

update

Welcome to Planet B

A different life is possible. But how?

Jeff and Elon
just left the
planet



ARS ELECTRONICA

CENTER

ars.electronicart

Juli—September

2022

3 Editorial: Welcome to Planet B

Ars Electronica Center Programm und Aktivitäten

4 Das Sommerferienprogramm im
Ars Electronica Center: AK x AEC

10 Nacht der Familie

13 Familienwochenende: Wie viel Technik bin ich?

14 Deep Space 8K

16 Deep Space Concert

Gerald Peter Project – Incremental Changes

17 Tag des Denkmals 2022

18 Neue Ausstellung und Forschungsinszenierung
im Ars Electronica Center

19 TIME OUT .11

23 Brainpalace – Brainpatterns

Ars Electronica Festival
Welcome to Planet B. A different life is possible! But how?

24 Welcome to the Sound of Planet B

27 Das Ars Electronica Festival als Green-Event

28 The Festival University

Prix Ars Electronica

29 Prix Ars Electronica

33 STARTS Prize'22

Ars Electronica Education

36 Future Thinking School

Ars Electronica Futurelab

38 Kreative Resilienz für einen Planeten B

Ars Electronica Solutions

41 Sustainability Thinking

42 Samurai Museum Berlin

Welcome to Planet B

A different life is possible! But how?

Unter diesem Titel begibt sich das „Expeditionsschiff“ Ars Electronica auf die herausfordernde Suche nach Antworten auf die Widersprüchlichkeiten unserer Zeit.

Das Ars Electronica Ökosystem, mit dem Ars Electronica Festival, dem Museum der Zukunft bis hin zu Ars Electronica Education, Ars Electronica Futurelab und Ars Electronica Solutions, setzt sich seit geraumer Zeit intensiv mit den Visionen und konkreten Ansätzen für einen Planeten B auseinander. In unterschiedlichsten Projekten, Programmen und Aktivitäten wird erforscht, ob und wenn ja wie, ein anderes Leben möglich ist – und zwar schon jetzt.

Das Ars Electronica Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft lädt von 7. bis 11. September 2022 unter dem Motto „Welcome to Planet B. A different life is possible. But how?“ mit reger Beteiligung internationaler Künstler*innen zu einem spannenden Gedankenexperiment ein: Was, wenn wir die großen Herausforderungen des 21. Jahrhunderts schon bewältigt hätten? Wie würden wir dann wohl (zusammen-)leben und was würde diese Gesellschaft charakterisieren? Und nicht zuletzt: Wie hätte unser Weg dorthin ausgesehen? Welche politische, soziale, kulturelle und technologische Transformation würden wir vorangetrieben haben und wie?

Denn eines ist ganz klar: War unsere Vorstellung von Innovation bislang vor allem mit Technologie verbunden, mit Systemen und Prozessen, mit Optimierung, Rationalisierung und Gewinnsteigerung so müssen wir in den nächsten zehn Jahren uns

selbst einen enormen Innovationsschub verpassen. Wir werden jedes Quäntchen Technologie benötigen, jede organisatorische, logistische Optimierung, die uns dabei helfen kann, Emissionen zu reduzieren oder sie wieder aus der Atmosphäre zu filtern. Doch das größte Innovationsprojekt der Menschheitsgeschichte müssen diesmal wir Menschen selbst sein: es geht um nichts weniger, als um die Neuerfindung der Menschlichkeit. Oder wie Gerfried Stocker, künstlerischer Leiter der Ars Electronica es formuliert: „Es ist vielleicht eine Banalität, es so zu formulieren, aber es geht genau um diesen Unterschied: Wir erkennen eine Veränderung und glauben, darauf reagieren zu müssen. Genaugenommen schließt dieser Ansatz aber immer aus, dass man sich eigentlich selbst verändern muss!“

In der vorliegenden Ausgabe des *update* rücken wir verstärkt jene (vorwiegend junge) Menschen und ihre Projekte in den Vordergrund, die uns mit ihren Ideen und künstlerischen Arbeiten der Vision eines Planeten B ein ganzes Stück weit näher bringen.

Was aber wäre ein Planet B ohne Sommerferien? Starten wir mit dem Ars Electronica Expeditionsschiff also gleich ins Ferienprogramm des Ars Electronica Center, das sich an alle junge Forscher*innen zwischen 6 und 14 Jahren richtet.

Das Ferienprogramm findet in Kooperation mit der Arbeiterkammer OÖ statt und ist **für Kinder von AK-Mitgliedern kostenlos.**

Eine Anmeldung unter 0732.7272.51 oder center@ars.electronica.art ist erforderlich!



Das Sommerferienprogramm im Ars Electronica Center: AK x AEC

Inspirationen und Ansätze für die Welt von morgen

Auch in diesem Jahr bietet das Ars Electronica Center während der Sommerferien wieder ein vielseitiges Angebot für junge Menschen von 6 – 14 Jahren an. Das in Kooperation mit der Arbeiterkammer OÖ durchgeführte Sommerferienprogramm richtet sich an alle Familien, die ihren Kindern das Forschen, Entdecken und Verstehen der Zusammenhänge, wie sich die neuen Technologien und Wissenschaften auf unser aller Leben auswirken, über einen kreativ-spielerischen Zugang näherbringen möchten.

Mittels offener Labore, Workshops, Führungen oder Touren durch das Kinderforschungslabor soll bei den jungen Forscherinnen und Forschern die Begeisterung für neue Ideen geweckt werden. Ansätze für die Welt von morgen können im Rahmen des abwechslungsreichen Ferienprogramms lustvoll erkundet, entwickelt und getestet werden. Für Kinder ist die Welt ein einziges Labor, in dem jeder Moment zum Experiment und jeder Weg zur Forschungsreise werden kann.

