

POST CITY – Lebensräume für das 21. Jahrhundert:

Die POST CITY - Exhibition

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft

3. bis 7. September in Linz

Pressegespräch vom 2. September 2015 mit

Mag. Bernhard Baier (Vizebürgermeister der Stadt Linz, Aufsichtsratsvorsitzender Ars Electronica Linz GmbH)

Martin Honzik (Leiter Ars Electronica Festival)

Gerfried Stocker (Direktorium Ars Electronica Festival, Künstlerischer Geschäftsführer Ars Electronica Linz GmbH)

Presseinformationen und -bilder: <http://www.aec.at/postcity/press/>

Ars Electronica Festival 2015:

Die POST CITY - Exhibition

(Linz, 2.9.2015) Morgen, 3. September 2015, beginnt das Ars Electronica Festival und steht diesmal ganz im Zeichen der Zukunft unserer Städte. Unter dem Motto „POST CITY – Lebensräume für das 21. Jahrhundert“ fragt das Festival gemeinsam mit hunderten KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen aus aller Welt danach, wie die Städte weltweit wohl aussehen werden, wenn sich die digitale Revolution, die immer größeren Migrationsströme oder der Klimawandel hier zunehmend bemerkbar machen? Das Festival konzentriert sich dabei auf vier Themenkreise: Future Mobility – die Stadt als Verkehrsknoten, Future Work – die Stadt als Arbeitsplatz und Marktplatz, Future Citizens – die Stadt als Gemeinschaft, Future Resilience – die Stadt als Bollwerk. Zentraler Schauplatz dieser künstlerischen und wissenschaftlichen Auseinandersetzung ist die „PostCity“, das stillgelegte Postverteilerzentrum am Areal des Linzer Hauptbahnhofs: 80.000 Quadratmeter Nutzfläche werden hier mit künstlerischen Arbeiten und wissenschaftlichen Forschungsprojekten, mit futuristischen Prototypen und marktreifen Konzepten zum diesjährigen Festivalthema bespielt. Ausstellungen und diskursive Formate sind dabei unmittelbar nebeneinander angesiedelt bzw. gehen fließend in einander über. Ebenfalls in der PostCity zu Gast ist CREATE YOUR WORLD, das Zukunftsfestival für die nächste Generation.

Die POST CITY KIT - Exhibition

Do 3. – Mo 7.9. / 10:00 bis 19:00 / PostCity

Im Rahmen des sogenannten Future Catalyst Programms soll während des Festivals das „POST CITY Kit“ entwickelt werden. Letzteres versteht sich als ein Bündel oder Paket von Ideen, Strategien, Werkzeugen und Prototypen für die Stadt für morgen. In welche Richtung diese gehen könnten, führt die POST CITY - Exhibition vor Augen. Themenschwerpunkt der Ausstellung ist die Zukunft der Mobilität, zentrales Exponat der Mercedes-Benz F 015 Luxury in Motion.

F 015 Luxury in Motion / Mercedes Benz (DE)

Mit dem Forschungsfahrzeug „F 015 Luxury in Motion“ gibt Mercedes-Benz schon heute eine Ahnung davon, wie die selbstfahrenden Automobile der Zukunft aussehen werden. Deren Passagierinnen und Passagiere können über Gesten, Eye-Tracking oder hochauflösender Touchscreens mit dem vernetzten Fahrzeug interagieren. Via Laserprojektion und LED-Anzeigen ist das Automobil zudem ständig mit anderen VerkehrsteilnehmerInnen in Kontakt.

Halluc IIx / Shunji Yamanaka, fuRo-Future Robotics Technology Center

„Halluc II“ ist sowohl Roboter als auch Fahrzeug. Dank 56 verschiedener Motoren sowie ein- und ausklappbarer Beine bzw. Räder kann er so gut wie jedes Terrain bewältigen.

ON THE FLY / takram design engineering, fuRo - Future Robotics Technology Center
„ON THE FLY“ kombiniert Papier und digitale Medien: Sowie ein Blatt Papier auf den Tisch gelegt wird, erscheinen darauf auch schon wie von Zauberhand gezeichnete Buchstaben und Bilder.

