, Chris Sugrue (US) and Theo Watson (UK)

Golden Nica Interactive Art

The „EyeWriter“ ermöglicht es Menschen mit amyotropher Lateralsklerose (ALS), sich nur mithilfe ihrer Augen, des einzigen Körperteils, das sie noch bewegen können, kreativ zu betätigen. So kann der an ALS erkrankte Graffiti-künstler Tony Quan vom Krankenhausbett aus Tags zeichnen, die dann in der Stadt angebracht oder durch verschiedene Ausgabemechanismen in Tusche umgesetzt werden. Das von einem internationalen Netzwerk von ExpertInnen entwickelte System ist ein Zeugnis dafür, was unabhängige kollaborative Netzwerke heute erreichen können.



"The EyeWriter" enables people with amyotrophic lateral sclerosis (ALS, Lou Gehrig's disease) to engage in creative activities by just using their eyes, the only body part that's not paralyzed by this degenerative nerve disorder. Tony Quan, an artist afflicted with ALS, can now draw tags from his hospital bed. These works can then be applied to the cityscape or rendered in India ink by various output devices. Developed by an international network of experts, this system attests to what a collaborative alliance can accomplish nowadays.

www.eyewriter.org

Champs de fouilles (Excavations)

Martin Bédard (CA)

Award of Distinction Digital Musics & Sound Art

„Champs de fouilles (Excavations)“ entstand anlässlich des 400-jährigen Bestehens der Stadt Quebec. Als Klangmaterial dienten „field recordings“ aus Quebec, vor allem von Ausgrabungen. Die elektroakustischen Strukturen und Klangfarben, die höchst komplex und vielschichtig in diesem Stück verarbeitet werden, lassen immer wieder einen Blick auf den „Originalklang“ zu. Bédard schafft eine Komposition von großer Dichte und Schönheit, bei der authentisches Klangmaterial und elektronische Bearbeitung eine gelungene Synthese eingehen.

"Champs de fouilles" (Excavations) was commissioned to mark the 400th anniversary of the City of Quebec. The soundtrack consists of so-called field recordings from Quebec—above all, sounds of excavations. The electro-acoustic structures and timbres, which are processed in this piece into a highly complex, multilayered creation, repeatedly allow the listener to "glimpse the original sound." Bédard has created a composition of great density and beauty in which authentic audio material and electronic processing enter into a successful synthesis.

www.pointdecoute.ca

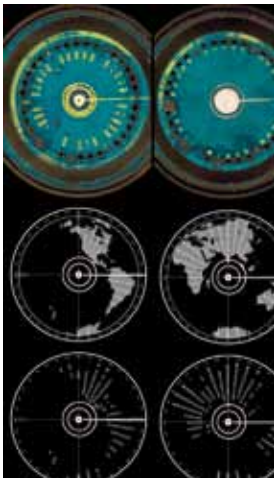


Ocular Revision

Paul Vanouse (US)

Award of Distinction Hybrid Art

„Ocular Revision“ ist eine performative biotechnologische Kunstinstallation in Form eines wissenschaftlichen Live-Experiments, bei dem mit DNA-Segmenten in einem vom Künstler selbst entwickelten Gerät Bilder und Muster erzeugt werden. Die technisch anspruchsvolle Arbeit setzt sich kritisch mit dem umstrittenen Thema des sogenannten „genetischen Fingerabdrucks“ oder „Genporträts“ auseinander, vermeintlich unabänderlichen Identitätsnachweisen, die „Mutter Natur“ unseren Körpern eingeschrieben haben soll.



"Ocular Revision" is a performative biotechnological art installation in the form of a live scientific experiment in which DNA segments are processed into images and patterns by a device developed by the artist himself. This technically demanding work is a critical confrontation with a highly controversial subject—the so-called genetic fingerprint or genetic portrait, the purportedly unalterable proof of identity that Mother Nature is said to have inscribed into each human body.

www.paulvanouse.org

Chapter I: The Discovery

Félix Luque Sánchez (ES)

Honorary Mention Interactive Art

„Chapter I: The Discovery“ ist eine interaktive Skulptur, die in eine Geschichte eingebettet ist. Dass man als Besucher in eine Geschichte verwickelt wird, ehe man die Skulptur zu Gesicht bekommt, hat überraschende Auswirkungen. Das Projekt findet ebenso im eigenen Kopf wie im Ausstellungsraum statt und lässt die BesucherInnen zu Charakteren in dieser Geschichte über verunglückte Zukunftsentwicklungen und außerirdische Technologien werden. Die Eleganz von Chapter I: Discovery besteht in der Verbindung von Interaktivität und Erzählung, in der Orchestrierung des Ausstellungs-erlebnisses als Geschichte..



"Chapter One: The Discovery" is an interactive sculpture embedded in a story. The premise—that an installation visitor gets involved in a narrative before getting to see the work of art—has surprising effects. The project is thus played out in the visitor's own mind as well as in the installation space, as the visitor becomes a character in this story about future developments gone awry and extraterrestrial technologies. The elegance of "Chapter One: The Discovery" is the outcome of interactivity and narration, of the orchestration of the exhibition experience as a narrative.

www.othersounds.net

Tischgeflüster – Whispering Table

TheGreenEyl 2009 (Willy Sengewald, Dominik Schumacher, Gunnar Green [DE], Frédéric Eyl [FR])



Honorary Mention Interactive Art

Ein Set leeren Porzellangeschirrs von unterschiedlicher Form und Größe steht verstreut auf einem Tisch herum und gibt leise Töne von sich. Hebt man sie auf und hält sie sich ans Ohr, hört man Bruchstücke von Geschichten über Ess- und Tischrituale aus verschiedenen Kulturen. Die Geschirrtile sind mit maßgeschneiderter Elektronik bestückt, die die Verteilung der Teller und Schüsseln auf dem Tisch erfasst und die Geschichten in Abhängigkeit von der jeweiligen Konstellation zum Besten gibt.

A cluster of empty porcelain cups of different shapes and sizes scattered around a table emit quiet sounds through a small hole in the middle. Picking up the plate and pressing it to one's ear, one hears the plates and bowls explaining small story fragments from different cultures relating to eating, and the rituals around the dinner table. The plates are equipped with custom electronics that sense the arrangement of the plates, revealing different stories according to their constellation.

www.thegreeneyl.com

Framework f5x5x5

LAb[au]



Honorary Mention Interactive Art

„Framework f5x5x5“ ist eine kinetische Lichtskulptur in Form eines Fachwerks. Ein aus 375 festen und beweglichen Aluminiumrahmen bestehendes Raster bildet das Gerüst für diese interaktive und generative Skulptur. Thematisch verbindet die Arbeit architektonische Vorstellungen von Stau, Fluss usw. mithilfe programmierter Licht- und Bewegungselemente mit räumlichen Sensortechnologien.

The Framework f5x5x5 sculpture is a kinetic and luminous sculpture. The installation's raster of 375 fixed and kinetic aluminum frames provide the framework for this interactive and generative sculpture. Thematically, the work confronts architectural concepts of congestion, flow etc. with spatial sensing technologies through programmed "lumino-kinetic" devices.

lab-au.com/projects/f5x5x5

HOME

Hee-Seon Kim (KR)

Honorary Mention Interactive Art

In „Home“ kann man durch ein Teleskop Bildmaterial aus einer Datenbank betrachten, die mit über Massenmedien verbreiteten Artikeln, Privatgeschichten und Dokumentationen bestückt ist. In einem minimalistischen, aus zwei Projektionen und einem Beobachtungsbalkon bestehenden Bühnenbild offeriert „Home“ eine Karikatur sozialen Voyeurismus und allumfassender Neugierde, bei der der tiefere Zusammenhang zwischen den Bruchstücken allein im Auge des Betrachters liegt.



Home uses a telescope to watch real-life footage from a database of news articles, private lives and documentary material that was transmitted through mass media channels. Combining a minimal stage design with two projections and an observation balcony, Home presents a caricature of social voyeurism and ubiquitous curiosity, where the search for deeper connection between the fragments is only in the eye of the beholder.

www.khm.de/~sun/2009_eng/home01e.html

capacity for (urban eden, human error)

Allison Kudla (US)

Honorary Mention Hybrid Art

Das System „druckt“ mithilfe eines maßgeschneiderten computergesteuerten Vier-Achsen-Positionierungstisches bio-architektonische Gebilde aus Moos und Samen. Diese beginnen in einem transparenten Nährmedium zu wachsen und zu keimen. Die vom System erzeugten algorithmisch generierten Muster basieren auf dem Eden-Wachstumsmodell und setzen mathematische Darstellungen von Stadt- und Zellwachstum um, verbinden also die Idee der Stadt mit der des Organismus.



This system uses a custom-built computer-controlled four-axis positioning table to "print" bioarchitectural constructions out of moss and seeds. Suspended in a clear gel growth medium, the moss begins to grow and the seeds sprout. The algorithmically generated patterns drawn by the system are based on the Eden growth model and leverage mathematical representations of both urban growth and cellular growth, thereby connecting the concept of city with the concept of the organism.

www.allisonx.com

Measuring Angst

Jonathan Schipper (US)

Honorary Mention Hybrid Art

Die scheinbar wichtigsten Momente werden heute auf Video gebannt. So liegen auch Geburt und Tod scheinbar nur einen Tastendruck voneinander entfernt. Diese ironische und faszinierend schöne Installation fängt den Moment ein, in dem eine Flasche auf den Boden aufschlägt und in ihre Einzelteile zerbricht. Computergesteuerte Roboterarme erlauben es, die Szene anzuhalten, vor- und zurückzuspulen und in varierten Positionen zu betrachten.



Birth and death are only a rewind button away. That videotape can be both rewound and fast forwarded, endlessly replaying the best events again and again. This ironic and fascinating beautiful sculpture captures the moment, in which a bottle shatters to pieces on the floor. The computer controlled robotic arms allow you to stop the scene, to wind back and forth and watch it in different positions.

oppositionart.com

The Toaster Project

Thomas Thwaites (UK)

Honorary Mention Hybrid Art

„The Toaster Project“ ist das Resultat des Versuchs, einen elektrischen Toaster buchstäblich von Grund auf zu entwickeln – angefangen vom Ausgraben des Rohmaterials in aufgelassenen britischen Bergwerken über deren Aufbereitung in den eigenen vier Wänden bis hin zum Endprodukt, das im Laden schon für £ 3,94 zu haben ist. Dieser Toaster kostete £ 1187,54, neun Monate Zeit und zeigt, wie abwegig das romantische Ideal einer Rückkehr zu vorindustriellen Zeiten ist.



The Toaster Project is the result of the attempt to make an electric toaster from scratch - literally from the ground up. Starting with digging up the raw materials from abandoned mines around the UK, processing them at home, and finally forming them into a product that can be bought for just £ 3.94. The toaster cost £ 1187.54, took nine months to finish and exposes the fallacy in a return to some romantic ideal of a pre-industrialized time.

www.thetoasterproject.org

Merrick

Daan van den Berg (NL) / Studio Daan

Honorary Mention Hybrid Art

Das „Elefantiasisvirus“ verursacht willkürliche Fehlbildungen wie Beulen, Buckel und Risse, die erst auftreten, wenn der Konsument sein Produkt zu Hause mit dem 3-D-Drucker ausdruckt. Dreidimensionaler Druck in den eigenen vier Wänden mag sich wie Science-Fiction anhöhen und steckt noch in den Kinderschuhen, aber er wird vermutlich eine neue Revolution mit sich bringen.



The "elephantiasis virus" causes random deformities, like lumps, cracks and humps, which only show up when the customer prints his product at home with his 3D printer. Three-dimensional printing at home might sound like science fiction, but is expected to spark off a new revolution.

www.studiodaan.nl

216 prepared dc-motors / filler wire 1.0mm, 2009

Zimoun (CH)

Honorary Mention Digital Musics & Sound Art

Zimouns Klangskulpturen und Installationen sind graziöse mechanisierte Werke einer verspielten Poesie. Seine Klangarbeiten entwickelt er aus Basiskomponenten, häufig unter Verwendung großer Mengen an gleich präparierten mechanischen Elementen, um das Entstehen und Auflösen von Mustern zu untersuchen.



Zimoun's sound sculptures and installations are graceful, mechanized works of playful poetry. Zimoun creates sound pieces from basic components, often using multiples of the same prepared mechanical elements to examine the creation and degeneration of patterns.

zimoun.ch

FLAECHEN [Aus der Reihe RAUMGEFLECHTE]

Julius Stahl (DE)

Honorary Mention Digital Musics & Sound Art

Die Installation bildet eine offene Raumkonstruktion aus fünf resonierenden Drahtflächen. Mithilfe von Scheinwerfern werden exakte Schattenprojektionen davon auf Boden und Außenwände des Ausstellungsraumes geworfen. Ausgehend von den Schwingungen der Drahtgebilde ergibt sich ein dynamisches Raumgefüge aus Objekten, Klang, Licht und dem umgebenden Ausstellungsraum.



The installation consists of resonating wire walls hanging in the room. Spotlights project precise shadows of the wire walls onto the floor and the walls of the exhibition room. Emerging from the resonance of the wire, a dynamic framework of objects, sound, light and the space of the exhibition is created.

www.juliusstahl.de

u19 – freestyle computing

AEC Funky Pixels Ars Electronica Center, Level -3 (see page 72)

„u19 –freestyle computing“ ist Österreichs größter Jugendcomputer-wettbewerb, der sich seit 1998 im Rahmen des internationalen Prix Ars Electronica als Schnittstelle zwischen dem kreativen Geist der Jugendlichen und unserer Zukunft etabliert hat. Seit seiner Gründung haben Tausende österreichische Kinder und Jugendliche bis 19 Jahre teilgenommen. Von den alljährlich besonders beliebten Animationen und Videos über Web2.0-Anwendungen und virtuelle Welten bis hin zu umfangreichen Robotik-Experimenten und komplexen interaktiven Softwareentwicklungen wurde auch heuer der Bogen wieder weit gespannt.

“u19 – freestyle computing“ is Austria’s largest computer competition for young people. Held annually in conjunction with the Prix Ars Electronica, u19 has established itself since its founding in 1998 as the link between the spirit of youthful creativity and our world’s high-tech future. Over the years, thousands of Austrians youngsters age 19 and under have taken part. The honored projects spanned a wide arc once again this year, ranging from perennial favorites like animated films and videos, to Web 2.0 applications and virtual worlds, all the way to extremely elaborate robotics experiments and complex interactive software.

www.u19.at

Idea / Concept / Project Management: Susi Windischbauer

u19 – Ceremony

Preisverleihung / Presentation of prizes

3. 9. 11:00 – 12:30
Hof Bühne

Preisverleihung und Präsentation der Siegerprojekte, Auszeichnungen und Anerkennungen der Wettbewerbs-kategorie „u19-freestyle computing“.

Award ceremony and presentation of the winning projects as well as the recipients of the Award of Distinction and Honorary Mentions in the u19 – freestyle computing category.



Wir danken KulturKontakt Austria als Partner und den ORF Oberösterreich für die gute Zusammenarbeit. We're very thankful for our excellent working relationship with our partner KulturKontakt Austria and with ORF Upper Austria.