Von 6 bis 8 Jahren

Workshop

Maschine 9x klug (regulärer Preis: 7€)

Jeden DO ab 21.07. bis 25.08.2022, jeweils von 10:00 – 12:30

Wie schlau können Rechenmaschinen sein? Man spricht davon, dass Computer denken und Maschinen lernen können – wir nennen das Künstliche Intelligenz. Viele meinen, das ist viel zu schwer, um es zu verstehen... In diesem Workshop aber lassen wir unsere eigene Denkmaschine auf Hochtouren laufen, um herauszufinden, wie klug Maschinen sind und wie clever sie im Vergleich zur menschlichen Intelligenz überhaupt sein können.

AEC, Philipp Greindl, Robert Bauernhansl, Magdalena Sick-Leitner

Workshop

Im Moos viel los – Mikroskopische Wimmelbilder (regulärer Preis: 7€)

Jeden MI ab 20.07. bis 24.08.2022, jeweils von 10:00 – 12:30

Pantoffel, Wimper, Trompete und Bär... so nennen sich die kleinen Tiere im Mikrokosmos. Im Moos ist es besonders lebenswert, so weich und kuschelig, darum tummeln sich dort Fadenwürmer, Larven, Bakterien und eben auch Pantoffel-, Wimper-, Trompeten- und Bärtierchen. Mit bloßem Auge sind sie nicht zu sehen, aber mit einem Mikroskop und etwas Glück, können die Teilnehmer*innen bei diesem Workshop die lustigen Wimmel-Welten dieser Kleinstlebewesen entdecken.



Workshop

Superhirn & Denkerstirn (regulärer Preis: 7€)

Jeden FR ab 22.07. bis 26.08.2022, jeweils von 10:00 – 12:30

„Man muss was im Kopf haben!“ hören wir immer wieder. Und das haben wir auch – ganz schön viel sogar! Es wiegt ca. 1,2 Kilogramm, ist elektrisch geladen, sammelt dauernd Informationen und gibt auch noch Befehle. Wovon wir hier sprechen, ist die komplexe Steuerzentrale hinter unserer Stirn: unser Gehirn. Wie es aussieht und was es alles kann und mit uns macht, das entdecken wir gemeinsam in diesem Workshop. Als Gehirnforscher*innen gestalten die Teilnehmer*innen für ihre Denkerstirn ein eigenes Superhirn zum Aufsetzen. Gelingt es ihnen, sich dann immer noch zu konzentrieren, sind sie bereit, mit ihren bloßen Gedanken, eine Drohne abheben zu lassen.

Workshop

Komm' mit ins Kinderforschungslabor (regulärer Preis: 7€)

DO 21.07., DO 04.08. und DO 18.08.2022,

jeweils von 14:00 – 16:00

Stell dir vor, es gibt einen Ort, wo ganz viele Tonnen – gefüllt mit spannenden Spielen, Materialien und Themen – nur darauf warten, von dir entdeckt zu werden: Reise ins Weltall, stell die Welt auf den Kopf, gestalte farbenfrohe Lichtspiele – deinem Forschungsdrang sind keine Grenzen gesetzt! Für alle, die gerne Robotern beim Lernen zuschauen wollen und ihnen tolle Tricks beibringen möchten, ist der Robo-Spielplatz der ideale Ort für einen lustigen Ausklang.



Führung

Wo ist Tardi?

(+ Deep Space 8K) (regulärer Preis: 5€)

Jeden DI ab 19.07. bis 23.08.2022, jeweils von 10:00 – 11:30

Komm mit und erlebe, wie Technologie unser Leben verändert! Vom Mikrokosmos über den menschlichen Körper bis ins Weltall – gemeinsam mit Tardi, dem Bärtierchen, tauchen wir ein in ein Abenteuer, das dich zum Ausprobieren, Mitmachen und Nachdenken einlädt!



Von 9 bis 11 Jahren

Workshop

Ding Dong (regulärer Preis: 7€)

Jeden DO ab 21.07. bis 25.08.2022, jeweils von 10:00 – 12:30

Ein Musikinstrument ist ein Gegenstand, mit dem man Musik machen kann. Aber es gibt auch viele andere Objekte, die Klänge erzeugen können. Wahrscheinlich macht sogar dein eigenes „Lieblings-Ding“ einen Dong. Wer Spaß am Experimentieren mit Tönen und Klängen hat, kann in diesem Workshop die Klangwelten erweitern und mit „Nicht-Instrumenten“ Sounds kreieren. Im Open Soundstudio können die Teilnehmer*innen diese dann in einen eigenen Song verwandeln. Wer will, bringt das „Lieblings-Ding“ am besten gleich mit!

Workshop

Workshop: Zirkus Robotikus (regulärer Preis: 7€)

Jeden MI ab 20.07. bis 24.08.2022, jeweils von 10:00 – 12:30

Im Maschine Learning Studio tut sich was! Da tummeln sich vielerlei Arten von Maschinen: Autos, die lernen von selbst zu fahren, Roboterarme, die verschiedenste Tätigkeiten ausführen, zweibeinige Roboter, die Gesichter erkennen und robotische Kugeln, die man zu diversen Robotern zusammenbauen kann. Im Workshop lernen die Teilnehmer*innen die Vielseitigkeit von Robotern kennen und experimentieren mit unterschiedlichen Robotersteuerungen. Wir werden auch der einen oder anderen Maschine bei ihrem Training helfen und lustige Sachen erledigen lassen. Manege frei im Zirkus Robotikus!



Workshop
Tool Time! (regulärer Preis: 7€)
 DO 28.07, DO 11.08 und DO 25.08.2022,
 jeweils von 14:00 – 16:00

Ob Smartphone, Computer oder Alexa – für viele von uns sind Maschinen zu täglichen Begleitern geworden, die uns unterstützen und unseren Alltag vereinfachen. Doch hast du dich schon einmal gefragt, wie Maschinen lernen und wie es dazu kommt? Ausgehend vom Robo-Spielplatz im Kinderforschungslabor erkunden wir gemeinsam das Machine Learning Studio sowie den Tools Hub, wo viele beeindruckende Geräte wie 3D-Drucker und Lasercutter auf eure kreativen Einfälle warten.