ILY-A / fuRo – Future Robotics Technology Center

„ILY-A“ ist ein Ein-Personen-Elektrovehikel, das sich je nach äußeren Gegebenheiten und gewünschten Verwendungszwecken auf vier verschiedene Arten benutzen lässt. Dabei erkennt „ILY-A“ alle Objekte in seiner Umgebung und passt sein Fahrverhalten dementsprechend an.

Genium – Bionic Prosthetic System / Otto Bock Healthcare (DE)

Die bionische Beinprothese „Genium“ ist derart hochentwickelt, dass sich ein von ihr unterstützter Bewegungsablauf nicht mehr einem ohne Prothese unterscheiden lässt. Das System der Prothese verfügt über diverse Funktionen für spezifische Situationen und arbeitet in Echtzeit, sondern erkennt verschiedene Bewegungsanforderung bereits im Voraus.

D-Dalus: A New Way of Traveling / formquadrat (AT)

Der „D-Dalus“ ist so etwas wie das Enfant terrible der Luftfahrtindustrie. Er kann nicht bloß fliegen, sondern vertikal starten und landen, schweben und sich um seine eigene Achse drehen. Wird der „D-Dalus“ ausgeschaltet, saugt er sich am Boden fest, wodurch er auch problemlos auf Schiffen oder anderen Flugzeugen landen bzw. andocken kann.

J1 Electric Motorcycle / Johammer (AT)

Das „J1 Electric Motorcycle“ ist das erste Elektro-Serienmotorrad mit einer Reichweite von 200 km. Motor und Controller sind ins Hinterrad integriert, Batterie und Stoßdämpfer im extrem verwindungssteifen Aluminiumrahmen verbaut. Das „J1 Electric Motorcycle“ ist ein perfektes Zusammenspiel von Gewicht, Stabilität und Funktion.

Cargo Cult Segway / Peter Moosgaard (AT)

Flugzeuge aus Holz, Bambusradios, geschnitzte Kopfhörer: Die indigene Bevölkerung der südpazifischen Insel Tanna ist überzeugt davon, dass derlei Replika früher oder später einmal amerikanische Flugzeuge voller Schätze anlocken werden. Es ist ein Kult voll von Sehnsucht, der auf einem rudimentären Verständnis moderner Technologie basiert. Peter Moosgaard (AT) nimmt mit seinem „Cargo Cult Segway“ Bezug darauf.

Fahrradi Farfalla FFX / Hannes Langeder (AT)

Der „Fahrradi Farfalla FFX“ ist ein Muscle Car à la Hannes Langeder (AT). Wer das aus realen und fiktiven Designelementen konstruierte Luxusportauto fahren will, muss in die Pedale treten, steckt doch kein Motor, sondern ein Fahrrad unter dessen Motorhaube.

Big Robot Mk1 / Hiroo Iwata (JP/US)

Mit dem „Big Robot-Projekt“ hat sich die University of Tsukuba dem Bau des weltgrößten Roboters verschrieben, in dem ein menschlicher Pilot Platz findet. Der „Big Robot Mk1“ verfügt über zwei lange Beine auf Rädern, über denen der Pilot in fünf Meter Höhe thront.

Robots in Architecture / Johannes Braumann (Robots in Architecture, Kunstuniversität Linz/AT), Sigrid Brell-Cokcan (Robots in Architecture, RWTH Aachen/DE), Daniel Goldbach (RWTH Aachen/DE), Elisa Lublasser (RWTH Aachen/DE), KUKA CEE (AT)

„Robots in Architecture“ ist eine Forschungsvereinigung für angewandte, kreative Robotik. In Zusammenarbeit mit dem neuen Lehrstuhl für Individualized Production der RWTH Aachen, dem Roboterlabor der Kunstuniversität Linz und dem Robotikkonzern KUKA zeigt man wie Robotik auch in den Gestaltungs- und Fertigungsprozessen der kreativen Industrie sinnvoll genutzt werden kann. Vorgestellt wird etwa der weltweit erste sensitive Leichtbauroboter „iiwa“, der eine völlig neue Form der Zusammenarbeit von Mensch und Maschine ermöglicht.

eMotionSpheres / FESTO AG (DE)

Die eMotionSpheres der Festo AG (DE) bilden eine Flotte selbstfliegender Flugobjekte, die auch auf engstem Raum und in chaotischen Situationen nicht kollidieren.