Goldene Nica / Golden Nica
Automatisierter Drehfußballtisch
Stefan Polic, Michael Moitzi
HTL BULME

Auszeichnung / Distinction
eEx Network Applications
Emanuel Jöbstl

Auszeichnung / Distinction
Chindogu
Johannes Masanz

Sachpreis u10 / Merchandise Prize u10
Der weiße Hai
Matthias Riedler

Sachpreis u14 / Merchandise Prize u14
Vom Himmel gefallen
Michael Schmidl

Anerkennungen / Honorary Mention
Brain Computer Interface
Alexander Berth, Armin Schnürer
HTL Leonding, g.tec – guger Technologies

Over the top: Episode 1
Tarek Khalifa

is this Healthy? – vom Barcode zu ge-sundheitsrelevanten Daten am Handy
Johannes Schrefl
http://www.healthy4u.tk

Terraforming
Nikolaus Sulzenauer

ASYL
Thomas Gatt, Manuel Tilgner
BG/BRG Sillgasse

Move It
Julia Molnar, Bianca Biedrawa,
Yuliya Potapova
Landstraßer Gymnasium

more than just a box & trashed
Florian Grünberger

MediaDropBox
Romana Dorfer
mediadropbox.sourceforge.net

HomeMadiLex . workshop-sounds
Matthias Bergsmann
HBLA für künstlerische Gestaltung/
LinZ

3d-dancing-diving-devils
Tolga Cosar, Elena Kihl, Philip Mader,
Matthias Zeni, Johannes Christler
Dr. Aloys Weissenbach HS

Prix Forum u19 – freestyle computing

3. 9. 15:00 – 16:15 Bau 1 OG 3

MediaDropBox – Honorary Mention “u19 – freestyle computing”

Romana Dorfer

DU – Winners MB21 2009

Darja Lewin, Klara Tiegler

Automatisierter Drehfußballtisch – Golden Nica „u19- freestyle computing“

/ Stefan Polic, Michael Moitzi

LuZAeterna – Winners Bugnplay – Schweiz

Yasmin König, Frank Ruben

Brain Computer Interface – Honorary Mention „ u19 – freestyle computing“

/ Alexander Berth, Armin Schnürer / HTL Leonding, g.tec – guger Technologies

3. 9. 16:30 – 17:30 Bau 1 OG 3

eEx Network Applications –Distinction “u19 – freestyle computing”

Emanuel Jöbstl

Autumn / Ősz – Winners C3 <19 a verseny – Hungary

Vanessa Cseh

HomeMadiLex . workshop sounds – Honorary Mention “u19 – freestyle computing” / Matthias Bergsmann

Is this Healthy? – vom Barcode zu gesundheitsrelevanten Daten am Handy – Honorary Mention „u19 – freestyle computing“

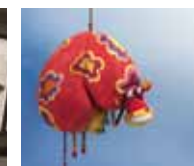
Johannes Schrefl

**Ars Electronica Animation Festival
Selektion der besten Arbeiten des Prix 2010**

2.9 – 7. 9. Bau 1 OG 4

Filme, die unsere räumlichen Wahrnehmungen herausfordern, „Dark Stories“, die uns in eine absurde Welt führen, in der gewohnte Wahrnehmungskriterien aus den Fugen geraten, das cinematografische Erzählen von Geschichten aus unterschiedlichen Ethnien und dementsprechend in unterschiedlichen inhaltlichen Formaten von komisch-grotesk bis ernsthaft-traditionell, Statements politischer, gesellschaftlicher, ökologischer und kultureller Botschaften, Transformationen von Daseinszuständen, Filme, die die Koordinaten zwischen Musik/Sound und Bild zusammenfügen. Allein die Beschreibung unseres Ordnungsversuches führt die Vielfalt digitaler Gestaltungsvariationen in ihren unterschiedlichen Anwendungsbereichen von Werbung, F/X in der Filmbranche, TV, Wissenschaft und Kunst vor Augen. Das Ars Electronica Animation Festival 2010 soll einen Einblick gewähren, der die aktuelle Situation digitaler visueller Gestaltung demonstriert.

Films that challenge our spatial perceptions, “Dark Stories” that transport us into an absurd world in which the customary criteria of perception have gone completely haywire; cinematographic narratives from different ethnic groups and expressed correspondingly in a variety of substantive formats ranging from the comic-grotesque to the serious-traditional; statements containing political, social, ecological and cultural messages; transformations of states of existence; and films that merge the coordinates at the nexus of music, sound and imagery. The description of our endeavors to create an ordering system is itself an expression of the tremendous diversity of digital design variants in their multifarious areas of application in advertising, film industry special effects, TV, science and art. The Ars Electronica Animation Festival 2010 is meant to provide insights that demonstrate the current state of the art of digital visual design.



Dark Stories

The dark and shadowy sides of life emerge—abysses, threatening worlds of imagery, black fantasies. We become observers of the realization of death’s approach, of transgressing boundaries, of the discourse on biotech development, of battle scenes and criminal cases. Definitely not a program for the faint of heart!

Experimentation & Abstraction

In this program, viewers are confronted by digitally painted visions. Shifting, interwoven worlds of imagery captivate our perceptions. 2D overlays, motion patterns, fluid simulation, abstraction—the entire spectrum of generated images accompany us through the domain of 21st-century experimental animation.

Inner & Outer Spaces

The inner world interacting with the outer world—this is a theme that has long occupied philosophers, poets and thinkers as well as marketing strategists and ecologists. So it’s logical that the latest possibilities of image design and the storytelling that results from it magically attract the graphic artists of our century. They employ the means made available by their times to take a position on a timeless theme and consistently formulate it anew.

Late Night Stories

When the day makes the transition from grey to black and the shadows grow longer, it’s time for stories that are nothing less than abstruse. This is a world populated by baby skaters, surreal fish, robots, and people who mutate into animals. In short: just the stuff for late-evening entertainment!

Narration as it is

Not all the narratives in this program can necessarily be recommended as bedtime stories, but each demonstrates in its own way its filmmaker’s skill in dramaturgy, design and storytelling. They most certainly are not stories taken from real life—or are they? It depends on how much the audience gets into them.

Positions & Messages

Securities speculation, environmental pollution, conflicts in the family, making a political statement—these are the themes about which this lineup of films has something to say. Emotion, satire, pathos, grotesqueness are the devices the filmmakers use to formulate their messages.

Short Cuts

A real entertainment program—short films that head for their objectives without detours or pussyfooting. Stories from a variety of genres, full of surprises. No subplots or shades of nuance; just the straightforward plot. This program includes ads as well as storytelling from artists' studios. Comedy is the primary common denominator.

Visual Sounds & Music

The interplay of music and sounds probably has the longest tradition in what used to be called electronic art. In today's live music scene, this form is being reinterpreted. Nevertheless, since the 1980s, such productions have been far outnumbered by music videos, a format perfectly suited to mass media and TV. This program brings together highly diverse forms with the common denominator of music, sound and visuals. Poetic, witty, sensual.

Transformations from Real to Abstract

The 1980s was the era of morphing—image sequences that evoke the impression of constant transformation. It almost seemed as if no commercial could be made without using it. Today, morphing is nothing special, and has long since ceased to be the only technique that artists use to describe transformations. To accomplish this, filmmakers utilize visual effects, traditional animation or even hypnotic experiments.

Japan Media Arts Festival Selection

Visual imaginativeness and unconventional narrative forms characterize animation made in Japan. This program shows various kinds of Japanese animation from the latest Japan Media Arts Festival, which is the hybrid festival that focuses on Japanese pop culture phenomena such as animation, manga, games and media arts.

young animations

Witty, off-beat, subtle, tragic and serious animated work produced by young filmmakers will be screened during the Festival Ars Electronica. Every year, gifted young filmmakers submit their movies to u19 – freestyle computing (Austria), bugnplay (Switzerland), MB21 (Germany) and C3<19 (Hungary). The greatest hits will be featured in young animations.

Curated by: Christine Schöpf (AT) / Jürgen Hagler (AT)
 Trailerconcept, Production & Audio: Matthias Isele (DE)
 Project Management: Bianca Petscher (AT)
 Project Assistance: Lukas Dullnig (AT)

Filmen und Fotografieren der Vorführungen nicht erlaubt.
 Filming and photographing during the screenings is prohibited.

Digital Musics & Sound Art in Concert

6. 9. 21:00 – 22:45
 Lösehalle

Audiovisuelle Live-Performances zweier Preisträger in der Kategorie Digital Musics & Sound Art des Prix Ars Electronica 2010. Filmen während der Vorführung ist nicht erlaubt.

Live audiovisual performances of two prizewinners in the 2010 Prix Ars Electronica's Digital Musics & Sound Art category. Filming during the concert is prohibited.

21:00 INJECT by Herman Kolgen (CA), awarded with a Honorary Mention
 22:00 rheo: 5 horizons by Golden Nica winner Ryoichi Kurokawa (JP)

<http://www.kolgen.net/>
<http://www.ryoichikurokawa.com/>



Expanded Interfaces

Mediencampus der Hochschule Darmstadt
 School of Art & Design am Cork Institute of Technology
 2. 9. – 7. 9. Bau 1 OG 1

Studierende der Fakultät „Media“ am Mediencampus der h_da (Hochschule Darmstadt) in Deutschland sowie der „School of Art & Design“ am CIT (Cork Institute of Technology) in Irland entwickelten im Projekt „Expanded Interfaces“ User-Schnittstellen für neue Medienprodukte jenseits der konventionellen Standard-Schnittstellen und -Oberflächen. Aufgabe war, die Kommunikation und Interaktion zwischen Mensch und Maschine in einem größeren Szenario analog zum „Expanded Cinema“ neu zu denken und zu erfinden. Der innovative Aspekt von Medienumgebungen und Interfaces war dabei wichtigstes Entscheidungskriterium. Ethische, gesellschaftliche und soziale Fragestellungen waren für die Studierenden genauso relevant wie ein sinnlich-spielerischer Erlebnischarakter und die technische Realisierbarkeit.

Ausgestellte Objekte / Objects on display:

Ambient Knowledge

Alan Meany

Céannacht

Laura Kacinauskaite

Das Virtuelle Planetarium – Weltraumschrot

Clemens Anzmann, Daniel Dünchem, Felix Gellert, Maik Krücken, Benjamin Obländer, Maximilian Wallrabenstein, Torsten Fröhlich (Projektleitung)

easee – Ein Navigationssystem für blinde und sehbehinderte Menschen

Moritz Keck, Alexander Simon, Patrick Gotta, Markus Schäfer, Philipp Hormel, René Link, Frank Rickert
www.unterbezahlt.com/easee

GYMO – Das neuartige Therapiegerät der Balance-Therapie

Lukas Geißler, Max Lemke, Sarah Martens, Eva Patzelt, Achim Rosenhagen, Daniel Wein
www.gymonline.de

Momentum

Till Henrichs, Lemke, Max, Eva Patzelt, Achim Rosenhagen, Nathalie Sprenger, Daniel Wein
www.momentum.info

mju:vi – interaktive audiovisuelle Installation

Sabine Dries, Paul Reindell, Benjamin Schiek, Julia Vogel, Melanie Wetter, Steffen Zink
www.mjuvi.com

oneHug

Dennis Praschak
www.one-hug.net

In conjunction with the Expanded Interfaces project, undergraduates in the Media Department at the Media Campus of the Darmstadt University of Applied Sciences (h_da) in Germany and the School of Art & Design at the Cork Institute of Technology (CIT) in Ireland developed user interfaces for new media products that boldly go beyond conventional ones available now. The assignment was to reconceptualize and reinvent human-machine communication and the individual elements of interaction it entails in a large-scale scenario analogous to expanded cinema. In going about this, the innovative aspect of media environments and interfaces was made the most important design criterion. For the students, ethical, societal and social welfare issues were just as relevant as technical feasibility or imparting a sensorial-playful character to the experience.

Orbitone

Michel Gotta, Florian Werndl, Lukas Meyer, Sergej Mut, Andreas Doms, Thomas Thome, Max Doepfmer
www.orbitone.de

Running Radio Expanded (RR-Ex)

Isabell Galley, Isabell Galley, Benjamin Gürkan, Yannick Hofmann, Sascha Hormel, Stefan Kemler, Lars Krichbaum, Marco Schleicher, Timo-Marc Strehlau, Rita Vas, Alexander Winkler u.v.a. Leitung: Sabine Breitsameter
www.runningradio.net

SIRIUS application

Christoph Aumann, Jan-André Huber, Philipp Pra, Christian Tamanini, Christoph Wannemacher, Stefan Zoll
www.sirius-application.de

Teamfunk

Christoph Aumann, Lukas Geißler, Jan-André Huber, Philipp Pra, Christian Tamanini, Christoph Wannemacher, Stefan Zoll
www.projekt-teamfunk.de

Umami

Florian Cannon, Robert Flöck, Florian Gondol, Mischa Korn, Daniel Pehneck, Sarah Martens, Tara Staton
www.umami-project.de

XXXX

Florian Werndl, Lukas Meyer, Andreas Doms

Presto

Niamh Hutton, John Constant, Ian O' Leary

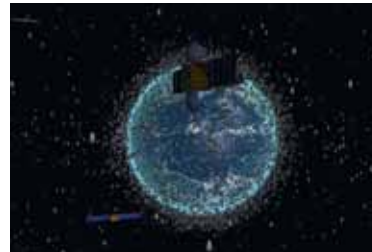
KuratorInnen: Sabine Breitsameter (DE), Torsten Fröhlich (DE), Claudia Soeller-Eckert (DE)

Expanded Interfaces

Teamfunk



Das Virtuelle Planetarium – Weltraumschrot



Running Radio Expanded (RR-Ex)



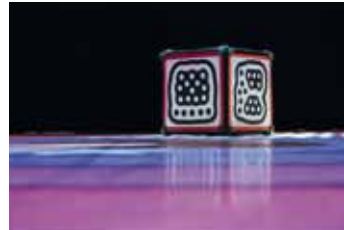
easee



Ambient Knowledge



Orbitone



Céannacht



oneHug



mju:vi



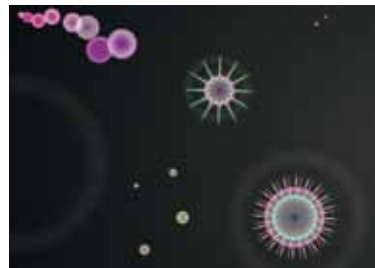
SIRIUS application



Mementum



XXXX



Presto



Umami



GYMO



Playful Interface Cultures

Interface Cultures @ Ars Electronica Festival 2010
2. 9. – 11. 9 Bau 1 OG 1

Die diesjährige Präsentation der Studienrichtung Interface Cultures zeigt neu entstehende künstlerische Fähigkeitsprofile, die an der Schnittstelle von interaktiven Medien und Interface-Technologie entstehen. Dabei kombinieren die KünstlerInnen geschickt komplexe Disziplinen wie Kommunikationstechnik, Biowissenschaften, Physical Computing, Interaktionsdesign, Fashionable Technology oder Informationsvisualisierung in ihren Testumgebungen und experimentellen Konzepten.

This year's presentation by students in the Interface Cultures program showcases newly emerging artistic skill profiles at the nexus of interactive media technology and interface technology. These artists adroitly combine complex disciplines such as communications technology, biosciences, physical computing, interaction design, fashionable technology and information visualization in their test environments and experimental concepts.