Führung
PLANet B
 Add On Deep Space Welcome to Planet B (regulärer Preis: 5 €)
 Jeden DI ab 19.07. bis 23.08.2022, jeweils von 10:00 – 12:00

Nichts bestimmt die Medienlandschaft im Moment so stark, wie das Thema „Klimawandel“. Wie nie zuvor wird die junge Generation mit den Agenden des Klimaschutzes adressiert. Bei dieser Themenführung sprechen wir über das Anthropozän, das Zeitalter, in dem der Mensch den meisten Einfluss auf das Ökosystem hat. Wir zeigen die beobachtbaren und messbaren Veränderungen auf der Erde mithilfe von Satellitentechnologien, Datenanalysen und Visualisierungsstrategien. Einerseits hilft uns Technologie dabei, die Auswirkungen besser zu verstehen, andererseits sind sie auch ein großer Teil dieses Problems. Fragen sind erlaubt, Diskussionen sehr erwünscht, und um Handeln wird gebeten!

Von 12 bis 14 Jahren

Workshop
AUTONom (regulärer Preis: 7€)
 MI 20.07. und MI 10.08.2022, jeweils von 14:00 – 16:30

Roboter und Maschinen sind autonom! Selbstfahrende Autos können ohne menschliche Steuerung von A nach B manövrieren. Dabei stehen sie immer wieder vor komplexen Situationen. Um diese bewältigen zu können, brauchen autonome Maschinen Künstliche Intelligenz, die ihnen dabei hilft, schlauer zu werden. Aber wie lernen Maschinen überhaupt? Im Workshop geben wir Einblicke in verschiedenste Steuermechanismen robotischer Geräte. Wie Computer sehen und Maschinen lernen können, kann man im Machine Learning Studio erkunden und zu Personal Trainer*innen selbstfahrender Autos werden.

Führung
Power to the People (regulärer Preis: 5€)
 MI 27.07 und MI 17.08.2022, jeweils von 14:00 – 15:00

In einer Demokratie geht die Macht vom Volk aus! Doch empfinden wir das auch so? Ist das tatsächlich so angesichts neuer Technologien, die uns gläsern machen? In dieser Tour widmen wir uns technologischen, zivilen und politischen Entwicklungen, die uns vor Augen führen, wo der Anspruch einer ermächtigten Gesellschaft in Gefahr ist und welche Ansätze existieren, um gegensteuern zu können.

Führung
PLANet B
 Add On Deep Space Welcome to Planet B (regulärer Preis: 5 €)
 MI 03.08 und MI 24.08, jeweils von 14:00 – 16:00

Nichts bestimmt die Medienlandschaft im Moment so stark, wie das Thema „Klimawandel“. Wie nie zuvor wird die junge Generation mit den Agenden des Klimaschutzes adressiert. Bei dieser Themenführung sprechen wir über das Anthropozän, das Zeitalter, in dem der Mensch den meisten Einfluss auf das Ökosystem hat. Wir zeigen die beobachtbaren und messbaren Veränderungen auf der Erde mithilfe von Satellitentechnologien, Datenanalysen und Visualisierungsstrategien. Einerseits hilft uns Technologie dabei, die Auswirkungen besser zu verstehen, andererseits sind sie auch ein großer Teil dieses Problems. Fragen sind erlaubt, Diskussionen sehr erwünscht, und um Handeln wird gebeten!





Programm und Aktivitäten

Nacht der Familie

15.07.2022, 18:00 – 24:00



Hands-On Stationen und Präsentationen im weltweit einzigartigen Deep Space 8K und ...



Programm und Aktivitäten



Deep Space Family

18:30 – 23:30 Uhr, Start jede halbe Stunde, Dauer: ca. 25 min

Glänzende Kinderaugen und begeisterte Eltern – Deep Space Family ist ein einzigartiges Erlebnis für die ganze Familie. Eine Reise durch den Weltraum, ein Blick ins Innere des menschlichen Körpers und eine gehörige Portion Action – da ist für jede und jeden etwas dabei!

Deep Space „Einmal Sterne hin und retour – Eine Reise in die Tiefen unseres Universums“

Start: 20:30 und 23:30, Dauer ca. 25 Minuten

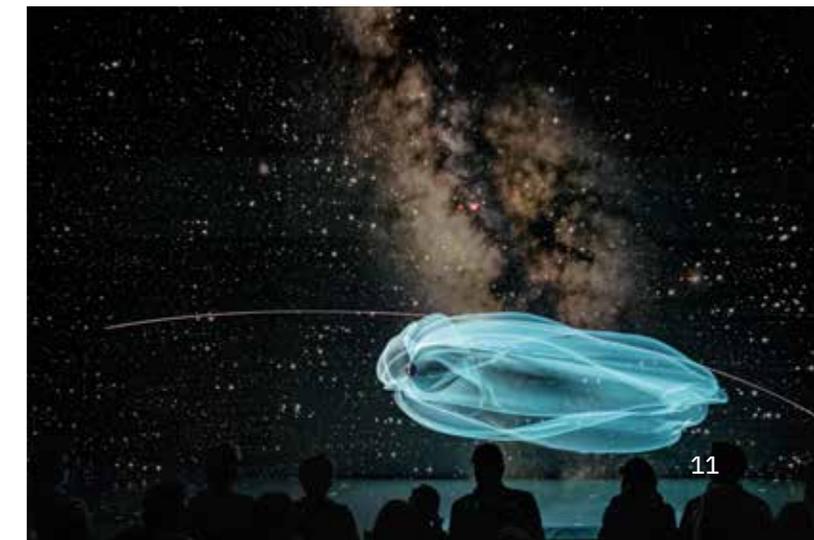
Erleben Sie interaktive Flüge in 3D durch das gesamte bekannte Universum. In atemberaubenden Bildern erfahren Sie die Dimensionen des Weltalls wie nie zuvor. Landen Sie mit der Visualisierungssoftware „Uniview“ auf dem Mond, spazieren Sie auf den Saturnringen und betrachten Sie die allseits bekannten Sternbilder aus völlig neuartigen Perspektiven. Der Astrofotograf Dr. Dietmar Hager von der Linzer Astronomischen Gemeinschaft reist mit Ihnen in milliardenfacher Lichtgeschwindigkeit weg von unserem Sonnensystem durch die Milchstraße, vorbei an weiteren Galaxien, bis zum theoretischen Ende des Universums.