Noramoji Project / Rintaro Shimohama (JP), Naoki Nishimura, Shinya Wakaoka (beide JP)

„Noramoji“ bedeutet „vereinzelt“ und meint dabei die alten japanischen Geschäftsbeschilderungen mit ihren handgestalteten Typografien. Das „Noramoi Project“ hat sich der Dokumentation und Bewahrung dieser Schriften verschrieben, die einerseits zu T-Shirt-Motiven umgearbeitet und andererseits digitalisiert werden, um auch von künftigen Grafik-Design-Generationen genutzt werden zu können.

FOCUS / Ars Electronica Futurelab (AT)

Die vom Ars Electronica Futurelab (AT) entwickelte FOCUS App ist eine Kamerafunktion für Mobile Devices und zugleich ein Prototyp für soziale Interaktion. FOCUS macht es möglich, ein Motiv im Format eines runden Fotobuttons aufzunehmen. Das Bild wird anschließend auf die FOCUS-Website hochgeladen und kann hier geteilt werden. Am FOCUS-Terminal kann sich jede und jeder ein Foto auszusuchen und zum eigenen Button machen.

Renaming the City / Stephen Hobbs, Marcus Neustetter (The Trinity Session/ZA)

Im Rahmen der Ars Electronica 2015 widmen sich die südafrikanischen Künstler Marcus Neustetter und Stephen Hobbs dem Linzer Volksgarten. Unter dem Motto „Renaming the City“ laden sie in Linz lebenden Personen ein, Namensvorschläge für jene Spaziermeile zu machen, die den Volksgarten von der Goethekreuzung bis zur Ecke Volksgartenstraße-Kärtnerstraße durchquert. Ziel ist es, Menschen mit als auch ohne Migrationshintergrund zu motivieren, sich an diesem Prozess der Namensgebung zu beteiligen. Gemeinsam mit Ars Electronica wollen die Künstler so eine Willkommenskultur fördern, die für einen funktionierenden urbanen Raum künftig immer wichtiger sein wird.

KURUMA-IKU Lab

Toyota (JP) und die Future Catalysts (JP) beschäftigen sich mit Zukunftsszenarien rund um Automobile und arbeiten dabei vor allem mit Kindern und Kreativen zusammen.

Quasar / FIELD (UK)

„Quasar“ ist eine Serie aus drei skulpturalen Helmen, in die je ein VR-Headset mit Computerverbindung integriert ist. Ihre TrägerInnen werden zu menschliche Archetypen einer nahen Zukunft, die über einen spezifische Wahrnehmungs- und Kommunikationsapparat sowie eine eigene Ratio verfügen.

Beauty Technology / Katia Cánepa Vega (BR)

Mittels FX-Materialien, LEDs und Mikrocontrollern verwandelt Katia Cánepa Vega (BR) die menschliche Haut in ein Beauty-Interface. Ihre „Beauty Technology“ spricht auf feinste Regungen der Gesichtsmuskulatur an.

A Wearable Studio Practice / Hannah Perner-Wilson (AT), Andrew Quitmeyer (US)

Hannah Perner-Wilson (AT) und Andrew Quitmeyer (US) haben ein Gilet entworfen, in dessen spezielle Aussparungen jede Menge elektronischer Gadgets montiert und damit am Körper getragen werden können.

Post-City Kits from the University of Tsukuba (JP)

Im Rahmen der Ars Electronica Futurelab Academy unterstützen die ExpertInnen des Linzer Forschungslabors Studierende renommierter Partneruniversitäten bei der Entwicklung ihrer Projekte. Ausgewählte Arbeiten werden in der PostCity präsentiert.

Vivid Dresses / Dorota Sadovská (SK)

Dorota Sadovská (SK) beschäftigt sich mit natürlichen Entstehungsprozessen und Mutationen. Ihr Interesse gilt vor allem dem menschlichen Körper sowie organischen Materialien. Mit „Vivid Dresses“ setzt sie sich auf ironische Weise mit dem aktuellen Hype rund um ökologische und nachhaltige Produkte bzw. Lebensphilosophien auseinander.