Werke / Works:

1) Augmented Photography
Varvara Guljajeva

2) Der Beweis für Dinge, die nicht gesagt wurden (Proof of Things Unsaid)
Shervin Afshar, David Brunthaler, Henning Schulze

3) Endotastic Voyage A20.10
Reinhard Gupfinger

4) Human Allergy
Hugo Martinez-Tormo

5) Lovely Machine
Anika Hirt

6) MohrSMS
Hugo Camargo, Veronika Pauser

7) Newsleak – A Hybrid Media Publication
Tim Devine, Jayme Cochrane, Shervin Afshar

8) PlayfulNESs
Mar Canet, Jayme Cochrane, Travis Kirton

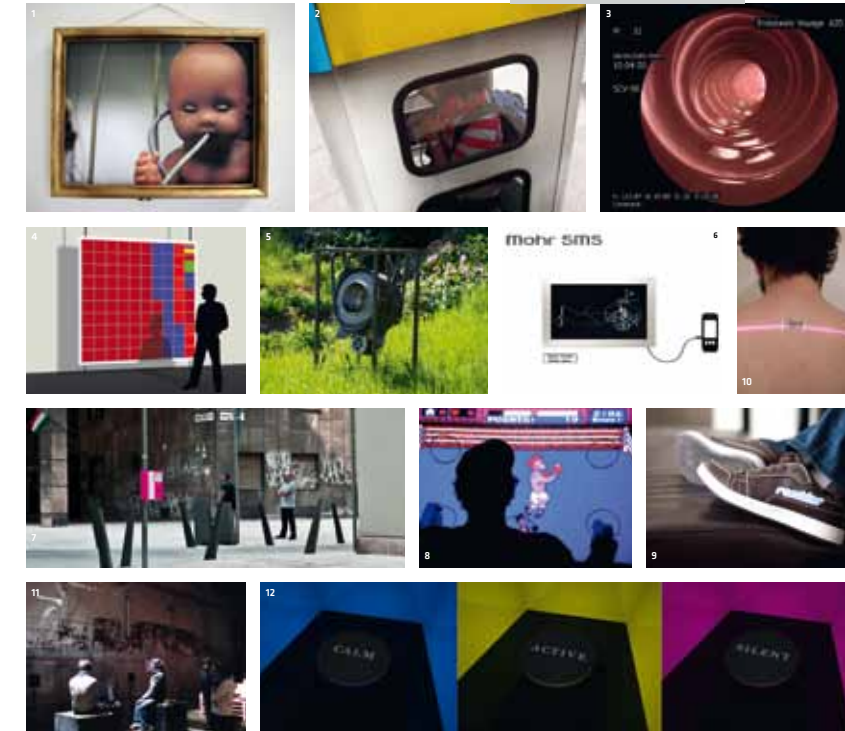
9) Rambler
Ricardo Nascimento, Tiago Martins

10) Shopping in 1 minute
Varvara Guljajeva, Mar Canet Sola

11) The Mexican Standoff
Tim Devine, Onur Sönmez

12) Urban Mood
Mahir M. Yavuz

Instructors: Georg Russegger, Martin Kaltenbrunner, Varvara Guljajeva and Michaela Ortner



Reclaiming Space / ATW

Ausstellungsparcours in und über die Austria Tabakwerke
2. 9. – 11. 9 Bau 1 OG 1

Im Frühsommer 2010 arbeiteten 19 Studierende aus Linz in dem Gebäudekomplex der Tabakfabrik Linz. Die Arbeiten bewegen sich in einem Themenfeld zwischen der kulturellen Konnotation des Tabaks und des Rauchens, den Arbeitsbedingungen in der modernen Gesellschaft und dem Phänomen eines denkmalgeschützten Gebäudes mit wandelnder Identität. Eine kleine Auswahl der Arbeiten ist nun im Rahmen von Campus zu sehen.

The building complex on the grounds of the Tabakfabrik was the workplace of 19 Linz artists in early summer 2010. The artists conducted empirical research on the current state of these structures. Their works confront a wide range of issues including the cultural connotations of tobacco and smoking, working conditions prevailing in modern society, and the phenomenon of an architectural landmark building whose identity is in transition. A select few of these works are now on display at Campus.

Beteiligte KünstlerInnen / Participating artists:

faxen (Clemens Mairhofer/Lucas Norer/Sebastian Six), Susanna Flock, Katharina Gruzei, Sini Havukainen, Kristina Kornmüller, Evelyn Kuntscher, Pamela Litzlbauer/Agnes Miesenberger, Katharina Loidl, Marie-Therese Luger, Leonhard Müllner, Sandra Li Lian Obwegeser, Magdalena Piper, Antonia Prochaska/Karoline Rudolf, rnzlw, Vildan Turalic

Eine Kooperation zwischen Kunstuniversität Linz/Experimentelle und dem afo – architekturforum Oberösterreich unter der Leitung von David Moises; Koordination: Astrid Hager & Doris Prlic

ROBOT-ISM

The Japan Media Arts Festival in Linz

Bau 2 OG 3
2. 9. – 11. 9

Das Japan Media Arts Festival ist ein seit 1997 jährlich stattfindender Event, bei dem kreative Werke aus den Bereichen Kunst, Entertainment, Animation und Manga ausgestellt und ausgezeichnet werden. Die im Rahmen der Ars Electronica gezeigte Ausstellung ROBOT-ISM versucht die Entwicklung der Roboteranimation von den 1960er-Jahren bis heute nachzuzeichnen: Gezeigt wird die Entstehung der Roboteranimation in Trickfilmen sowie ihr Einfluss auf Kunst und Technologie. Eine Auswahl der aktuellen Japanese Media Arts Festival Animationsfilme wird im Rahmen des Ars Electronica Animation Festivals gezeigt, siehe Seite 59.

The Japan Media Arts Festival has been held annually since 1997. It showcases and honors outstanding work in the fields of art, entertainment, animation and manga. The ROBOT-ISM exhibition held in collaboration with the Ars Electronica is an attempt to trace the history of robot animation from the 1960s to the present day, featuring its development in animation and its influence on art and technology. A selection of animations from the latest Japan Media Arts Festival is shown at the Ars Electronica Animation Festival, see page 59.



Photo: Real scale of 18meter Gundam RX-78 at Tokyo 2009

Ausstellung / Exhibition:

- Transition of Robot Anime
- Storyboard by Mr. Kanada Yoshinori
- Full-scale Gundam
- Plastic model of Gundam

Spiele / Games:

- Mobile Suit Gundam: Target in Sight
- Armored Core for Answer

Filme / Movies:

- Gundam I: The Movie
- Gundam II: Soldiers of Sorrow
- Gundam III: Encounters in Space
- Zeta Gundam A New Translation: Heirs to the Stars
- Zeta Gundam A New Translation II: Lovers
- Zeta Gundam A New Translation III: Love is the Pulse of the Stars
- Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone
- STEAMBOY
- Short movies program

Sonic Architecture

Natural reverberation space

2. 9. – 6. 9.

Sound Space

„Reverb“ ist einer der bei der Aufnahme von Musik meistverwendeten Klangeffekte. Da iPods, CD-Spieler oder Radios keine echten Schallkörper haben, kann man in beinahe jedem Musikstück oder Tonprodukt elektronischen Hall hören, der den Eindruck erzeugt, dass der Klang in einem echten Raum stattfindet. Der Sound Space, das Hochregallager der Tabakfabrik Linz, hat die einzigartige Eigenschaft, einen natürlichen (architekturbedingten) Nachhall von bis zu zwölf Sekunden zu produzieren. Für die Ars Electronica wird der Raum in eine Sound-Space-„Fabrik“ verwandelt, die drei verschiedenen akustischen Aktivitäten dient:

GRÜN: „Ars automatique“

Der Raum dient als Mischzentrum der Klänge des Festivals. Verschiedene Stellen in der Tabakfabrik werden mit Mikrofonen und Lautsprechern ausgestattet. Wie beim Hallraum in der klassischen Tonstudiosituation werden die Klänge hin- und hergeschickt, in das Hochregallager hinein und wieder aus ihm heraus. Ein akustisches Porträt der Ars Electronica 2010 in Echtzeit.

ORANGE: „Sound check“

Workshops, Musiksessions und geführte „Audiotouren“ verwandeln den Sound Space in ein experimentelles Klanglabor. Jeder Klang zählt; die Wahrnehmung von durch Hall überformten Klängen ist nicht länger ein von der Studioteknik geschaffener Mythos, sondern eine Erfahrung, die allen interessierten Ohren offensteht.

ROT: „Concert space“

Mit AGF aka Antye Greie, Franz Hautzinger, Rupert Huber, Sam Auinger, Didi Bruckmayr, Marco Palewicz, Drumski4 und anderen. Konzerte von Klangkünstlern und Musikern, die für ihr feines Raumempfinden bekannt sind, ihre Fähigkeit, auf die akustische Umgebung, den Raum, in dem sie sich befinden, zu hören und mit ihm zu arbeiten. Elektronische Musik, akustische Musik, Klangkunst in Echtzeit, Jazz, Neue Musik und architektonischer Klangraum: Das ist keine Frage der Gattungen, sondern eine des Wissens von Klang und Raum – und dieses Wissen ist es, was die beteiligten Künstler gemeinsam haben.

Das Schlagen einer Tür signalisiert das Ende einer Phase und den Anfang einer neuen.

Reverb is one of the most used sound effects in recording. Since there is no real acoustic space in the iPod, the CD-player or radio, electronic reverberation is to be heard in nearly all music or sound to create the impression of a real room the sound is in. The Sound Space, the high rack warehouse tobacco factory Linz, has the unique quality of a natural (architectural) long reverb of up to twelve seconds. The Ars Electronica Festival will turn the room into a Sound-Space – „Factory“, dedicated to three different acoustic activities:

GREEN: „Ars automatique“

The room is a mixing center of the sounds of the festival. Different locations of the tobacco factory are equipped with microphones and loudspeakers. Like a reverb room in the classic sound studio situation, the sounds are sent back and forth in and out the hochregallager. A sonic real time portrait of the Festival Ars Electronica 2010.

ORANGE: „Sound check“

Workshops, music sessions, guided „audio tours“ turn the Sound Space into an experimental sound laboratory. Every sound is important, the perception of sounds influenced by reverb is no longer a myth of studio technology but an experience open to every interested ear.

RED: „Concert space“

Concerts by sound artists and musicians known for their spatial sensitivity, their ability to listen and to work with the acoustic environment, the space they are in. Electronic music, acoustical music, real-time sound art, jazz, new music and architectural sound space: not a matter of genres, but of the knowledge about sound and space that is the common quality of all the artists involved. Featuring: AGF aka Antye Greie, Franz Hautzinger, Rupert Huber, Sam Auinger, Didi Bruckmayr, Marco Palewicz, Drumski4 and more.

The slamming of a door is the signal for the end of one phase and the beginning of a new one.

Konzept: Rupert Huber, Marco Palewicz, Gerd Stocker, Bianca Petscher
Programme Note: Ablaufplan im Detail siehe Programm vor Ort.

Time	Do 2. 9.	Fr 3. 9.	Sa 4. 9.	So 5. 9.	Mo 6. 9.
10:00 – 11:00					
11:00 – 12:00					Drumski4
12:00 – 13:00					
13:00 – 14:00					
14:00 – 15:00					
15:00 – 17:00					
17:00 – 17:30					
17:30 – 18:00	Rupert Huber				
18:00 – 18:30					
18:30 – 19:00					
19:00 – 19:30					Didi Bruckmayr
19:30 – 20:00		AGF aka Antye Greie	Sam Auinger		
20:00 – 20:30				Lange Konzertnacht	Franz Hautzinger
20:30 – 21:00	Marco Palewicz			See page 66	
21:00 – 22:00					
22:00 – 24:00					

Cycloid-E

Michel Décosterd, André Décosterd (CH) / Cod.Act
3. 9. – 6. 9.
Sound Space

Award of Distinction Digital Music & Sound Art, Prix Ars Electronica 2010

Ein Show-Objekt, eine faszinierende Klangskulptur! Durch seinen faszinierenden und hypnotischen Tanz skizziert Cycloid-E den Raum, der durch die Bewegung des Klanges entsteht, und schafft somit ein einzigartiges kinetisches und polyphones Werk. Die Installation läuft während der ORANGEN-Phase des Sound Spaces.

A show object, a fascinating sound sculpture! Through its fascinating and hypnotic dance, Cycloid-E delineates the space of sound orbits and creates a unique kinetic and polyphonic work. This installation runs during the ORANGE period of the Sound Space.

www.codact.ch



Photo: Xavier Voirol

Experiencing [Listening] Spaces Hear the Architecture / Räume hören

5. 9. 19:30 – 24:00 Tabakfabrik Linz

Mit der Konzertnacht 2010 werden Räume erkundet – reale Räume und intendierte virtuelle Räume. Der gesamte Abend ist ein musikalischer Rundgang durch verschiedene Teile des Areals der Tabakfabrik Linz. Einerseits ein Spazieren durch die beeindruckenden architektonischen realen Räume, andererseits ein Erleben verschiedenster musikalischer Räume. Im musikalischen Zentrum steht der Komponist Arvo Pärt, der im Jahr 2010 seinen 75. Geburtstag feiert. Seine musikalischen Strukturen erfüllen die verschiedenen Räume, lassen in ihrer minimalistischen Einfachheit, in ihren oft beinahe statischen Strukturen die Industrieräume in neuem Licht und Klang erleben.

The 2010 concert will explore spaces—real spaces and intended, virtual spaces. The evening is conceived as a musical tour through various sections of the Tabakfabrik's grounds. This entails, on one hand, strolling through impressive, real architectural spaces; on the other hand, experiencing a spectrum of tonal spaces. The musical spotlight will shine on composer Arvo Pärt, who's celebrating his 75th birthday this year. His musical structures will fill the respective spaces and, with their minimalistic simplicity and often nearly static structures, let the audience experience these industrial spaces in a new audible light.

19:15 **Bau 1 EG**
Einlass bei Stiege A

19:30 **Bau 1 OG 2**
Karlheinz Stockhausen
Gesang der Jünglinge (1956) (Ausschnitt)

Arvo Pärt
Pari intervallo (1976/2008) in einer Fassung für 2 Klaviere
Variationsioonid Ariinuska tervekssaamise puhul / Variationen zur
Gesundung von Arinuschka (1977) für Klavier
Hymn ro a Great City (1984, rev. 2004) für 2 Klaviere
Klavier: Maki Namekawa & Dennis Russell Davies

Luigi Nono
La fabbrica illuminata (1964) (Ausschnitt)

20:30 **Lösehalle**
Arvo Pärt
Cantus Benjamin Britteni mälestuseks / Cantus in Memory of
Benjamin Britten für Streichorchester und Glocke (1977, rev. 1980)
Summa für Streichorchester (1977/1991)
Lamentate (Homage to Anish Kapoor and His Sculpture "Marsyas")
(2003) für Klavier und Orchester
Fratres (1977, rev. 1991) für Streichorchester und Schlagwerk
Performed by Bruckner Orchestra Linz / Dennis Russell Davies
Piano: Maki Namekawa



22:00 **Magazine EG**

Arvo Pärt
Fratres (1977/1982) [4 Cellos]
Fratres (1977/2006) [4 Percussionists]
Performed by ensembles of Bruckner Orchestra Linz

22:20 **Hof**
Martin Bédard
Champs de fouilles (Excavations)
Prix Ars Electronica 2010, Digital Music & Sound Art, Award of
Distinction

22:50 **Sound Space**
la petit mort des sons
Rupert Huber mit Franz Hautzinger
Klänge von AGF, Sam Auinger und der Ars automatique Klang-
installation; Liveübertragung auf Ö1 im Rahmen der Sendung
Kunstradio, siehe Seite 76

Michel Décosterd, André Décosterd (CH) / Cod.Act
Cycloid-E

Space in some parts is limited. / Zum Teil beschränkte Platzkapazität

Curators: Dennis Russell Davies, Wolfgang Winkler, Heribert Schröder, Gerfried Stocker,
Bianca Petscher
Experiencing [Listening] Spaces ist ein weiterer Schritt in der erfolgreichen
Zusammenarbeit des Bruckner Orchester Linz unter Dennis Russell Davies, dem
Brucknerhaus Linz und der Ars Electronica.
Project Management: Bianca Petscher / Project Assistance: Lukas Dullnig



BABY JET ÜBERSCHALL-MAGNETZUG IM VAKUUMTUNNEL

4. 9. 19:45
Linzer Donaupark

Die Klangwolke 2010 realisiert ein Eisenbahnprojekt der Zukunft. Das Künstlernetzwerk Lawine Torrèn wird unter der Leitung von Hubert Lepka in der Abenddämmerung den Donaupark in einen „rechnenden Raum“ verwandeln. Zum Soundtrack von Peter Valentin entsteht vor den Augen des Publikums ein Thriller in Echtzeit. Drei Physiker des Projektteams stellen in einem Überschall-Event-Experiment den Zug der Zukunft live vor: BABY JET.