AEC, Philipp Greindl, Robert Bauernhansl, vogl.photo

Welcher Stern ist das?

Sternebeobachtung mit Dr. Dietmar Hager
Maindeck (nur bei Schönwetter) 21:15 – 23:15

Stellen Sie sich vor: Sie stehen am Abend im Freien unter dem Sternenzelt, schauen nach oben, sehen diese vielen Lichtpunkte, manche heller, manche dunkler, manche mit einem Hauch Rosa, andere wieder mit einem leichten Blauton. Und fragen sich, wie denn diese Lichtpunkte bei genauerer Betrachtung aussehen. An diesem Abend gibt Ihnen Astrofotograf Dr. Dietmar Hager von der Linzer Astronomischen Gemeinschaft Einblicke in die Sternebeobachtung.



... eine Bärenfütterung im BioLab – dieses Jahr legt das Ars Electronica Center während der Nacht der Familie seinen Fokus auf die kleinen Dinge unseres Kosmos – mit Tardi, dem Bärtierchen und seinen Freunden aus dem Mikrokosmos werden spannende Erlebniswelten besucht, bei denen die Interaktion mit den Exponaten im Fokus steht. Berühren ist hier nicht verboten, sondern ausdrücklich erlaubt!

<https://ars.electronica.art/center/de/program/specials/>



Bärenfütterung im Bio Lab

Start: 19:00, 21:00, 23:00 Uhr, Dauer ca. 25 min

Ja, richtig gelesen, wir haben Bären im Ars Electronica Center – viele sogar! Unsere Wasserbären, Tardigraden oder auch Bärtierchen genannt, sind wissenschaftlich besonders interessant, weil sie sehr widrige Umstände meistern können. Um im Weltall zu überleben, brauchen sie nicht einmal einen Astronautenanzug. Diese Tierchen mit ihren Superkräften wollen wir natürlich hegen und pflegen, damit sie wachsen und gedeihen.

Family Tour: Tardis Labore

Start: 19:00, 21:00, 23:00 Dauer ca. 45 min,
max. 15 TN pro Führung, Platzkarten am Infodesk

Komm mit und erlebe, wie Technologie unser Leben verändert! Von Materialien mit Superkräften über Prothesen zur Körpererweiterung bis in die faszinierende Welt des Mikrokosmos – gemeinsam mit Tardi, dem Bärtierchen, tauchen wir ein in ein Abenteuer, das dich zum Ausprobieren, Mitmachen und Nachdenken einlädt!

Open-Workshop „Tardis Buddies“

18:00 – 23:30, in den AE Labs

Holt Tardi und seine Buddies aus dem Mikrokosmos vor die Linse: mit Lasercutter-Scherschnitten, Papier und Folien erweitern wir den Freundeskreis und durchleuchten ihren Körperbau mithilfe von Licht und Polarisationsfiltern.



Hands-On Thementonne Bionik: „Von der Natur abgeschaut“

Start: 18:00 19:00, 20:00, 21:00 und 22:00, Dauer: ca. 30 min
max. 10 TN pro Präsentation, Platzkarten am Infodesk

Hast du dich schon einmal gefragt, was ein Fisch und ein Haus gemeinsam haben? Bei der „Welt in Tonnen“ im Kinderforschungslabor erfährst du an diesem Abend, wie Bionik (von der Natur lernen, neue Technik zu entwickeln) unseren Alltag leichter macht, und was diese beiden Dinge verbindet.

Workshop „Der Indikator-Wurm“

Start: 18:30, 20:30, 22:30, Dauer ca. 20 min,
max. 12 TN pro Workshop, Platzkarten am Infodesk

Sauer, neutral oder doch alkalisch? Stelle mit Zutaten aus der Molekular-Küche deinen eigenen „Indikator-Wurm“ her, der dir in einem Experiment durch Farbveränderung anzeigt, welche dieser Eigenschaften auf eine chemische Lösung zutrifft!

AEC, Magdalena Sick-Leitner



Familienwochenende

Wie viel Technik bin ich? 24.9. + 25.9.



Wo Mensch und Maschine symbiotisch miteinander verschmelzen, Assistenzsysteme und Hardware im Alltag unverzichtbar sind, wird Technologie zum zweiten Körper. Es geht längst nicht mehr nur um Unterstützung, sondern auch um Erweiterung unserer körperlichen Fähigkeiten, wenn Technik zu elektronisch-sensorischen Fühlern unserer Umwelt wird. Für manche Menschen ist es Lifestyle, für andere notwendiger Support. Von Exoskeletten und Prothetik bis zu Assistenz und Empowerment: wir wollen eine bessere Welt für alle!

Thementour

Wie viel Technik bin ich?

SA und SO, 15:00, Dauer 45 Minuten

Wissen Sie was ein Cyborg ist? Nein? Dann begleiten Sie uns bei der Thementour. Dabei erfahren Sie, wie Technologie als Erweiterung menschlicher Fähigkeiten betrachtet werden kann und wie sie in der Verschmelzung mit unserem Körper entweder hilfreich sein oder doch Schaden bringen kann?!

Open Workshop Körperbau

SA und So, 14:00 – 17:00

Haben Sie schon einmal darüber nachgedacht, wie es wäre, wenn wir Menschen uns Körperteile anderer Wesen bauen könnten? Ob wir mit einem Tentakel wohl besser Ballspielen könnten? Oder Flügel beim Radfahren hilfreich wären? Und wie würden wohl Fühler unter einer Mütze aussehen? In diesem Workshop ist Erfindergeist und Fantasie gefragt – mit Fäden können „fabelhafte“ Körperteile gebaut und mittels Zieh-Mechanismen überraschend in Bewegung gesetzt werden.