Urban Death Project / Katrina Spade (US)

Katrina Spade (US) stellt mit dem „Urban Death Project“ eine ebenso ökologische wie radikale Bestattungsform zur Diskussion: Sie will Verstorbene kompostieren.

Biopresence / Shiho Fukuhara (JP), Georg Tremmel (AT)

Mit ihrem Projekt „Biopresence“ integrieren Shiho Fukuhara (JP) und Georg Tremmel (AT) menschliche DNA in jene von Bäumen. Dabei entstehen „transgenen Grabsteine“ oder „lebende Gedenkstätten“.

SOYA C(O)U(L)TURE / XXLab (Irene Agrivina Widyaningrum, Asa Rahmana, Ratna Djuwita, Eka Jayani Ayuningtias, Atinna Rizqiana/IN)

SOYA C(O)U(L)TURE ist ein Projekt des indonesischen Forschungskollektivs XXLab (IN). Das Team besteht aus Frauen, die als Designerinnen, Künstlerinnen und Programmiererinnen unterschiedliche Expertisen und Perspektiven einbringen. Ihr Ziel ist es, die

Wasserverschmutzung und Armut auf Indonesien zu bekämpfen. Das XXLab setzt dabei auf ein innovatives Verfahren, mit dem die giftigen Rückstände und Abwässer der Soya-Produktion zur Herstellung essbarer Zellulose sowie von Biospirit und Bioleder genutzt werden können.

The FlyFactory / Búi Bjarmar Adalsteinsson (IS)

In seiner „Fly Factory“ stellt Búi Bjarmar Adalsteinsson mittels Mixer und Mikrowelle aus artgerecht gehaltenen Fliegenmaden ein Tofu-ähnliches Produkt her.

K-9_topology / Maja Smrekar (SI)

K-9_topology geht anhand des Wolf-Hund-Mensch-Paradigmas der Evolution von Kultur nach. Die Installation besteht aus einer Art tunnelförmigem Lebensraum, der mit einem Wolfsfell tapeziert ist. Ein interaktiver Sensor steuert ein Beatmungsgerät, das seinen BenutzerInnen den Geruch von Serotonin in die Nase steigen lässt. Das Serotonin wiederum wurde aus den Blutplättchen der Künstlerin und ihres Hundes gewonnen und symbolisiert die Quintessenz ihrer Beziehung.

Bell / Soichiro Mihara (JP)

Aus Glasglocken gefertigte Windspiele wurden in Japan früher häufig an der Grundgrenze montiert, um vor nahendem Unheil zu warnen. Mit „Bell“ knüpft Soichiro Mihara (JP) an diese Tradition an und lässt ein Glöckchen läuten, sobald ein via Software damit verbundener Geigerzähler radioaktive Strahlung wahrnimmt.

Ubiquitous Infoscaples. The participatory performance of the city / Salvatore Iaconesi (IT), Oriana Persico (IT)

Mit ihren „Ubiquitous Infoscaples“ suchen Salvatore Iaconesi (IT) und Oriana Persico (IT) ein Informationsdefizit aktueller Demokratien zu beseitigen: Durch jede einzelne Handlung ist das moderne Individuum Lieferant für die Big-Data-Industrie, die umgekehrt weder zugänglich noch in irgendeiner Form nutzbar ist.

So Similar, so Different, so European / Ars Electronica (AT), DG NEAR (EU)

Die Kampagne „So Similar, so Different, so European“ begleitet derzeit die geplante Erweiterung der Europäischen Union. Ars Electronica präsentiert im Rahmen dieser Kampagne audiovisuelle Kunstprojekte aus der Türkei und dem westlichen Balkan.

Linz Neu Denken, Linz Neu Bauen / Ars Electronica (AT)

Stadtplanung geht alle StadtbewohnerInnen und -benutzerInnen an. Auf der Shadowgram-Wand „Linz Neu Denken, Linz Neu Bauen“ können Ideen und Wünsche für die Lebensräume des 21. Jahrhunderts artikuliert und mit den anderen FestivalbesucherInnen geteilt werden.