BABY JET ist ein unterirdischer Magnetzug, der im Vakuumtunnel mit 1.200 km/h fährt. Taktfrequenzen im Minutenbereich verbinden die Städte Europas wie eine U-Bahn. Die Energiebilanz des BABY JET ist sensationell: kaum Reibung, kaum Luftwiderstand, die Bremsenergie wird in das System rückgespeist und treibt die nächste Beschleunigung – like a Porsche.

Auf Initiative von Lawine Torrèn wurde dieses Verkehrsprojekt zusammen mit den ÖBB, Siemens, dem Ars Electronica Futurelab und dem Linz Center of Mechatronics von der Realisierbarkeit bis zum Rapid Prototyping im Studio am Gelände der Tabakfabrik (Bau 1 EG) entwickelt.

The 2010 Klangwolke (Cloud of Sound) visualizes the railroad of the future. The lawine torrèn artists' network under the direction of Hubert Lepka will transform Linz's riverside Donaupark into a "computing space" amidst the evening twilight on September 4, 2010. Before the audience's very eyes and ears, a thriller will be played out to a soundtrack by Peter Valentin. Three physicists on the project crew will stage a live supersonic event-experiment designed to showcase the train of the future: BABY JET.

BABY JET is an underground magnet (maglev) train that can exceed Mach 1 traveling through a vacuum tunnel. Trains running every two minutes interconnect Europe's cities like a subway system. BABY JET's energy balance sheet is sensational: virtually no friction; hardly any air resistance; braking energy fed back into the system to power the next acceleration—just like a Porsche.

BABY JET is not a work of art. This concept train is the centerpiece of a transportation project that was initiated by lawine torrèn and is being developed in cooperation with the ÖBB—Austrian Federal Railways, the Ars Electronica Futurelab and the Linz Center of Mechatronics. From feasibility assessment to rapid prototyping: this pioneering concept is moving forward at high speed.

www.klangwolke.at
www.torren.at

Musik: Peter Valentin
Film: Stefan Aglassinger
Text: Joey Wimplinger
Lichtdesign: Frank Lischka
Gestaltung: Lawine Torrèn



Photos: Magdalena Lepka

ARTIST TALK

Hubert Lepka (AT)
5. 9. 18:00 – 18:30
Bau 2 EG

Hubert Lepka spricht über die Inszenierung und die künstlerische Idee der Klangwolke 2010.

Hubert Lepka speaks about the performance he's staging for the 2010 Klangwolke and his artistic concept.

Festival Nightline

3. 9. – 6. 9.
Event Space, Hof Bühne

3.9.

Event Space

- 23:00 Len (Backlab, AT)
- 00:30 Rod (AT)
- 02:00 James Blake (Hemlock Recordings / UK)
- 03:00 Dokta GC (AT)

4.9.

Hof Bühne

- 22:00 Martin Klein (AT)

Event Space

- 24:00 Ogris Debris – LIVE (Affine Records / AT)
- 01:00 Komaton – LIVE (Cocoon / AT)
- 02:00 Ewan Pearson (Soma / K7 / Kompakt / DE)

5.9.

Event Space

- 23:00 Daeque (AT)
- 24:00 Innaseen – LIVE (AT)
- 01:00 Mike Slott – LIVE (Lucky Me / US)
- 02:00 Abby Lee Tee (AT)

6.9.

Hof Bühne

- 23:00 Mehmet Acuma (AT)

Event Space

- 24:00 Lena (AT)
- 01:00 Roland Appel (Sonar Kollektiv/Compost / DE)
- 03:00 Uli Mayr (AT)

Visuals: Mitglieder des Backlab Kollektivs.
Visuals: Members of the backlab collective.

www.backlab.at

Kuratoren: Uli Mayr (AT), Joachim Knoll (AT)



Photo: Otto Saxinger

OK Night

4. 9. 20:00
OK Offenes Kulturhaus

- 20:00 Triennale Linz 1.0 Kunst im Parkhaus
Eröffnung: Ella Raidel, „Slam Video Maputo“
- 20:30 OK Dach / Sommerkino
„PROBLEMA - sometimes the worst enemy is our own perception“
von Ralf Schmerberg, siehe Seite 33
- 22:00 Electronic Theatre
OK Dach / Sommerkino
Präsentation der Preisträger-Arbeiten des Prix Ars Electronica
Computer Animation / Film / VFX 2010. Screening of the prize-winning works of Prix Ars Electronica 2010 Computer Animation / Film / VFX
- 23:00 Konzert- & Party-Nacht
OK Mediendeck, mit DJ Lena und izc

www.ok-centrum.at

hotspots Elektronikka Vol.2

10. 9. 20:00
Lösehalle

Nach dem Erfolg des ersten Elektronikka mit über 12.000 BesucherInnen präsentiert das Team der Linzer hotspots-Gastronomen die zweite Ausgabe ihres Electronic Music Festivals.

Mit Moonbootica (DE), Stefan Bodzin (DE), Fritz Kalkbrenner – Live (DE), Philipp Straub (AT), Zeno (AT), Padre el Ferenco (AT), Tom Snow (AT), Observer (AT), Dennes Deen (AT), BD. Funkstar (AT) uvm.
Ticketing: VVK € 19,- / AK € 25,- / VIP € 49,- (inklusive 3 Drinks)
Kein freier Eintritt mit Festivalpass.

More than 12,000 visitors packed the first Elektronikka! To follow up on their successful launch, the hotspots host crew is reprising the electronic music festival.

With Moonbootica (DE), Stefan Bodzin (DE), Fritz Kalkbrenner – Live (DE), Philipp Straub (AT), Zeno (AT), Padre el Ferenco (AT), Tom Snow (AT), Observer (AT), Dennes Deen (AT), BD. Funkstar (AT) et al.
Tickets: In advance: €19; at the door: €25; VIP: € 49 (includes 3 drinks)
No free entry with festivalpass.

www.elektronikka.at

Ars Electronica Center

2. 9. – 6. 9.	10:00 – 19:00
7. 9. – 8. 9.	9:00 – 17:00
9. 9.	9:00 – 21:00
10. 9.	9:00 – 17:00
11. 9.	10:00 – 18:00
2. 9. – 6. 9.	20:00 – 21:00

Deep Space

Auf 3.000 m² Ausstellungsfläche begegnen Sie innovativen Projekten und aktuellen Fragestellungen an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft. Die Ausstellung „Neue Bilder vom Menschen“ bietet mit ihren offenen Labors einen spannenden Rundgang durch die Denk- und Bildwelten der Wissenschaften vom Leben im BrainLab, BioLab, FabLab und RoboLab. Die GeoCity befasst sich mit dem Umfeld des Menschen. Der Deep Space lädt zu Expeditionen in 3-D- und 2-D-Welten, in Sphären unseres Universums, die Vergangenheit oder an fantastische Orte. In allen Ausstellungsbereichen stehen dabei Entdecken, Experimentieren und selbst Gestalten im Vordergrund, dabei werden Sie von InfotrainerInnen betreut.

Encounter scientific innovation, creativity and current issues at the nexus of art, technology and society in this state-of-the-art facility featuring 3.000m² of exhibition space. The "New Views of Humankind" exhibition arrayed in open labs offers visitors an enthralling excursion through the ideas and images of the leading-edge Life Sciences in the BrainLab, BioLab, FabLab and RoboLab. The focus in GeoCity is on the physical setting of everyday life. Deep Space invites you to embark on expeditions in 3D and 2D worlds—journeys through the far reaches of the universe, back to the distant past, into realms of the imagination. Infotrainers are stationed throughout the facility to provide authoritative, user-friendly answers to your questions.

Programm, Führungen / Program, Guided tours: www.aec.at/center



Meet ASIMO in Deep Space

2. 9. – 8. 9. Ars Electronica Center, Deep Space

Hondas fortschrittlicher humanoider Roboter ASIMO wird im Rahmen des diesjährigen Ars Electronica Festivals erstmals in Österreich der breiten Öffentlichkeit präsentiert. Honda ASIMO (Advanced Step in Innovative Mobility) gilt als einer der weltweit fortschrittlichsten gehfähigen Roboter. In Bezug auf ASIMOs Bewegungen hat Honda die komplexen koordinierten Bewegungen des Menschen studiert. Größe und Design von ASIMO wurden exakt so gewählt, um in einer menschlichen Umgebung bestmöglich agieren zu können.

Im Rahmen eines von Honda und dem Ars Electronica Futurelab eigens für das Ars Electronica Center entwickelten Demonstrationsmodus werden die Honda-Ingenieure eine Auswahl von ASIMOs neuesten Fähigkeiten zeigen. Die BesucherInnen können eine einzigartige Demonstration von ASIMOs Fähigkeiten im Deep Space miterleben.

Beschränkte Platzkapazität. Platzkarten und weitere Informationen erhalten Sie im Ars Electronica Center und unter www.aec.at/asimo

Honda's state-of-the-art humanoid robot ASIMO will make its Austrian debut at this year's Ars Electronica Festival. ASIMO (Advanced Step in Innovative Mobility) is considered the world's most advanced ambulatory robot. To enable ASIMO to walk, Honda engineers studied the complexly coordinated movements of human beings. ASIMO's size and design were calculated to enable it to optimally interact in a human environment.

A program developed especially for the Ars Electronica Center by Honda engineers and the Ars Electronica Futurelab staff will provide ASIMO with plenty of opportunities to show off its wide array of state-of-the-art skills. Visitors to the AEC's Deep Space are in for an unforgettable experience.

Please note, that due to the limited space you will need a seat reservation. More information at the Ars Electronica Center and at www.aec.at/asimo



Photo: Honda

Sounds like Universe

Konzert der Musikschule Linz
6. 9. 19:00 Ars Electronica Center, Deep Space

Die Musikschule Linz und das Ars Electronica Center laden zu einem Konzert der besonderen Art. SchülerInnen und LehrerInnen der Klangwerkstatt spielen Stücke von Arvo Pärt, Karlheinz Stockhausen, Marin Marais und anderen, während um sie herum Sternennebel und Monde, Planeten, Sonnen und Galaxien durch den Deep Space wirbeln. Der Eintritt ist frei. Platzkarten sind ab 2.9.2010 am Infodesk im Ars Electronica Center erhältlich.

Linz Music School and the Ars Electronica Center cordially invite you to attend a very special concert. Students and instructors participating in the school's Sound Workshop will perform compositions by Arvo Pärt, Karl Heinz Stockhausen, Marin Marais et al. while stardust and satellites, moons, planets, suns and galaxies whirl about concertgoers in Deep Space. Admission is free. Reserved seat tickets will be available at the Ars Electronica Center's Infodesk beginning September 2, 2010.

Mitwirkende:

SchülerInnen: Maximilian Walch, Josef Haider (Elektronik), Katharina Dürrschmid (Hackbrett, Blockflöte), Katrin Angerbauer (Klavier, Blockflöte), Sabrina Bayer (Blockflöte und Elektronik), Raffaella Niederleitner (Blockflöte), Christa Mayerhofer (Violine)

LehrerInnen: Petra Wurz, Marco Palewicz (Elektronik), Franziska Fleischanderl (Hackbrett)



Gudrun Kemska – Urban Stage

3. 9. – 5. 9. 14:00 Ars Electronica Center, Deep Space
7. 9. – 8. 9. 14:00 Ars Electronica Center, Deep Space

Gudrun Kemska positioniert ihre Arbeiten an der Schnittstelle von Fotografie und Film. Die Präsentation im Deep Space intensiviert die Wahrnehmung durch das Eintauchen in die bewegten Bildwelten. Die erste Vorführung am 3.9. wird von der Künstlerin Gudrun Kemska persönlich moderiert. Eine Kooperation der Ars Electronica mit der Landesgalerie Linz und der Städtischen Galerie Waldkraiburg anlässlich der Ausstellung Gudrun Kemska – „Urban Stage“ in der Landesgalerie Linz, siehe Seite 75.

Gudrun Kemska positions her work between photography and motion pictures. The presentation in the Deep Space intensifies the perception by immersion into the moving world of pictures. The first presentation at the 3.9. will be moderated by the artist Gudrun Kemska herself. A cooperation of Ars Electronica with the Landesgalerie Linz and the Städtische Galerie Waldkraiburg on the occasion of the exhibition Gudrun Kemska – „Urban Stage“ at the Landesgalerie Linz, see page 70.

	Deep Space Presentation	Meet ASIMO in Deep Space	Deep Space Special
2. 9.	13:00, 13:30, 14:00, 14:30, 15:00, 20:00 – 21:00	10:00, 10:40, 11:20, 12:00, 16:00, 16:40, 17:20, 18:00	
3. 9.	11:30, 12:00, 12:30, 13:00, 13:30, 15:00, 15:30, 16:00, 16:30, 17:00, 17:30, 18:00, 18:30, 20:00 – 21:00	10:00, 10:40	14:00 Gudrun Kemska – Urban Stage
4. 9.	13:00, 13:30, 15:00, 20:00 – 21:00	10:00, 10:40, 11:20, 12:00, 16:00, 16:40, 17:20, 18:00	14:00 Gudrun Kemska – Urban Stage
5. 9.	13:00, 13:30, 14:30, 15:00, 20:00 – 21:00	10:00, 10:40, 11:20, 12:00, 16:00, 16:40, 17:20, 18:00	14:00 Gudrun Kemska – Urban Stage
6. 9.		10:00, 10:40, 11:20, 12:00, 13:00, 13:40, 14:20	19:00 Sounds like Universe
7. 9.	13:00, 13:30, 14:30, 15:00	10:00, 10:40, 11:20, 12:00, 16:00, 16:40, 17:20, 18:00	14:00 Gudrun Kemska – Urban Stage
8. 9.	13:00, 13:30, 14:30, 15:00	10:00, 10:40, 11:20, 12:00, 16:00, 16:40, 17:20, 18:00	14:00 Gudrun Kemska – Urban Stage
9. 9.	Every thirty minutes		20:00 Deep Space Live

Die Welt in 100 Jahren

Eine Reise in die Geschichte der Zukunft
15. 6. – 19. 9. Ars Electronica Center, Level +1

Sie ist zeitlos, unsere Sehnsucht nach dem Wissen um die Zukunft. Genau wie der Wunsch, den Lauf der Dinge zu verändern. Mit der Ausstellung „Die Welt in 100 Jahren – Eine Reise in die Geschichte der Zukunft“ widmet sich das Ars Electronica Center VordenkerInnen und KämpferInnen und ihren Visionen von der Zukunft. Mit Albert Robida (FR) und Paul Otlet (BE) werden dabei zwei prominente Denker des ausgehenden 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts präsentiert und zeitgenössischen KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen und ihren „next ideas“ gegenübergestellt.