IKO Prosthetic System /
Carlos Arturo Torres Tovar

Deep Space 8K

Deep Space 8K

Erleben Sie in den Sommerferien unsere auf Familien und junge Menschen abgestimmten „Dailys“, die wir von Dienstag bis Sonntag mehrmals am Tag anbieten. Unser Sonnensystem erkunden und erfahren, warum sich Leben auf der Erde überhaupt entfalten kann. Entscheidungen treffen, die die Klimaentwicklung auf dem fiktiven Planet B beeinflussen. Das alles und viel mehr erleben Sie in den Sommerferien bei unseren „Dailys“.



12. Juli bis 4. September, Täglich DI – SO

11:00 – 11:30	Deep Space Selection
11:30 – 12:00	Uniview: eine grandiose Reise durch Raum und Zeit
12:00 – 12:30	Deep Space Selection
12:30 – 13:00	Deep Space Family
13:00 – 13:30	Die Erde – Ein besonderer Planet
14:00 – 14:30	Uniview: eine grandiose Reise durch Raum und Zeit
14:30 – 15:00	Deep Space Selection (English)
15:00 – 15:30	Welcome to Planet B
15:30 – 16:00	Deep Space Family
16:00 – 16:30	Deep Space Selection



Deep Space 8K



Deep Space Family

Glänzende Kinderaugen und begeisterte Eltern – Deep Space Family ist ein einzigartiges Erlebnis für die ganze Familie. Eine Reise durch den Weltraum, ein Blick ins Innere des menschlichen Körpers und eine gehörige Portion Action – da ist sicher für jede*n etwas dabei.

Deep Space Selection

Bei Deep Space Selection werden die besten Deep Space Projekte der letzten 13 Jahre präsentiert. Die bereits bekannten Projekte aus den Themenfeldern Medienkunst, Wissenschaft, Technologie, Interaktion und Action erstrahlen im rundum erneuerten Deep Space in nie dagewesener Bildqualität und Farbbrillanz und ergänzen die Palette an brandneuen Applikationen.

Uniview: eine grandiose Reise durch Raum und Zeit

Die Tour durchs Universum ist spannender und grandioser denn je! Die neueste Version von Uniview bringt uns zu neuen, unbekannteren Reisezielen: zum James Webb Space Telescope mit seiner besonderen Umlaufbahn, wir sehen einen Pulsar mit schwindelerregender Rotation oder ein Schwarzes Loch mit realistischem Gravitationslinseneffekt und vieles mehr. Sogar Planeten aus fremden Sternsystemen können wir einen Besuch abstatten. Machen Sie sich mit uns auf die Reise durch Raum und Zeit!

AEC, vog-photo, Philipp Greindl, Robert Bauernhanst

Die Erde – Ein besonderer Planet

Unser Heimatplanet ist ein ganz außergewöhnlicher Ort. Worin liegt das Geheimnis, dass hier auf der Erde über acht Millionen Arten von Lebewesen nicht nur überleben, sondern gedeihen können? Lernen Sie die vielen Besonderheiten der Erde kennen und erfahren Sie mehr über ihre mächtigen Schutzschilder, ihr lebendiges Inneres – bis hin zu ihrer perfekten Verortung in unserer Heimatgalaxie, der Milchstraße.

Welcome to Planet B

Ein speziell für den Deep Space 8K entwickeltes interaktives Entscheidungs-Spiel, bei dem Sie durch Dilemma-Entscheidungen versuchen, CO₂-Emissionen zu reduzieren und Klimaziele zu erreichen. In der fiktiven Welt des „Planet B“ treffen Sie die Entscheidungen! Unmittelbar umgesetzt, sehen Sie auch sofort die Konsequenzen Ihrer Entscheidungen auf das Klima im Jahr 2100.



Veranstaltungen im Deep Space 8K

Mit den drei neuen Veranstaltungsformaten

- Deep Space Concert
- Deep Space Lecture
- Deep Space Experience

werden die vielfältigen Möglichkeiten des einzigartigen 3D-Präsentationsraum zum Einsatz gebracht, um Künstler*innen, Musiker*innen und Forscher*innen das perfekte Setting zu bieten.

Dieses Mal steht mit dem *Gerald Peter Project* ein ganz besonderes Konzert auf dem Programm.

Deep Space Concert:

Gerald Peter Project – Incremental Changes

MI 21.9.2022, 19:30

Gerald Peter als Keyboarder, Pianist & Komponist und Aaron Thier, vielseitiger und versierter Schlagzeuger und Visual Programmer, verwandeln mit ihrem genre-übergreifenden, konzeptionellen Musikprojekt an diesem Abend den Deep Space 8K zur Konzertbühne. Präsentiert wird das neue Album *Incremental Changes, Pt. 2* mit Kompositionen von Gerald Peter, die über mehrere Jahre hinweg entstanden sind. Diese erzählen – inspiriert von sukzessiven Lebenswandlungen („Incremental Changes“) – eine musikalische Story, bei der verschiedene Stilelemente aus progressivem Rock, Jazz, neoklassischer, cineastischer sowie elektronischer Musik fusioniert werden. Die von Gerald Peter selbst entwickelten Instrument-gesteuerten Visualisierungen sind in die Live-Show integriert und machen damit das *Gerald Peter Project* zu einem multimedialen und musikalischen Gesamterlebnis.



Tag des Denkmals 2022 Denkmal voraus

Der vom österreichischen Bundesdenkmalamt koordinierte Tag des Denkmals findet einmal jährlich am letzten Sonntag im September in ganz Österreich statt. Ziel dieser alljährlichen Veranstaltung ist es, den Wert des kulturellen Erbes in Österreich als wertvolle Ressource einer breiten Öffentlichkeit näherzubringen. Darüber hinaus sollen die Aufgaben des Bundesdenkmalamts als Behörde und Fachinstanz veranschaulicht und die Zusammenarbeit mit Eigentümer*innen von Denkmälern als wichtige Partner*innen bei der Erhaltung des österreichischen Kulturerbes präsentiert werden.