Blitzlichtinstallation #1 / Dawid Liftinger (AT)

„Blitzlichtinstallation #1“ ist eine Rauminstallation aus einer dreidimensionalen Matrix aus 64 Blitzmodulen. Wer in den Raum eintritt, aktiviert die einzelnen Blitzmodule und löst sie in einer scheinbar zufälligen Choreografie immer wieder aus.

Design Your City / Nitsan Hoorgin (IL), Julián G. Ruiz (MX), Inbal Cohen (IL) - The Interaction Lab at Holon Institute of Technology

Mit „Design Your City“ kann jede und jeder einfach, schnell und spielerisch mit dem Stadtbild experimentieren und das Ergebnis als Bilder mit anderen teilen. Dank eines Sortiments unterschiedlicher Materialien können Objekte gezeichnet oder gestaltet werden. Die Entwürfe kommen dann in eine offene Box, auf dem Bildschirm daneben erscheinen sie schließlich eingepasst in eine reale Stadtansicht.

CITIZENFOUR / Laura Poitras (US)

Mit ihrem eindrucksvollen Dokumentarfilm „Citizenfour“ setzte sich US-Regisseurin Laura Poitras mit den Enthüllungen Edward Snodens auseinander. Der Film sorgte für internationales Aufsehen.

Wearable Studio Practice Workshop / Hannah Perner-Wilson (AT), Andrew Quitmeyer (US)

Hannah Perner-Wilson (AT) und Andrew Quitmeyer (US) öffnen ihr mobiles Elektroniklabor für bis zu zehn Workshop-TeilnehmerInnen, die sich hier im richtigen Umgang mit Material und Werkzeug üben können. Fabriziert wird dabei mit- und aneinander tragbare Elektronik.

TPB AFK: The Pirate Bay Away From Keyboard

Der Dokumentarfilm widmet sich der Geschichte der Filesharing-Plattform Pirate Bay und ihrem juristischen Kampf mit der Filmindustrie Hollywoods.

Habitat 21 - Exhibition

Do 3.9. bis Mo 7.9.2015 / 10:00 bis 19:00 Uhr / PostCity

Aufgrund der sozialen, wirtschaftlichen sowie ökologischen Rahmenbedingungen des 21. Jahrhunderts entstehen und entwickeln sich Städte heute völlig anders als in der Vergangenheit. Das Hauptaugenmerk der Habitat 21 - Exhibition gilt den Bemühungen von StadtplanerInnen weltweit, damit kreativ und innovativ umzugehen und nachhaltige urbane Lebensräume - Habitate - zu schaffen.

Beyond Survival / Lukas Maximilian Hüller (AT), Kilian Kleinschmidt (DE), Robert Pöcksteiner (AT), Hannes Seebacher (AT)

„Beyond Survival“ ist eine Momentaufnahme aus dem Alltag im Flüchtlingslager Zaatari in Jordanien, das mit knapp 100.000 BewohnerInnen zu den größten Flüchtlingscamps der Welt zählt. Mit einer großangelegten Fotoaktion haben Lukas Maximilian Hüller und Hannes Seebacher (beide AT) gleichermaßen die Extremsituation des Lagerlebens abgebildet und gemeinsam mit den dort lebenden Menschen ein Symbol der Hoffnung geschaffen.

Filmemacher Robert Pöcksteiner hielt das Projekt in seinem Dokumentarfilm „Snapshots in Time“ fest.

After the Disaster / Ars Electronica Solutions (AT), The Grameen Creative Lab, Ingenieure ohne Grenzen Österreich (AT)/Engineers without Borders Austria (AT)

Es soll ein sozial, ökonomisch und ökologisch möglichst nachhaltiger Neuanfang werden, der in den erdbebenzerstörten Dörfern in Nepal nun in Angriff genommen wird. Erreicht werden soll dies mit einem in Österreich entwickelten Ökodorf-Ansatz.

Social Business / The Grameen Creative Lab (DE)

Mit einer Reihe von Projekten zeigt Muhammad Yunus (BD) wie effektiv Social Businesses bei der Beseitigung von extremer Armut sein und wie sehr sie einem nachhaltigen Wirtschaften dienen können.