The new exhibition in the Ars Electronica Center Linz pays tribute to the creativity, courage and inventiveness of those men and women who have totally committed their energies, abilities and knowledge to a vision of the future. This exhibition surveys a 200-year time span: looking back at what people about a century ago anticipated for this day and age, and showcasing what contemporary thinkers foresee 100 years from now. As proxies standing for all the visionaries and trailblazers who have worked on their respective „futures“ over the course of humankind's history, French writer, illustrator and caricaturist Albert Robida (1848–1926) and Belgian visionary Paul Otlet (1868–1944) occupy this exhibition's spotlight.

In der Ausstellung vertretene KünstlerInnen und Projekte/
Works in the exhibition:

- Bruce Herr, Katy Borner (US), Wikipedia Visualization
- Marjolin Dijkman (BE, NL), „Wandering through the Future“

[the next idea] voestalpine Art and Technology Grant:

- Frederik De Wilde (BE), „Hostage“
- Bruce Baikie (US), „Intelligent Solar Powered 3G-WiFi Broadband Access“
- Hans Frei (CH), Marc Böhlen (US), „Micro Public Places“
- Teresa Maria Buscemi (US), „electroStatic Architecture“
- Catherine Kramer (UK), „Community Meat Lab“
- Ken Banks (UK), „Frontline SMS“
- Open Sailing Crew with Cesar Harada (UK), „Open Sailing2“
- Tatsuya Narita (JP), „Toaster to understand today's weather“
- Doug Fritz (US), Sajid Sadi (US), „Engage“
- Brigitte Hadlich (DE), „c.50p – 50. Breitengrad“
- Jonas Burki (CH), „Sun_D“
- Takayuki Nakamura (JP), „Wonderful World“
- Josh Schiller, James Tunick, Carrie Elston (US), „City of the Future“
- Martin John Callanan (UK), „Location of I“
- Himanshu Khatri (IN), „Aquaplay“
- shiftspace.org (US), „ShiftSpace“
- Martin Mairinger (AT), „*USED Clothing“
- Akio Kamisato, Satoshi Shibata, Takehisa Mashimo (JP), „Moony“

Kooperationspartner / cooperation partner: voestalpine

Sense the invisible

h.o Solo Exhibition 2010
29. 7. – 12. 9. Ars Electronica Center

Mit der Ausstellung „Sense the Invisible“ zeigt das Ars Electronica Center interaktive Arbeiten der Gruppe „h.o“, eines 15-köpfigen KünstlerInnenkollektivs rund um Hideaki Ogawa (JP). Seit 1999 beschäftigt sich das Team – immer wieder in veränderter personeller Zusammensetzung – mit verschiedenen Ausprägungen unserer modernen Informationsgesellschaft. Ständen dabei zunächst Aspekte wie Zeit und Kommunikation im Mittelpunkt ihres Interesses, kreisen ihre Arbeiten nun vermehrt um soziale Interaktion und Zukunftsvisionen.

Hideaki und Emiko Ogawa sind seit 2007 als Artists in Residence bei Ars Electronica. Mit dieser Ausstellung, die auf mehrere Orte verteilt ist, gibt das Ars Electronica Center einen Einblick in die Vielfalt der Projekte von „h.o“.

The „Sense the Invisible“ exhibition at the Ars Electronica Center features interactive works by h.o, a 15-person artists' collective whose leading light is Hideaki Ogawa (JP). Since 1999, this crew – with a constantly evolving lineup of personnel – has been staging encounters with various phenomena manifested by our modern Information Society.

The group's interest was initially focused on aspects such as time and communication; their recent works have dealt increasingly with social interaction and visions of the future. Hideaki and Emiko Ogawa have been Artists in Residence at Ars Electronica since 2007. In this exhibition, which is divided among several locations, the Ars Electronica Center provides insights into the diversity of h.o's projects.

Members of h.o:

Hideaki Ogawa, Emiko Ogawa, Junichi Yura, Taizo Zushi, Yuichi Tamagawa, Mizuya Sato, Yoko Minagawa, Satoshi Onodera, Sakura Toyabe, Kaori Honda, Shota Ishimura, Yukiko Okamura, Yuichiro Haraguchi, Tomonori Kondo, Ayano Urabe



Photo: h.o

Raise your voice

30. 7. – 26. 9. Ars Electronica Center, Level +2

„Raise your Voice“ ist eine oft gehörte Handlungsaufforderung, um gegen globale und gesellschaftliche Missstände lautstark und aktiv Stellung zu beziehen. Zu Wort kommen KünstlerInnen, die mit ihren Arbeiten eine Brücke zwischen den abstrakten Zahlen und tatsächlichen Begebenheiten des täglichen Lebens schlagen. Ob in Form kritischer Dokumentation, kreativer Nutzbarmachung bisher ungenutzter Ressourcen oder als Handlungsaufforderung, aktiv die Stimme zu erheben und den Protest laut herauszusprechen, wichtig ist: kein Abgesang auf die „gute alte Zeit“, sondern ein „Auf zu neuen Ufern“!

Weitere Informationen erhalten sie vor Ort im Ars Electronica Center.

“Raise Your Voice” is an often-exclaimed call to speak out loud and clear and to take action against global inequities and social evils. You’ll be getting an earful from artists whose works endeavor to build bridges between abstract facts & figures and the actual facts & circumstances of everyday life. Efforts that take the form of critical documentation, creative use of previously resources, or exhortations to get actively involved – to speak out in no uncertain terms and make your protest resound for all to hear. This won’t be a swan song dedicated to the good old days; the name of this tune is “You Better Move On”!

You will get further information directly at the Ars Electronica Center.

Projects:

Complaints Choir (2005-2010)

Tellervo Kalleinen, Oliver Kochta-Kalleinen

Plastic Planet (2009)

Werner Boote

Siehe auch Seite 17 / Also see page 17

Plastic Bag (2009)

Ramin Bahrani

Siehe auch Seite 17 / Also see page 17

Midway – Message From The Gyre (2009)

Chris Jordan

Plastiki (Seit/Since 2006)

David de Rothschild

Sam10 (2009)

Sam Todo

The Urban Prospector (2009)

Jon Cohrs, Matt Ortega, Dan Winikur

Urgent Evoke (2010)

Jane Mcgonigal a.o.

Trash Track(2009)

Senseable City Lab

Erlebbarmachen abstrakter Information (2010)

Stefan Kuzaj, Jochen Winker

Funky Pixels

Ars Electronica Center, Level -3

Kreative Verbindungen zwischen Mensch und Maschine, zwischen realem und virtuellem Raum stehen im Zentrum des neu gestalteten Bereichs von „Funky Pixels“. Gezeigt werden künstlerische Arbeiten, die unseren ganzen Körpereinsatz fordern wie „Flesh for Fantasy“ von Tatsuya Saito. Witz, Fantasie und Einfallsreichtum kennzeichnen die Arbeiten der Prix-Kategorie „u19 – freestyle computing“ – ein Best-of der diesjährigen GewinnerInnen ist vor Ort zu sehen, siehe Seite 58.

“Funky Pixels” features creative connections between human and machine, between real and virtual space. It showcases artistic works that call upon those beholding them to bring their whole body into play—for instance, Tatsuya Saito’s “Flesh for Fantasy.” Wit, imagination and inventiveness characterize works singled out for recognition in the Prix’s u19 – freestyle computing category. The best of this year’s prizewinners are on display here, see page 58.

Photo: Tatsuya Saito

**Scenes and Structures**

Als erstes Festival seiner Art hat Ars Electronica von Beginn an einen hohen Grad an Aufmerksamkeit erregt. Dieser Zuspruch erklärt sich aus der bis heute maßgeblich gebliebenen Pionierrolle ebenso wie aus der Funktion einer Börse von Ideen und Projekten, die über den Festivalrahmen hinaus wirken. Immer wieder hat Ars Electronica dabei jüngeren Festivals, Initiativen, Medienkunst-Labors Plattformen angeboten, um sich einem breiteren Publikum zu präsentieren. Nicht im Sinne eines Programms mit thematischen Verbindlichkeiten, sondern eher als eine offene Bühne – als Scenes and Structures.

As the first festival of its kind, Ars Electronica has attracted a great deal of attention from the very beginning. This enthusiastic reception can be attributed to the festival’s pioneering role, one it still plays today, as well as to its function as an exchange for ideas and projects whose impact extends beyond the scope of the festival itself. Ars Electronica has continuously offered other festivals, initiatives and media art labs a setting in which to present their capabilities to a wider audience. Not as a program with a defined thematic structure, but rather as an open stage – as Scenes and Structures.

Ludic Interfaces

4. 9. 14:00 – 16:00

Ars Electronica Center, Seminarraum

Sprache: Englisch

„Ludic Interfaces“ ist ein Forschungs- und Entwicklungsprojekt gefördert durch die Europäische Union. Ziel ist es, einen „European Joint Master“ Studiengang mit gleichnamigen Titel an den Universitäten Salford, Potsdam, Linz und zu Politécnica de Valencia zu entwickeln. In Form von Kurzpräsentationen werden die Ergebnisse des zweiten „Full Partner Meetings“ präsentiert.

“Ludic Interfaces” is an R&D project subsidized by the European Union. Its aim is to develop a European Joint Master program at the Universities of Salford, Potsdam and Linz and the Politécnica de Valencia. Here, brief presentations will summarize the results of the second Full Partner Meeting.

www.ludicinterfaces.com

Photo: Message Me / Mika Satomi, Hannah Perner-Wilson, Interface Culture Lab

**Experimenta Media Arts**

5. 9. 11:00 – 12:00

Bau 1 OG 3

Seit 1986 hat die Experimenta öffentliche Plätze, Ausstellungsräume und Unternehmensstandorte in interaktive Umgebungen verwandelt, die faszinieren und zum Denken anregen. Von großformatigen Installationen unter freiem Himmel bis hin zu intimen Ausstellungen in Innenräumen: Die auf der ganzen Welt gezeigten Kunstwerke sind stets sinnträchtig, fesselnd und auf einzigartige Weise synästhetisch. Clare Needham (AU) wird die jüngsten Aktivitäten und bevorstehende Projekte der Experimenta Media Arts vorstellen.

Since 1986, Experimenta has transformed public spaces, exhibition venues and corporate environments into captivating, interactive and thought provoking destinations. From large-scale outdoor installations to intimate indoor exhibitions, the artworks shown worldwide are always evocative, intriguing and uniquely multi-sensory. Clare Needham (AU) will present the recent activities and future projects of Experimenta Media Arts.

Leonardo Presentation

6. 9. 10:00 – 16:30

Kunstuniversität Linz

An event for media and art educators, teachers and researchers

Zunehmend deutlich ist das Bedürfnis, neue Bildungsinhalte zu entwickeln, die auf innovative professionelle Fertigkeiten, institutionelle Veränderungen und neue berufliche Profile im Bereich Mediendesign-Forschung und -Ausbildung abgestimmt sind. Das Symposium konzentriert sich auf zwei Themen: interdisziplinäre Forschung in Kunst, Design, Wissenschaft und Technologie und relevante Modelle der Entwicklung von Doktorstudiengängen in diesen Disziplinen. Ziel ist es, zu einer offenen Diskussion zwischen Lehrenden und der Öffentlichkeit über dringende Themen anzuregen, um schließlich zu einem internationalen Dialog zu gelangen.

An increasing need is manifested to develop new curricula informing innovative qualifications, institutional changes and new job profiles for media design research and education. The symposium is focused on the dual issues of interdisciplinary research in art, design, science and technology as well as relevant models of PhD degree development in these disciplines. The target is to inspire an open discussion by educators and the public on burning issues towards developing an international dialogue.

Coordinated by Nina Czegledy (Leonardo/ISAST) and Daniela Reimann, Kunstuniversität Linz, in collaboration with Angelika Plank, Head of the Departments of Art Education and Media Design, University of Art and Industrial Design, Linz and in conjunction with Ars Electronica.

Black & Brunn

2. 9. – 11. 9.
 Bau 2 OG 5
 Black Box Gallery, Copenhagen, Denmark
 Galerie Brunnhofer, Linz, Austria

Die zwei Galerien in Linz und Kopenhagen tun sich zusammen, um Künstler vorzustellen, deren Arbeiten zum Thema REPAIR passen:

The two galleries from Linz and Copenhagen pool resources to present artists, whose works correspond with the theme REPAIR:

Heath Bunting (UK), exonemo (JP), Mogens Jacobsen (DK), Eduardo Kac (US), Manfred Mohr (US/DE), Frieder Nake (DE), Jakub Nepras (CZ), Pomodoro Bolzano (DE), Jacob Sikker Remin (DK), Jukihiko Taguchi (JP), Signe Vad (DK) & Benjamin Zuber (DE).

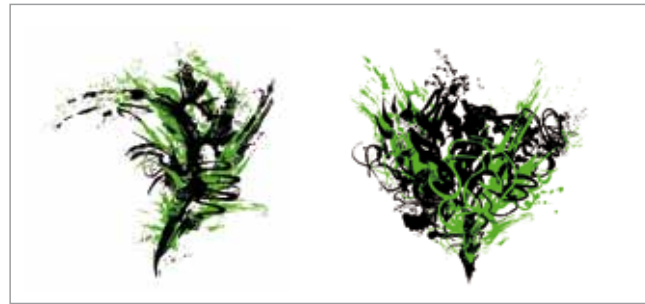


Photo: Eduardo Kac



Photo: Pomodoro Bolzano

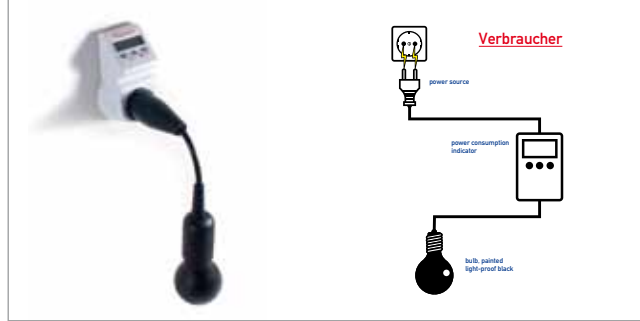


Photo: Benjamin Zuber



Photo: Yukihiro Taguchi

ISEA Presentation

5. 9. 13:00 – 14:00
 Bau 1 OG 3

Das International Symposium on Electronic Art (ISEA) wurde 1988 in den Niederlanden gegründet. Es ist auch heute noch eines der wichtigsten Ereignisse auf dem Kunst- und Technologiekalender und bietet ein akademisches Symposium, Ausstellungen, Workshops und Performances. Als nomadische Veranstaltung ist ISEA in verschiedenen Städten weltweit zu Gast. Im August 2010 fand ISEA im Rahmen der Europäischen Kulturhauptstadt im Ruhrgebiet statt. Im Jahr 2011 wird es in Istanbul zu Gast sein; 2012 dann in New Mexico. Die Vorsitzende von ISEA International, Julianne Pierce (AU), informiert über unsere derzeitigen Aktivitäten und Pläne für die Zukunft.

The International Symposium on Electronic Art (ISEA) was founded in the Netherlands in 1988. It continues to be one of the most important events on the art and technology calendar with an academic symposium, exhibitions, workshops and performances. ISEA is a nomadic event and is hosted by different cities across the world. In August 2010, ISEA was staged in the RUHR region of Germany as part of European Capital of Culture. In 2011 it will be held in Istanbul and in 2012 in New Mexico. Chair of ISEA International Julianne Pierce (AU) will provide an update on current activities and future plans.