Der Tag des Denkmals 2022 unter dem Motto „Denkmal voraus“ zeigt, dass sich Denkmal- und Klimaschutz hervorragend ergänzen und präsentiert in ganz Österreich Denkmäler, deren Eigentümer*innen beispielhaft voraus denken. Auch in diesem Jahr beteiligt sich das Ars Electronica Center wieder an diesem spannenden Programm.

Deep Space: Total Monumental

Sonntag, 25.9.2022, 11:30 und 15:00

Was inspiriert Menschen dazu, Bauwerke zu errichten, die hunderte oder sogar tausende von Jahren nach ihrem Ableben noch fortbestehen? Wir sehen uns im bildgewaltigen Deep Space 8K vier Monumentalbauten aus vier verschiedenen Epochen an, die Menschen immer noch vor Ehrfurcht staunen lassen. Wir starten mit Maeshowe in Mainland Orkney, Schottland, einem kolossalen Grabhügel, in dessen Inneren kunstvoll angeordnete Megalithen an eine steinzeitliche Kathedrale erinnern. Kunstvoll und geometrisch angeordnet sind aber auch das Innere und Äußere der Cheops-pyramide in Gizeh, Ägypten – dem einzigen noch existierenden Weltwunder aus der Antike! Die nächste Station auf unserer Reise ist der Stephansdom zu Wien – eine gotische Kathedrale mit zierlichen Details, in denen man sich zu gerne verlieren möchte. Am Ende der Reise steht ein Monumentalbau der Zukunft: das Extremely Large Telescope auf dem Cerro Armazones in Chile. So unterschiedlich diese Bauwerke auch sind, eines haben sie alle gemeinsam: sie sind alle TOTAL MONUMENTAL!

TIME OUT .11

TIME OUT .11 zeigt Arbeiten von Studierenden des Bachelorstudiengangs Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst, der Kunstuniversität Linz. Die 2014 von Ars Electronica und der Kunstuniversität Linz ins Leben gerufene Ausstellungsreihe TIME OUT bietet auch in ihrer elften Ausgabe den Studierenden wieder die Möglichkeit, ihre Arbeiten und künstlerischen Ansätze einem breiten Publikum zu präsentieren. Dieses Mal umfasst die Schau insgesamt acht ausgewählte Arbeiten, die sich auf sehr unterschiedliche Weise, mit den aktuellen Themen unserer Zeit befassen.



Neue Ausstellung und Forschungsinszenierung im Ars Electronica Center

In der 11. Ausgabe der Ausstellungsreihe TIME OUT werden einmal mehr die Positionen junger Künstler*innen einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt. Die Ansätze könnten unterschiedlicher nicht sein. Von der Auseinandersetzung mit den Vor- und Nachteilen des Genome Editings, also der gezielten Veränderung des menschlichen Genoms über die Heilsversprechungen des ehemaligen österreichischen Bundeskanzlers zum „Licht am Ende des Tunnels“ der COVID-19-Pandemie bis hin zur poetischen Visualisierung wissenschaftlicher Niederschlagsmessdaten.

Um den Dialog zwischen Kunst und Wissenschaft geht es auch in der neuen Forschungsinszenierung *Brainpalace – Brainpatterns*: Ein Team von Wissenschaftler*innen und Künstler*innen untersucht, wie synchrone Hirnwellen mithilfe von Neurofeedback in transformative Kunstobjekte übersetzt werden können. Gelingt es, Kunst allein mit Kraft der Gedanken schaffen?

Nähere Informationen zu den laufenden Ausstellungen finden Sie unter



Watermap Daniel Fischer

Analoge Niederschlagsmessdaten werden in ihr ursprüngliches Medium zurückgeführt und live als Niederschläge von Wassertropfen präsentiert. Die Tropfen hinterlassen dabei Spuren und zeichnen ein flüchtiges Bild zwischen Gegenwart und Vergangenheit. In einer Welt voller digitaler Daten, die uns ständig auf diversen Displays angezeigt werden, zeigt dieses Projekt eine andere Art der Darstellung in haptischer und unmittelbarer Weise.

Wetterdaten, die ansonsten kleinteilig auf einzelnen Mobiltelefonen individuell angezeigt werden, erscheinen hier im globalen Zusammenhang. Die Weltkarte lädt ein, nicht nur einen Blick auf das Wettergeschehen zum aktuellen Zeitpunkt zu werfen, sondern über die persönliche Wahrnehmung – sowohl räumlich als auch zeitlich – hinauszudenken. Das Bewusstsein über den unschätzbaren Wert des Elements Wasser und dessen Verteilung soll in Erinnerung gerufen werden.

Daniel Fischer, BA

Cut above the Rest Elisabeth Prast

Inspiziert von der Entdeckung der CRISPR-Methode zur DIY-Genbearbeitung des Menschen, wird in diesem Comic eine Welt visualisiert, bei der die Selbstoptimierung durch genetische Veränderung zum Alltag gehört.

In der Story begegnen sich zwei sehr unterschiedliche Charaktere: Max, die um jeden Preis Karriere machen möchte und Noah, ein Aussteiger und Betreiber eines illegalen Genlabors. Da die Tendenz gesellschaftliche Probleme auf das Individuum abzuwälzen den Leistungsdruck immer weiter erhöht, die Gentechnik gleichzeitig immer besser und billiger wird, liegt der Gedanke an solch eine Zukunft nicht allzu fern. Dabei ist allerdings der Eingriff in das Erbgut als Heilmittel gegen Krankheiten vom reinen Verbesserungsgedanken zu unterscheiden. Wie schmal ist der Grat zwischen Heilung und Optimierung? Darf der Mensch seine Evolution selbst in die Hand nehmen? Sollte der Selbstoptimierung Grenzen gesetzt werden?