Urban Design Laboratory / Technische Universität Wien (AT), Inter-American Development Bank IDB (US)

Das Urban Design Laboratory (UDL) beschäftigt sich mit Partizipationsstrategien für den urbanen Raum. Dreh- und Angelpunkt in dessen Überlegungen ist stets das spezifische Wissen der lokalen Bevölkerung über den konkret zu gestaltenden Raum und die hier verankerten Beziehungen.

Urbanization as Disaster / CityIF (CN)

Häufig führt der immer schneller ablaufende Urbanisierungsprozess zum Kollaps. Im Großraum Peking beispielsweise, dessen hoffnungslos veraltete Kanalisation schon bei minimalem Niederschlag überflutet wird. Verschärft wird dies noch durch die vielen informellen Siedlungen in den Vororten der Metropole. Hunderttausende nicht gemeldete ArbeiterInnen aus den Provinzen schaffen sich hier provisorische Behausungen, die zwangsläufig zum städtebaulichen Problem werden müssen.

sensing place/placing sense 3: improvising infrastructure / Dietmar Offenhuber (AT), Katja Schechtner (AT)

Die diesjährige Ausgabe von „sensing place/placing sense“ dreht sich um informelle und improvisierte Lösungen inmitten der normierten städtischen Versorgungssysteme. Denn nicht nur in den Megacities Afrikas und Asiens ist der Alltag der StadtbewohnerInnen vom permanenten Ringen mit der städtischen Infrastruktur bestimmt. Ob Strom-, Wasserversorgung oder Transportwesen: Jedes zentral geplante und gesteuerte System bedarf eines gewissen Maßes an Improvisations- und Technikbegabung seiner NutzerInnen, um funktionieren zu können.

Semantic Landscapes / Habidatum (RU), Mathrioshka (RU)

Eine Stadt ist mehr als eine Ansammlung von Gebäuden und Straßen. Eine Stadt ist ein vernetzter Lebensraum, der durch die permanente Interaktion von Menschen und Objekten entsteht. Doch wie lassen sich diese Prozesse sichtbar machen und gewissermaßen zu einer virtuellen Stadt formen? Und wie sähe ihre Beziehung zur realen Stadt aus? Habidatum (RU) stellt eine Reihe von Projekten vor, die die mentale Geografie Moskaus, die Gefühlslagen von TouristInnen und Einheimischen in Barcelona oder die Verbindungen der Menschen auf der Miracle Mile in Miami zu anderen Städten anhand von Twitter-Konversationen darstellen.

Educational Urbanism / Ian Banerjee (Vienna University of Technology/AT/IN)

Anfang dieses Jahres hat Indien den nationalen Aktionsplan „Make in India“ präsentiert, der das Land zum globalen Produktionsstandort machen soll. Der Plan ist untrennbar mit dem im Vorjahr aufgelegten Programm „100 Smart Cities for India“ verbunden, mit dem eine neue Ära der Stadtplanung in Indien eingeläutet wurde.

Citythinking – WHY IS MORE / Eddea Arquitectura y Urbanismo (ES), [tp3]
architekten/architects (AT)

„Citythinking“ ist eine Initiative, die die spezifische Organisation von Territorien erst darstellen, dann überdenken und schließlich verändern will, wobei wirtschaftliche, gesellschaftliche und ökologische Aspekte zusammengedacht werden.

Superscape / JP architektur perspektiven (AT)

2014 erstmals ausgelobt, sucht der biennale österreichische Architekturpreis und Wettbewerb „Superscape“ nach innovativen und visionären Konzepten zum Zusammenspiel von privaten und öffentlichen Räumen im urbanen Kontext. Im Rahmen der „POST CITY - Exhibition“ werden sechs Entwürfe präsentiert, die genau das ganz konkret für Wien durchspielen bzw. eine Nutzungsperspektive für die kommenden 50 Jahren entwickeln. Die Bandbreite reicht von einer kleinen Inventionen im öffentlichen Raum bis hin zur Entwicklung umfassender neuer Raumstrukturen.