TRIENNALE LINZ 1.0
 Gegenwartskunst in Österreich /
 Contemporary Art in Austria

23. 6. – 26. 9. Lentos, Landesgalerie, OK



Photo: Otto Saxinger

Linz nimmt den Wind aus dem Kulturhauptstadtjahr 2009 mit, um in einer dichten Auswahl heute maßgeblich in Österreich tätige KünstlerInnengenerationen vorzustellen. Gemeinsam zeigen Landesgalerie Linz am Oberösterreichischen Landesmuseum, LENTOS Kunstmuseum Linz und OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich einen repräsentativen Zeitschnitt durch die aktuelle heimische Kunstszene und positionieren Linz als Zentrum der österreichischen Gegenwartskunst.

BesucherInnen des Festivals Ars Electronica können die TRIENNALE LINZ 1.0 zum ermäßigten Preis besuchen.

Öffnungszeiten:

OK Offenes Kulturhaus:
 Mo bis Fr 16:00 – 22:00, Sa/So 11:00 – 22:00
 LENTOS Kunstmuseum Linz:
 Mo bis So 10:00 – 18:00, Do 10:00 – 21:00
 Landesgalerie Linz:
 Di, Mi, Fr 09:00 – 18:00, Do 09:00 – 21:00 Uhr, Sa/So/Fei 10:00 – 17:00 Uhr,
 Mo geschlossen

Linz continues with the impetus from the Capital of Culture year 2009 to present a compact selection of generations of artists significantly working in Austria today. Together, the Landesgalerie Linz, LENTOS Art Museum Linz, and the OK Offenes Kulturhaus Upper Austria show a representative cross-sectional time line through the current local art scene, positioning Linz as a center of Austrian contemporary art.

Ars Electronica Festival ticketholders are entitled to discount admission to TRIENNALE LINZ 1.0.

Opening hours:

OK Center for Contemporary Art:
 Monday – Friday, 4 – 10 PM; Saturday & Sunday, 11 AM – 10 PM
 LENTOS Museum of Art:
 Monday – Sunday, 10 AM – 6 PM; Thursday, 10 AM – 9 PM
 State Gallery Linz:
 Tuesday, Wednesday & Friday, 9 AM – 6 PM; Thursday, 9 AM – 9 PM;
 Saturday, Sunday & holidays, 10 AM – 5 PM; Closed Monday

www.triennalelinz.at

Guadrin Kemsas – Urban Stage

2. 9. – 31. 10. Landesgalerie
 Eröffnung 1. 9. 19:00

Guadrin Kemsas konzipiert ihre erste Einzelausstellung in einem österreichischen Museum als eine spezielle Zusammenführung von ausgewählten Fotoarbeiten und einer Videoinstallation. Wiederholt gilt ihre Aufmerksamkeit dem Verhältnis von Menschen und architektonischen Situationen. Hinzu kommen filmische Abtastungen von Landschaften und von öffentlichen, vor allem urbanen Räumen. Die Konzeption und Wirkung ihrer Arbeiten ist mit dem Aspekt der Bewegung intensiv verbunden. Guadrin Kemsas gelingt es, Zeit sichtbar werden zu lassen, Raum und Zeit werden relativ und reversibel. Siehe auch Vorführung im Deep Space, Seite 70.

Über die Künstlerin:

Guadrin Kemsas (DE), Professorin für Bewegte Bilder und Fotografie an der Hochschule Niederrhein in Krefeld. Lebt und arbeitet in Düsseldorf.

Guadrin Kemsas has conceived her first one-woman show at an Austrian museum as a special compilation of selected photographic works and a video installation. In them, she repeatedly focuses her attention on the relationship between human beings and architectural situations. She cinematically scans and scrutinizes landscapes and public – primarily urban – spaces. The conception and effect of her works are intensively connected with the aspect of movement. Guadrin Kemsas succeeds in letting time become visible, in making space and time relative and reversible. Also see showing in Deep Space, page 70.

About the artist:

Guadrin Kemsas (DE) is professor of cinema and photography at the Niederrhein University of Applied Sciences in Krefeld. She lives and works in Düsseldorf.

www.landessgalerie.at

Eine Kooperation mit der Städtische Galerie Waldkraiburg im Rahmen des Ars Electronica Festivals.



Photo: Guadrin Kemsas

ARS ELECTRONICA ON ORF

Radio

ORF 01	Next Ideas – Projekte für die Welt von morgen 28. 6. – 2. 9. 16:55, montags bis donnerstags
	Zeit-Ton: Vorschau auf das Musikprogramm der heurigen Ars Electronica. 1. 9. 23:03
	Kulturjournal: Live aus Linz von der Ars Electronica 2. 9. – 3. 9. 17:09
	matrix – computer und neue medien: REPAIR – sind wir noch zu retten? Die Ars Electronica 2010 5. 9. 22:30
	Kunstradio: Liveübertragung aus der langen Konzernacht 5. 9. 23:03
	Dimensionen – Die Welt der Wissenschaft: Sind wir noch zu retten? Die Ars Electronica sucht nach Lösungen für vielfältige Krisen. 9. 9. 19:06
	Zeit-Ton: Prix Ars Electronica 2010. Die Preisträgerinnen und Preisträger der Kategorie Digital Musics – Teil 1 9. 9. 23:03
	Zeit-Ton: Prix Ars Electronica 2010. Die Preisträgerinnen und Preisträger der Kategorie Digital Musics – Teil 2 10. 9. 23:03

FM4	FM4 Connected: Live von der Ars Electronica aus der REPAIR Lounge 3. 9. 15:00 – 19:00 4. 9. 13:00 – 17:00
------------	---

TV

ORF 2 / 3sat	Prix Ars Electronica 2010 Doku: Global Eden – Digitale Gemeinschaften auf dem Prüfstand 7. 9. 24:00 ORF 2 28. 9. 00:45 3sat (Wiederholung)
	Ars Electronica Festival 2010 Doku 7. 9. 00:30 ORF 2 27. 9. 00:45 3sat (Wiederholung)

REBELL TV

2. 9. – 7. 9. Hof

Rebell.tv ist eine Kommunikations-, Experimentier- und Forschungsplattform mit einem dreizehn Tonnen schweren, zwölf Meter langen und vier Meter breiten Luxus-Übertragungswagen. Mit Kameras und Notebooks ausgerüstet werden Berichte, Interviews und Video-Schnipsel live aufgenommen und sofort online gebracht. Im Zentrum der Arbeit steht die Auseinandersetzung mit der sozialen Frage der Gegenwart vor dem Hintergrund der rasanten Entwicklungen der Kommunikationstechnologien. Ein Ansatz, der Informationen prozessiert statt präsentiert.

Rebell.tv is a communications, experimentation and research facility set up in a customized 13-ton, 12x4-meter production truck. Equipped with cameras and notebooks, the mobile studio can record reportage, interviews and video clips live and put them online immediately. The primary mission is to confront important current social issues before the backdrop of rapid developments in the field of communications technology. The approach is to process information and not just present it.

www.rebell.tv

repairTV

fhSPACE FH St. Pölten, Campus & city radio St. Pölten 94.4
2. 9. – 7. 9. Bau 1 OG 3

Das fhSPACE-Team der FH St. Pölten, mit seinem Schwerpunkt im Institut für Medienproduktion, ist heuer gemeinsam mit dem campus & city radio St. Pölten 94.4 zum dritten Mal aktiv in das Ars Electronica Festival 2010 integriert. Die transdisziplinär agierende Gruppe wird das Festival medial begleiten und in Form von Bewegtbild- und Audiobeiträgen ins Web übertragen. Das repairTV bietet Best-of-Zusammenfassungen des Tages, die ähnlich einer Soap Opera auf witzig-charmante Weise spannende Einblicke in das Festival bieten.

Most members of the St. Pölten University of Applied Sciences' fhSPACE Team are associated with the schools Department of Media Production. This is their third consecutive year at Ars Electronica, this time in collaboration with campus & city radio St. Pölten 94.4. The transdisciplinary group will cover the festival and make their video & audio reportage available online. repairTV offer's a rundown of each day's highlights—patterned on a soap opera and featuring a charmingly witty delivery, it'll provide fascinating insights into what's been happening at the festival.

www.campusradio.at
www.fhstp.ac.at

PUBLICATIONS



CyberArts 2010
Internationales Compendium
Prix Ars Electronica
Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit
€ 48,50 (DE), € 49,80 (AT), inkl. 1 DVD
ISBN 978-3-7757-2723-5

CyberArts 2010 stellt in reich bebildeter Form die ausgezeichneten Arbeiten in Beschreibungen und Texten der Künstlerinnen und Künstler sowie Statements der Jurys vor. Die DVD präsentiert eine Auswahl preisgekrönter Beiträge sowie Hörproben zu den aktuellsten Trends der „Digital Musics & Sound Art“-Szene. Seit seinem Gründungsjahr 1987 stellt der Prix Ars Electronica als der weltweit höchst dotierte Preis für CyberArts ein jährliches Trendbarometer der digitalen Künste dar und nimmt auch immer wieder eine Vorreiterrolle im Entdecken künstlerischer Innovationen ein. 30 internationale Experten und Expertinnen bewerten Tausende eingereichte Arbeiten in den Kategorien „Computer Animation / Film / VFX“, „Digital Musics & Sound Art“, „Interactive Art“, „Hybrid Art“, „Digital Communities“ und dem Jugendwettbewerb „u19 – freestyle computing“.

CyberArts 2010 is a lavishly illustrated record of the recipients of this year's honors—descriptions of prizewinning works, elaborations by the artists, and the jurors' statements. The DVD presents a selection of the works singled out for recognition as well as audio samples of the latest trends in the Digital Musics & Sound Art scene. Ever since it was founded in 1987, the Prix Ars Electronica, the world's highest endowed cyberarts prize competition, has been an annual showcase of excellence in the digital arts and has continuously blazed new trails in discovering artistic innovation. Juries made up of 30 of the world's foremost experts evaluate thousands of submissions in seven categories: Computer Animation / Film / VFX, Digital Musics & Sound Art, Interactive Art, Hybrid Art, Digital Communities, and the u19 - freestyle computing competition for young people.



Repair
Katalog zur Ars Electronica 2010
Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit
€ 28,00 (DE), € 28,80 (AT)
ISBN 978-3-7757-2742-2

Der Katalog zum Festival 2010 verbindet in ausgewählten Beiträgen theoretische Reflexionen beteiligter KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen mit Beschreibungen präsentierter Kunstprojekte und bietet damit erneut einen aktuellen Blick auf das Spannungsfeld von Kunst, Technologie und Gesellschaft.

The 2010 festival catalog combines essays elaborating on the theoretical reflections of participating artists and scientists with descriptions of featured works of art and thus—as always—illuminates what's emerging right now in the charged field of interaction between art, technology and society.

TICKETING

	Normal Price	Reduced Price
Festival Pass* (for all festival events)	€ 125	€ 90

One-Day Pass*
(for all festival events on that particular day)
Valid for: Tabakfabrik Linz, exhibitions, symposia, forums, concerts, workshops, Scenes & Structures, Repair Fair, Ars Electronica Center, Future Factory, Nightline, Triennale Linz 1.0 (see page 74), voestalpine Stahlwelt on 4. 9. and 5. 9.

Friday	€ 42	€ 30
Saturday	€ 42	€ 30
Sunday	€ 60	€ 46
Monday	€ 42	€ 30

* including discounts on merchandise

Individual Events		
Light Ticket Tabakfabrik (2., 3., 5., 6.)****	€ 5	€ 3,50
Repair the environment symposia per panel	€ 16	€ 12
Prix Forum, Open Source Life Symposium & Desire for Future per panel, Featured Artist Talk,		
Artist Talk Hubert Lepka	€ 12	€ 9
Long Concert Night	€ 33	€ 24
Digital Musics & Sound Art in Concert	€ 25	€ 20
Ars Electronica Center **	€ 7	€ 4
Nightline Tabakfabrik	€ 5	€ 3,50
Triennale Linz 1.0 Ticket	€ 13	€ 9,50
voestalpine (Featured Artist)	€ 0	€ 0
voestalpine Stahlwelt	€ 8	€ 4***
voestalpine Stahlwelt Works Tour	€ 5	
voestalpine Stahlwelt Ars Electronica Festival Tour	€ 5	€ 0****

*** with Light Ticket Tabakfabrik, reduction to € 2 / € 0,50
**** with Light Ticket Tabakfabrik (except 4. 9.); for Festival Pass holders September 2., 3., 6., 7. 9.
**** for Festival Pass holders on 4. 9. and 5. 9.
***** Tabakfabrik, exhibitions, workshops, Future Factory, Scenes & Structures, Repair Fair

For price info about “We Guide You” offerings, see page 10.
OÖN Open House (Saturday, 4. 9.)
Free Light Ticket Tabakfabrik thanks to the OÖ Nachrichten

Discount on a Festival Pass or a Light Ticket Tabakfabrik for:
School pupils, university students under age 26, 01 Club members, holders of an OÖ Familienpass (for We Guide You), seniors, holders of an Aktivpass, Hunger auf Kunst und Kultur or an ÖAMTC Club card, BBRZ GRUPPE employees and voestalpine employees with ID, holders of an OÖNcard, AEC staff members, Triennale Linz 1.0 ticket holders

Free Admission to Tabakfabrik
Children under age 14 (except for We Guide You) and Ars Electronica Center Ticket holders.

Alle reservierten Pässe und Tickets können ab dem 1.9.2010 ab 14:00 Uhr beim Ticketcounter in der Tabakfabrik Linz oder am Tag der Veranstaltung an der Abendkasse abgeholt werden.

Reserved passes and tickets can be picked up beginning on September 1st at 2 PM at the ticket counter at Tabakfabrik Linz or on the day of the event at the venue box office.