Concept, Illustration, Animation: Elisabeth Prast; Story: Elisabeth Prast & Georg Kirsch; Sounddesign: Katharina Pichler; Programming: Benedikt Reiter, Julian Popescu



Nach dem Guten suchen

Joachim Iseni

Nach dem Guten suchen ist ein interaktiver Film, welcher mit den Augen gesteuert werden kann. Auf einem Screen sieht man verschiedene kurze Videos mit alltäglichen Handlungsabfolgen, die in einer Dauerschleife laufen und sich ohne eigenes Zutun nicht verändern. Sobald man als User*in damit aufhört, die fokussierten Handlungen zu beachten und mit den Augen aktiv nach neuen Details sucht, verändert sich der Inhalt der Videos.

In jedem einzelnen der ca. 150 Videoclips gibt es einen entscheidenden Frame, an dem die Augenposition mit einem Eye-Tracker abgefragt wird. Gleich darauf wird mit dieser Information ein neues Video nach Ablauf des vorangegangenen gestartet. Das Projekt ist einerseits ein experimenteller Film, andererseits aber auch ein Spiel, mit dem man im besten Fall ein gewisses positives Bewusstsein über die eigene körperliche und geistige Kontrolle entwickelt.

Zeitbasierte und interaktive Medienkunst – Kunstuniversität Linz; Regie, Kamera & Schnitt: Joachim Iseni; Programmcode: Gerhard Funk, Holunder Heiß

Kanzlergenerator

Verena Steininger

Die COVID-19-Pandemie ist längst noch nicht überwunden. In den Medien hörte man allerdings immer wieder Beschwichtigungen, vor allem von Seiten des ehemaligen österreichischen Bundeskanzlers, Sebastian Kurz, dass die Pandemie bald vorbei sei. Geändert hat sich seither jedoch wenig und die Zahl der Erkrankten geht regelmäßig wieder in die Höhe.

In dieser Arbeit weist die Künstlerin auf die Endlosschleife der Pandemie hin und darauf, mit welcher Wucht die zerstörten Hoffnungen die Bevölkerung immer wieder treffen. Um dies darzustellen, untersuchte sie Interviews des ehemaligen österreichischen Bundeskanzlers in diversen Nachrichtensendungen und wählte jene Aussagen aus, die sich am öftesten wiederholten und die am treffendsten für die Situation waren, wie z.B. „Es gibt Licht am Ende des Tunnels“ oder „Es wird eine Herausforderung bleiben“.

Verena Steininger verwendet für die künstlerische Umsetzung eine Dartscheibe, die sie neu verkabelt und mit einem Arduino Nano Board umprogrammiert hat. Trifft man die Dartscheibe mit einem Pfeil, werden die Aussagen des Ex-Bundeskanzlers abgespielt.

Technical support: Holunder Heiß

AEC, Yazdan Zand, tom mesic



Grammophon – Unerhörtes Zitate von 1924–2018

Alice Hulan & Holunder Heiß

Die Arbeit *Grammophon – Unerhörtes – Zitate von 1924–2018* dreht sich buchstäblich um Antisemitismus, Rassismus und Geschlechterrollen. Durch Betätigung der Kurbel werden von der Künstlerin nachgesprochene Zitate aus politischen Parteien der 20er und 30er Jahre, als auch Zitate aus den Reihen gegenwärtiger Regierungsparteien hörbar. Beim Zuhören ist nicht mehr klar, welches Zitat aus welcher Zeit stammt. Bei der Recherche konzentrierte sich Alice Hulan größtenteils auf entmenschlichende Aussagen, welche als demagogisches Mittel zur Herabsetzung und Objektifizierung von Menschen angewendet wurden und immer noch werden.

Technical support: Holunder Heiß, Gerhard Funk

Lichtpendel

Edin Turalić

Das Werk *Lichtpendel* von Edin Turalić beschäftigt sich mit der Beziehung zwischen Mensch und Gebäude. Bewegungs- und Audiosensoren, die im Gebäude angebracht sind, liefern Daten, die an ein Pendel gesendet werden, das je nach den aufgezeichneten Daten auf unterschiedliche Weise schwingt.

Technical Support: Holunder Heiß, Gerhard Funk

Sound of Kandinsky

Joann Lee

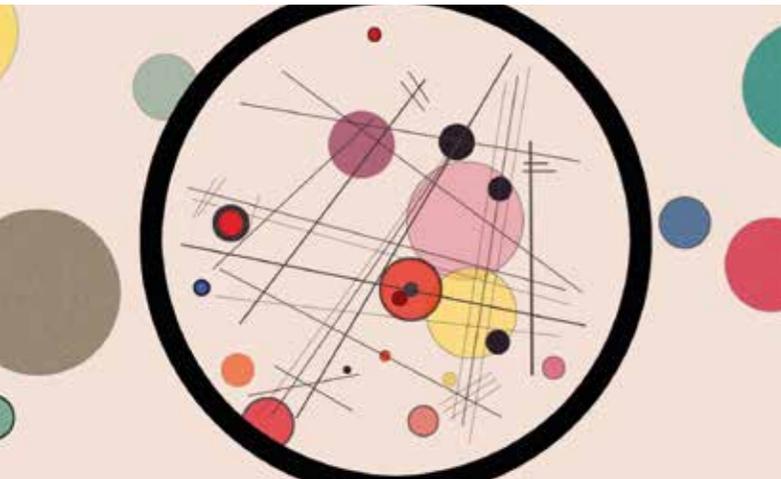
Der Künstler Wassily Kandinsky war ein sogenannter Synästhet, der Töne in Farben und Formen wahrnahm. Seine „Kompositions-Serien“ zeigen die Formen, die in seinen Augen bestimmte Klänge verkörperten.

Sound of Kandinsky kehrt diesen Prozess um und nimmt Formen seiner Gemälde als Ausgangspunkt für Kompositionen. Die daraus resultierende Neuinterpretation experimentiert mit einer neuen Kompositionsmethode, indem jedem Element seiner Bilder ein bestimmter Instrumentalklang zugeordnet wird.