Ars Electronica 2010

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft / Festival for Art, Technology and Society

Organization

Ars Electronica Linz GmbH

Managing Directors

Gerfried Stocker, Diethard Schwarzmaier
Ars-Electronica-Straße 1, A-4040 Linz, Austria
Tel. +43.732.7272.0
Fax +43.732.7272.2
festival@aec.at

Co-organizers

ORF Oberösterreich
General Director: Helmut Obermayr
LIVA – Veranstaltungsgesellschaft m.b.H.
CEO: Wolfgang Winkler, Wolfgang Lehner
OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich
Managing Director: Martin Sturm

Partners

Tabakfabrik Linz Entwicklungs- und Betriebsgesellschaft mbH
Kunsthochschule Linz – Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung voestalpine Stahlwelt
afo – architekturforum oberösterreich
Wissensturm, Volkshochschule – Stadtbibliothek
BFI OÖ
Münchner Kreis
Chorverband OÖ
Hochschule Darmstadt/CIT, Irland
Japan Media Arts Festival

Directors Ars Electronica Festival

Gerfried Stocker / Ars Electronica
Christine Schöpf

Head of Festival

Martin Honzik

Technical Head

Karl Julian Schmidinger

Internal Organization

Cornelia Mayrhofer

Production Team

Richard Baldinger, Bernhard Böhm, Anna Demmelbauer, Simon Derganc, Thomas Diesenreiter, Lukas Dullnig, Ewald Elmecker, Maria Eschlböck, Ingrid Fischer-Schreiber, Sandra Gassner, Wolfgang Wodo Gratt, Philipp Hann, Sarah Hellwagner, Anika Hirt, Sandra Hutterer, Silvia Keller, Romana Leopoldseeder, Michael Lettner, Manuela Naveau, Marlene Neumayr, Emiko Ogawa, Armin Pauly, Bianca Petscher, Elisabeth Raab, Carina Strasser, Michael Traxler, Susi Windischbauer, Sini Zein, Jochen Zeirzer

Co-curators

Theme Symposium: Ingrid Fischer-Schreiber, Andreas Hirsch
Campus Exhibition: Sabine Breitsameter, Torsten Fröhlich, Claudia Soeller-Eckert
Pixelspaces: Horst Hörtnner, Christopher Lindinger
Fassadenfestival: Stefan Mittlböck-Jungwirth-Fohringer
Interface Cultures Exhibition: Georg Russegger
Long Concert Night: Dennis Russell Davies, Wolfgang Winkler, Heribert Schröder, Bianca Petscher
Animation Festival: Christine Schöpf, Jürgen Hagler
Overtures – ZeitRäume: Serafine Lindemann, Christian Schoen, artcirculo
Digital Community Exhibition: Aram Bartholl

Prix Ars Electronica 2010

Organizer

Ars Electronica Linz GmbH

Managing Directors

Gerfried Stocker, Diethard Schwarzmaier
Ars-Electronica-Straße 1, A-4040 Linz, Austria
Tel. +43.732.7272.0
Fax +43.732.7272.2
festival@aec.at

Co-organizers

ORF Oberösterreich
General Director: Helmut Obermayr
LIVA – Veranstaltungsgesellschaft m.b.H.
CEO: Wolfgang Winkler, Wolfgang Lehner
OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich
Managing Director: Martin Sturm

Idea

Hannes Leopoldseeder

Conception

Christine Schöpf, Gerfried Stocker

Coordination

Martin Honzik, Bianca Petscher

Technical Management

Karl Julian Schmidinger

Production Team

Bernhard Böhm, Ingrid Fischer-Schreiber, Gregor Göttfert, Gerid Maria Hager, Michael Lettner, Cornelia Mayrhofer, Emiko Ogawa, Gerald Priewasser, Thomas Purviance, Georg Sochurek, Susi Windischbauer, Sini Zein, Jochen Zeirzer

Press

Christopher Ruckerbauer, Sebastian Badics, Robert Bauernhansl, Felicitas Süß

Marketing

Klaus Lienerbrunn, Kristina Hödl, Christoph Kremer, Doris Ruland

Ars Electronica Management Services

Elisabeth Kapeller, Andreas Bauer, Bettina Danninger, Florian Deutsch, Michaela Frech, Andrea Hartl, Markus Jandl, Peter J. Nitzschmann, Christa Schneeberger, Michaela Wimplinger

Ars Electronica Center

Nicoletta Blacher, Renata Aigner, Florian Bauböck, Tamara Böhm, Klaus Dieterstorfer, Johannes Egler, Andrea Fröhlich, Ulrike Foschum, Stefan Fuchs, Bettina Gahleitner, Christian Gerber, Elisabeth Gerhard-Mayrhofer, Gerhard Grafinger, Gerid Maria Hager, Harald Haas, Thomas Hillinger, Gerald Hochhauser, Gerold Hofstadler, Erika Jungreithmayr, Viktoria Klepp, Martin Kneidinger, Thomas Kollmann, Wolfgang König, David Lang, Dominic Lengauer, Kathrin Meyer, Clemens Mock, Stephan Pointner, Petra Saubolle-Hofmann, Bianca Schober, Stefan Schwarzmaier, Maria Seidl, David Starzengruber, Michael Trebo, Florian Wanning, Daniel Weihrauch, Sascha Wörnhör, Maximilian Wölß

Ars Electronica Center Infotrainer

Viktoria Aistleitner, Reinhard Bengesser, Sarah Breinbauer, Jürgen Breitenbauer, Verena Brunnbauer, Wolfgang Deutsch, Karl Federspiel, Ulrich Fercher, Melinda File, Evelyn Fränzl, Mitra Maria Gerlinde Gazvini-Zateh, Fabian Geyerhofer, Nicole Grüneis, Ulrike Gschwandtner, Kathrin Haider, Birgit Hartinger, Gerlinde Hauder, Denise Hinger, Eva-Maria Hofer, Sri Rahayu Hofstadler, Elisabeth Kattner, David Mathias Kemethofer, Doris Kirchleitner, Stephan Kobler, Mathias Kollros, Kristýna Krabatschová, Karl Martin Kröpfl, Thomas Langthaler, Andreas Leeb, Sabine Leidlmair, Anna Katharina Link, Tobias Lutz, Elvis Mehmedovic, Maria-Alexandria Mitterbauer, Marc Mühlberger, Daniele Nese, Heinrich Niederhuber, Michaela Obermayer, Ernst Perfahl, Marius Petermandl, Ivan Simeonov Petkov, Svetlana Petrovic, Katharina Pilar, Andreas Plakolm, Tanja Rimpf, Karl-Hans Rois, Andreas Roth, Denise Rudel, Alina Sauter, Birgitt Schäffer, Gerald Sixt, Margarete Stöttner-Breuer, Lioubov Studener, Michael Thaler, Linda Vanková, Florian Voggeneder, Karin Wabro, Anna Wiesinger

Brucknerhaus

Erika Kumpf, Artur Matt, Wolfgang Schützeneder, Ursula Kislinger

Imprint

Content: Gerfried Stocker, Christine Schöpf
Editing: Thomas Diesenreiter
Graphic Design: Cornelia Wengler
Printed by: Gutenberg, Linz
Photos: Ars Electronica.rubra
Die Rechte der Werkfotos liegen bei den KünstlerInnen.
Photographs of their works are copyright of the artists.
Translation: Gerrit Jackson, Mel Greenwald
Umschlagabbildung/Cover Illustration: Ars Electronica Futurelab

Programmänderungen vorbehalten.
Errors and alterations reserved.

Ars Electronica Futurelab

Horst Hörtnner, Shervin Afsharazad, Florian Berger, Stefan Eibelwimmer, Ramsy Gsenger, Roland Haring, Yvonne Hauser,

Christoph Grodi Hofbauer, Andreas Jalsovec, Fadil Kujundzic, Christopher Lindinger, Pascal Maresch, Benjamin Mayr, Michael Mayr, Kathrin Agnes Meyer, Kristefan Minski, Stefan Mittlböck-Jungwirth-Fohringer, Otto Naderer, Nicolas Naveau, Katharina Nussbaumer-Greiderer, Hideaki Ogawa, Irene Posch, Andreas Pramböck, Gerald Priewasser, Gabriele Purdue, Erwin Reitböck, David Stolarsky, Claudia Wall, Daniel Wilcox

Ars Electronica Archiv

Martina Hechenberger, Elvis Pavic, Heinz Sambs, Jutta Schmiederer, Theresa Schubert-Minski

OK Offenes Kulturhaus OÖ

OK CyberArts Team: Monika Bachmair, Erika Baldinger, Max Fabian, Maria Falkinger, Michaela Fröhlich, Gottfried Cusenbauer, Rainer Jessl, Sabine Hofinger-Olivecky, Peter Hüttermannberger, Simon Lachner, Michaela Leitner, Barbara Mair, Judith Maule, Wolfgang Nagl, Franz Pfifferling, Franz Quirchtmayr, Brigitte Rosenthaler, Angelika Plöchl, Markus Schiller, Ulrike Schimpl, Carmen Steiner, Marlies Stöger, Julia Stoff
Production management: Martina Rauschmayer, Michael Weingartner, Aron Rynda
Production Team: Markus Wallner, Andreas Steindl, Stefan Blaschek, Jarno Bachheimer, Geari Schreilechner, Andreas Kurz, Attila Ferenczi, Alfred Furholzer, Martin Haselsteiner, Bernhard Kitzmüller, Daniel Mandel, Fabian Mühlberger, Francisco Perez Manzón, Andre Tschinder, Tom Vens, Jorg Weidinger, Gerhard Wörnhörer, Simon Wilhelm, Betty Wimmer

Brucknerhaus

Erika Kumpf, Artur Matt, Wolfgang Schützeneder, Ursula Kislinger

Imprint

Content: Gerfried Stocker, Christine Schöpf
Editing: Thomas Diesenreiter
Graphic Design: Cornelia Wengler
Printed by: Gutenberg, Linz
Photos: Ars Electronica.rubra
Die Rechte der Werkfotos liegen bei den KünstlerInnen.
Photographs of their works are copyright of the artists.
Translation: Gerrit Jackson, Mel Greenwald
Umschlagabbildung/Cover Illustration: Ars Electronica Futurelab

Programmänderungen vorbehalten.
Errors and alterations reserved.

Datum	Uhrzeit	Titel	Location
1. 9.	19:30	blood and tears	voestalpine Stahlwelt
2. 9.	10:00 – 13:00	NANK: "IN" – Gegenseitiges Bekanntmachen mit den Technologien	Bau 2 OG 1
	10:00 – 13:00	ELEKIT – Switch Workshop	Bau 2 OG 2
	10:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	10:30 – 11:30	Pressegespräch / Press Conference	Bau 2 EG
	10:40	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	11:20	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	12:00	Opening Campus Exhibition / Playful Interface Cultures	Bau 1 OG 1
	12:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	13:00 – 15:00	crowd2cloud Open Demos	Event Space
	13:00 – 16:00	voestalpine Stahlwelt Ars Electronica Festival Tour	voestalpine Stahlwelt
	13:45	Opening Japan Media Art Festival: ROBOT-ISM	Bau 2 OG 3
	14:00 – 19:00	NANK: Presence Production – Podium und Arbeitskreis	Bau 2 OG 1
	14:00 – 19:00	ELEKIT – Switch Workshop	Bau 2 OG 2
	14:30	Worldpremiere PROBLEMA – sometimes the worst enemy is our own perception	Bau 2 EG
	16:00	Opening CyberArts 2010	Magazine EG & OG 2
	16:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	16:40	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	17:20	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	17:30	Opening Sound Space	Sound Space
	18:00 – 20:00	Richard Sennett: The Craftsman	Bau 2 EG
	18:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	19:00	Repair Choir	Hauptplatz
	20:30 – 01:00	Frozen Music	Tabakfabrik Linz

Datum	Uhrzeit	Titel	Location
3. 9.	10:00 – 11:30	Kulturlotsinnen	
	10:00 – 12:00	NANK: Exhibits	Bau 2 OG 1
	10:00 – 12:00	Future Factory Talks	Bau 2 OG 2
	10:00 – 13:00	ELEKIT – Switch Workshop	Bau 2 OG 2
	10:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	10:30 – 13:00	Festivalparcours	
	10:30 – 13:00	Festivalrallye	
	10:30 – 12:30	Making a Difference	Bau 2 EG
	10:40	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	11:00 – 12:00	CyberArtsparcours	
	11:00 – 12:30	u19 – ceremony	Hof
	11:00 – 14:00	Cycloid-E	Sound Space
	13:00 – 15:00	NANK: Exhibits	Bau 2 OG 1
	13:00 – 15:00	crowd2cloud Open Demos	Event Space
	13:00 – 17:10	[the next idea] Talks	Bau 2 OG 2
	13:00 – 16:00	voestalpine Stahlwelt Ars Electronica Festival Tour	voestalpine Stahlwelt
	13:00 – 14:30	Prix Forum Hybrid Art	Bau 2 EG
	14:00 – 15:30	Rendezvous mit Peter Behrens	
	14:00 – 19:00	ELEKIT – Switch Workshop	Bau 2 OG 2
	14:00	Gudrun Kemska – Urban Stage	Ars Electronica Center, Deep Space
	15:00 – 18:30	Was Menschen bewegt	Bau 2 EG
	15:00 – 15:45	Walk the factory	Info Lounge
	15:00 – 17:30	Prix Forum u19 – freestyle computing	Bau 1 OG 3
	15:00 – 18:00	Cycloid-E	Sound Space
	15:30 – 18:00	Festivalparcours	
	15:30 – 18:00	Festivalrallye	
	15:30 – 16:30	CyberArtsparcours	
	16:30 – 17:15	Walk the factory	Info Lounge
	18:00	Christian Felber: Die Gemeinwohl-Ökonomie	Bau 1 OG 3
	18:00 – 21:00	Soft Bodies – Performance Art Festival	Event Space, Hof
	18:30 – 20:00	As an artist, I need to rest	Magazine OG 6
	18:30	Ars Electronica Gala	Lösehalle

TIMETABLE

Datum	Uhrzeit	Titel	Location
3. 9.	ca. 19:30 – ca. 20:30	Sunsetparcours (exact starting time gets announced at the infodesk)	
	21:00 – 23:00	VJ – Joint Broadcasting Event	Hof
	21:30 – 22:30	Nightparcours	
	21:30 – 22:00	crowd2cloud The Big Bounce	Event Space
	23:00 – 04:00	Festival Nightline	Event Space
4. 9.	10:00 – 11:30	Kulturlotsinnen	
	10:00 – 13:00	Radio FRO Conference – RENAMING Media Panel 1	Bau 1 OG 3
	10:00 – 10:30	Pixelspaces Keynote	Bau 2 OG 2
	10:00 – 13:00	ELEKIT – Switch Workshop	Bau 2 OG 2
	10:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	10:30 – 13:00	Festivalparcours	
	10:30 – 13:00	Festivalrallye	
	10:30 – 12:15	Open Source Life I: Prix Forum Digital Communities	Bau 2 EG
	10:30 – 12:30	Pixelspaces I: Human Robot Harmony – Panel 1	Bau 2 OG 2
	10:40	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	11:00 – 13:00	NANK: Empowerment: Was befreit, emanzipiert bei der Arbeit	Bau 2 OG 1
	11:00 – 12:00	CyberArtsparcours	
	11:00 – 14:00	Cycloid-E	Sound Space
	11:20	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	12:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	13:00 – 15:00	crowd2cloud Open Demos	Event Space
	13:00 – 16:00	voestalpine Stahlwelt Ars Electronica Festival Tour	voestalpine Stahlwelt
	13:30 – 15:10	Open Source Life II: Open Source Life & Repair	Bau 2 EG
	13:30 – 15:45	Pixelspaces I: Human Robot Harmony – Panel 2	Bau 2 OG 2
	14:00 – 15:30	Rendezvous mit Peter Behrens	
	14:00 – 19:00	ELEKIT – Switch Workshop	Bau 2 OG 2
	14:00	„Clean IT“-Workshop	Bau 2 OG 1
	14:00	Gudrun Kemsal – Urban Stage	Ars Electronica Center, Deep Space
	14:00 – 16:00	Ludic Interfaces	Ars Electronica Center, Seminarraum

Datum	Uhrzeit	Titel	Location
4. 9.	14:00 – 15:00	NANK: WWW: Das Wirklich Wirklich Wollen	Bau 2 OG 1
	15:00 – 18:00	Radio FRO Conference – RENAMING Media Panel 2	Bau 1 OG 3
	15:00 – 15:45	Walk the factory	Info Lounge
	15:00 – 18:00	Cycloid-E	Sound Space
	15:25 – 16:45	Open Source Life III: Repair Society	Bau 2 EG
	15:30 – 18:00	Festivalparcours	
	15:30 – 18:00	Festivalrallye	
	15:30 – 16:30	CyberArtsparcours	
	16:00 – 17:00	No more duck and cover. Überleben mit dem Soundmuseum	Hof
	16:00 – 17:45	Pixelspaces II: Playing Beyond Borders	Bau 2 OG 2
	16:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	15:00 – 16:00	NANK: Empowerment Impulse	Bau 2 OG 1
	16:30 – 17:15	Walk the factory	Info Lounge
	16:40	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	17:00 – 18:30	Open Source Life IV: Repair Society (and yourself)	Bau 2 EG
	17:20	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	18:00 – 21:00	Desire for future, change, and how to admit failure Panel 1	Ars Electronica Center, Sky Loft
	18:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	18:15 – 20:45	Festivalparcours	
	18:30 – 20:00	As an artist, I need to rest	Magazine OG 6
	19:00 – 24:00	Soft Bodies – Performance Art Festival	Event Space, Hof
	19:00	Featured Artist Talk mit Richard Kriesche	Bau 2 EG
	19:45	Klangwolke: BABY JET	Donaupark
	20:00 – 04:00	OK Night	OK Offenes Kulturhaus OÖ
	21:30 – 22:00	crowd2cloud The Big Bounce	Event Space
	22:00 – 04:00	Festival Nightline	Hof, Event Space

Datum	Uhrzeit	Titel	Location
4. 9.	22:15 – 23:00	Festivalparcours	
	23:00 – 23:45	Festivalparcours	
5. 9.	10:00 – 11:30	Kulturlotsinnen	
	10:00 – 19:00	NANK Green Network	Bau 2 OG 1
	10:00 – 13:00	Desire for future, change, and how to admit failure Panel 2	Bau 2 EG
	10:00 – 12:45	Pixelspaces III: Beyond the facade	Bau 2 OG 2
	10:00 – 13:00	ELEKIT – Switch Workshop	Bau 2 OG 2
	10:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	10:30 – 13:00	Festivalparcours	
	10:30 – 13:00	Festivalrallye	
	10:40	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	11:00 – 12:00	CyberArtsparcours	
	11:00 – 14:00	Cycloid-E	Sound Space
	11:00 – 12:00	Experimenta Media Arts	Bau 1 OG 3
	11:20	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	12:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	13:00 – 15:00	crowd2cloud Open Demos	Event Space
	13:00 – 16:00	voestalpine Stahlwelt Ars Electronica Festival Tour	voestalpine Stahlwelt
	13:00 – 14:00	ISEA Presentation	Bau 1 OG 3
	13:30 – 15:00	Prix Forum Interactive Art	Bau 2 EG
	14:00 – 15:30	Rendezvous mit Peter Behrens	
14:00 – 17:00	Pixelspaces IV: The Labs as Repairshops?	Bau 2 OG 2	
14:00 – 19:00	ELEKIT – Switch Workshop	Bau 2 OG 2	
14:00	Gudrun Kemsal – Urban Stage	Ars Electronica Center, Deep Space	
14:30 – 17:30	Desire for future, change, and how to admit failure Panel 3	Bau 1 OG 3	
15:00 – 15:45	Walk the factory	Info Lounge	
15:00 – 18:00	Cycloid-E	Sound Space	
15:30 – 18:00	Festivalparcours		
15:30 – 18:00	Festivalrallye		
15:30 – 16:30	CyberArtsparcours		
15:30 – 17:00	Prix Forum Computer Animation / Film / VFX	Bau 2 EG	
16:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space	

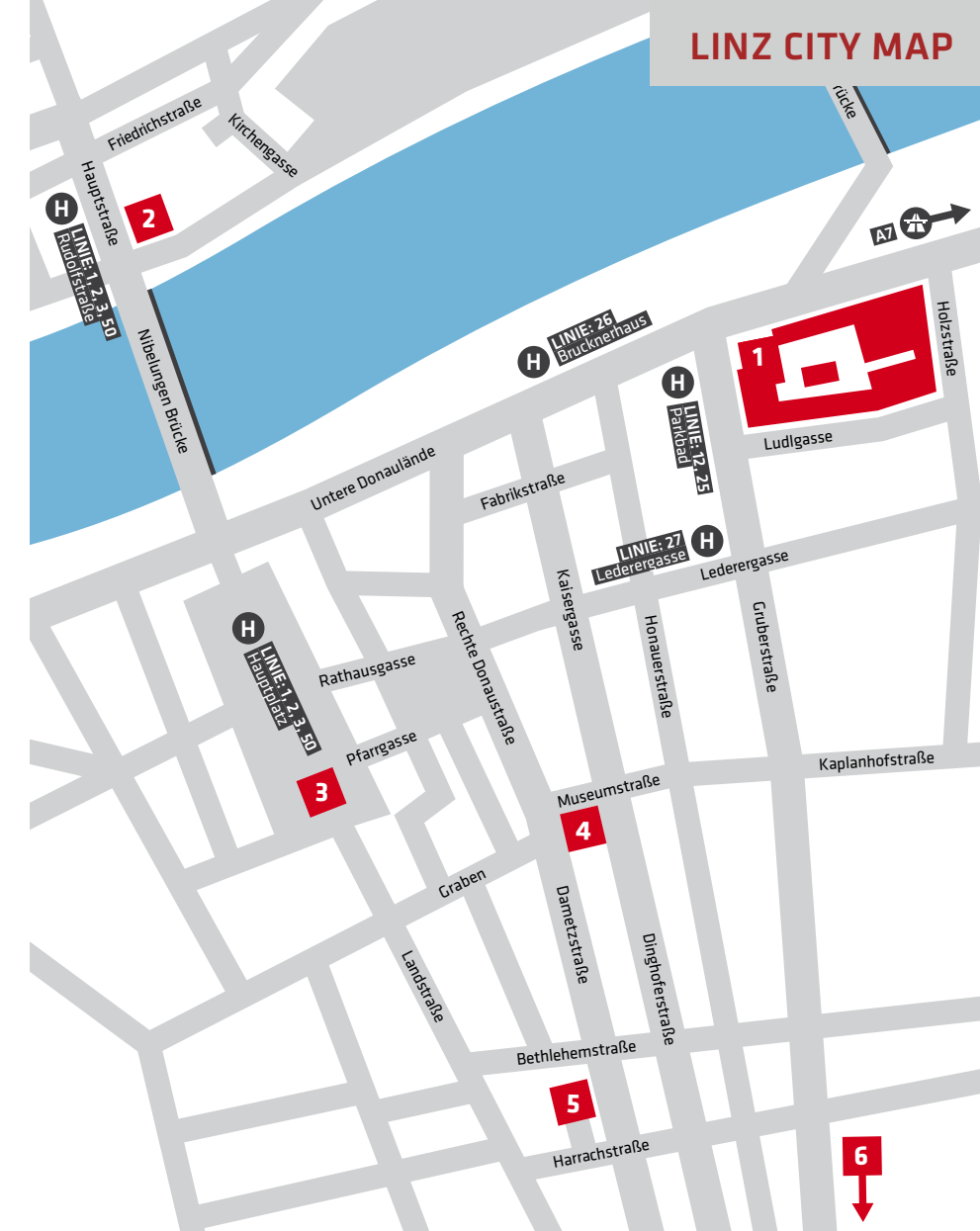
Datum	Uhrzeit	Titel	Location
5. 9.	16:30 – 17:15	Walk the factory	Info Lounge
	16:40	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	17:20	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	18:00 – 18:30	Artist Talk Hubert Lepka	Bau 2 EG
	18:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	18:30 – 20:00	As an artist, I need to rest	Magazine OG 6
	ca. 19:30 – ca. 20:30	Sunsetparcours (exact starting time gets announced at the infodesk)	
	19:30 – 24:00	Lange Konzernacht: Experiencing [Listening] Spaces	Tabakfabrik Linz
	21:00 – 22:00	Fassaden Festival	Ars Electronica Center, Facade
	21:30 – 22:30	Nightparcours	
	21:30 – 22:00	crowd2cloud The Big Bounce	Event Space
	23:00 – 04:00	Festival Nightline	Event Space
	23:30 – 24:00	Rear Impact	Hof
	6. 9.	10:00 – 18:00	Open Source – Real
10:00 – 13:00		Media Facades Symposium Part I	Bau 2 OG 2
10:00 – 13:00		ELEKIT – Switch Workshop	Bau 2 OG 2
10:00 – 16:30		Leonardo Presentation	Kunstuniversität Linz
10:00		Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
10:30 – 13:00		Festivalparcours	
10:30 – 13:00		Festivalrallye	
10:30 – 12:30		Doing the right thing	Bau 2 EG
10:40		Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
11:00 – 12:00		CyberArtsparcours	
11:20		Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
12:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space	
13:00	Talk und Workshop Sturztraining	Hof	
13:00 – 15:00	crowd2cloud Open Demos	Event Space	
13:00 – 16:00	voestalpine Stahlwelt Ars Electronica Festival Tour	voestalpine Stahlwelt	

TIMETABLE

Datum	Uhrzeit	Titel	Location
6. 9.	13:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	13:30 – 15:00	Prix Forum Digital Musics & Sound Art	Bau 2 EG
	13:40	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	14:00 – 15:30	Rendezvous mit Peter Behrens	
	14:00 – 17:00	Media Facades Symposium Part II	Bau 2 OG 2
	14:00 – 19:00	ELEKIT – Switch Workshop	Bau 2 OG 2
	14:20	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	15:00 – 18:00	Cycloid-E	Sound Space
	15:30 – 18:00	Festivalparcours	
	15:30 – 18:00	Festivalrallye	
	15:30 – 16:30	CyberArtsparcours	
	18:30 – 20:00	As an artist, I need to rest	Magazine OG 6
	19:00	Sounds like Universe	Ars Electronica Center, Deep Space
	21:00 – 22:45	Digital Musics & Sound Art in Concert	Lösehalle
	21:30 – 22:30	Nightparcours	
	21:30 – 22:00	crowd2cloud The Big Bounce	Event Space
	21:45 – 22:15	Rear Impact	Hof
	23:00 – 04:00	Festival Nightline	Hof, Event Space
	ca. 19:30 – ca. 20:30	Sunsetparcours (exact starting time gets announced at the infodesk)	
	7. 9.	10:00	Meet ASIMO in Deep Space
10:40		Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
11:20		Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
12:00		Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
13:00 – 16:00		voest Alpine Stahlwelt Ars Electronica Festival Tour	voest Alpine Stahlwelt
14:00		Gudrun Kemsal – Urban Stage	Ars Electronica Center, Deep Space
16:00		Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
16:40		Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space

Datum	Uhrzeit	Titel	Location
7. 9.	17:20	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	18:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	18:30 – 20:00	As an artist, I need to rest	Magazine OG 6
8. 9.	10:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	10:40	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	11:20	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	12:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	13:00 – 16:00	voest Alpine Stahlwelt Ars Electronica Festival Tour	voest Alpine Stahlwelt
	14:00	Gudrun Kemsal – Urban Stage	Ars Electronica Center, Deep Space
	16:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	16:40	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	17:20	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
	18:00	Meet ASIMO in Deep Space	Ars Electronica Center, Deep Space
9. 9.	10:00	Bilanz-Presskonferenz	Lösehalle
	13:00 – 16:00	voest Alpine Stahlwelt Ars Electronica Festival Tour	voest Alpine Stahlwelt
	10:00 – 11:30	Kulturlotsinnen	
10. 9.	13:00 – 16:00	voest Alpine Stahlwelt Ars Electronica Festival Tour	voest Alpine Stahlwelt
	20:00 – 06:00	hotspots Elektronikka Vol.2	Lösehalle
	11. 9.	10:00 – 11:30	Kulturlotsinnen
13:00 – 16:00		voest Alpine Stahlwelt Ars Electronica Festival Tour	voest Alpine Stahlwelt

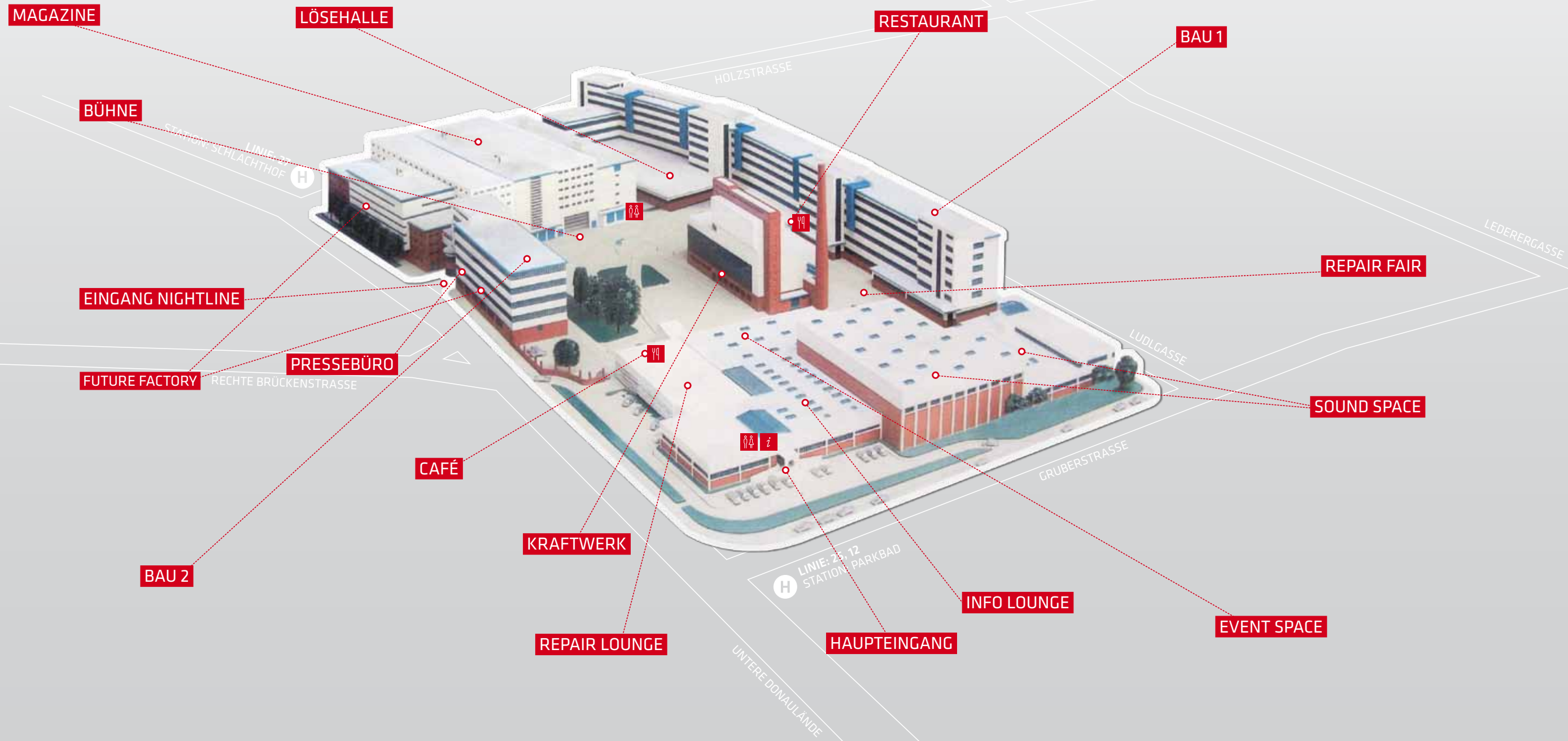
LINZ CITY MAP



Festival-Locations 2010

- 1 Tabakfabrik Linz, Gruberstraße 1
- 2 Ars Electronica Center, Ars-Electronica-Straße 1
- 3 Hauptplatz
- 4 Landesgalerie Linz, Museumstraße 14
- 5 OK Offenes Kulturhaus OÖ, OK-Platz 1
- 6 voest Alpine Stahlwelt, voest Alpine-Straße 4

TABAKFABRIK LINZ MAP





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