Die Künstlerin Joann Lee entwickelte dazu zwei Animationen: *Impression III* und *Composition II*, basierend auf Kandinskys gleichnamigen Originalwerken.

Bei Kandinskys Gemälde *Circles in a Circle* können auf dem interaktiven Multitouch-Tisch die Kreise neu angeordnet und so eine neue Komposition geschaffen werden.

Impression III (1911), Wassily Kandinsky / Original Musik von Arnold Schönberg "3 Klavierstücke : No.1.Massig"; *Composition II* (1923), Wassily Kandinsky / Musik von Joann Lee, Olga Akhtyrskaja; *Circles in a Circle* (1923), Wassily Kandinsky / Musik von Joann Lee



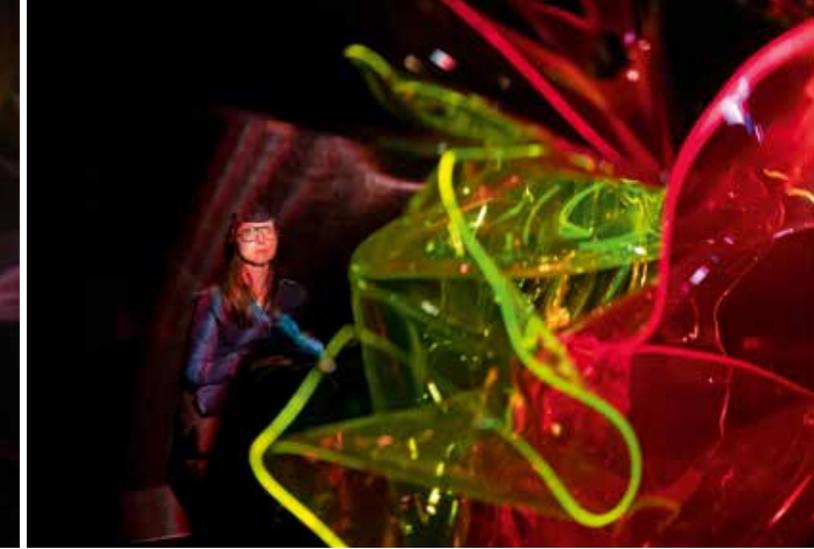
STRANGE_FACES

Thomas Guggenberger

STRANGE_FACES ist eine interaktive Spiegelinstallation, die den Gesichtern der Nutzer*innen folgt, mit ihren Abbildern und ihrer Wahrnehmung spielt. Treten wir alleine vor Guggenbergers interaktives Spiegelkabinett, sehen wir nur das eigene Gesicht. Sobald jedoch mehrere Personen den Raum betreten, erscheint stets ein anderes Gesicht als Spiegelbild. Was passiert, wenn man im eigenen Spiegel nicht sich selbst, sondern eine andere Person sieht?

Das Gesicht von jemand anderem als eigenes Spiegelbild zu sehen, sorgt zunächst für einen verstörenden Augenblick. Aber danach? Kann man mit *STRANGE_FACES* mit anderen Spiegelbildern Kontakt aufnehmen? Sich schamlos in fremde Augen versenken – sie unbemerkt beobachten, sich von fremden „Augenblicken“ umgarnen und verzaubern lassen?

Technical support: Holunder Heiß, Gerhard Funk



Brainpalace – Brainpatterns

Ein interdisziplinäres künstlerisches Forschungsprojekt

Kunstwerke über die pure Kraft der Gedanken erschaffen? Wovon manche träumen, ist in der Versuchsanordnung *Brainpalace – Brainpatterns* bereits Realität: Ein Team von Wissenschaftler*innen und Künstler*innen zeigt, wie synchrone Hirnwellen mithilfe von Neurofeedback in transformative Kunstobjekte übersetzt werden können. Die Fraunhofer-Ausstellungsreihe „Wissenschaft und Kunst im Dialog“ eröffnet mit der neuen Forschungsinszenierung *Brainpalace – Brainpatterns* ein Forschungslabor im Museum der Zukunft.

In einer Rauminstallation aus Licht- und Klangkompositionen werden den Besucher*innen die eigenen Gehirndaten in Echtzeit präsentiert und erstmals wird es einer ganzen Gruppe von Personen ermöglicht, mit der Installation mental zu interagieren. Jede Wahrnehmung im menschlichen Gehirn löst ein wahres Feuerwerk an elektrischen Signalen aus – so wird die raumfüllende Licht- und Klanginstallation *Brainpalace*, der Münchner Künstlerin Tatjana Busch, dank ihrer einzigartigen Ästhetik und Formgebung zu einem eindrücklichen Erlebnis.

Durch das von Erika Mondria entwickelte neue „Science-Art-Research“-Konzept, werden innere Abläufe unseres mentalen Raums, in ein völlig neues Licht der Gesamtinszenierung gerückt. Die neue Konzeption ermöglicht es den Besucher*innen, in eine immersive, interaktive Welt einzutauchen und über Steuerelemente einer Gehirn-Schnittstelle, dem sogenannten Brain-Computer-Interface BCI, die Lichtinszenierung zu beeinflussen.

Neue Klangkompositionen der Berliner Medienkünstler ATELIER E und ihre faszinierende Gehirndatenexploration bereichern die Forschungsinszenierung und harmonisieren perfekt mit der Kunstinstallation. Können äußere und auch innere Einflüsse Biosignale des Gehirns in Gleichklang bringen?

Mit dem Team des Fraunhofer IAO aus Stuttgart fließen neurowissenschaftliche Erkenntnisse in das Forschungsprojekt ein. Sie untersuchen die Synchronisation der Gehirnsignale von Teilnehmer*innen auf Basis von Elektroenzephalographie (EEG) Messungen.

Projektteam Brainpalace – Brainpatterns 2022:

Lichtkunstinstallation: Tatjana Busch

Audiovisuelle Komposition, Interaktion + UX-Design, Creative Coding:

ATELIER E Christian Losert & Daniel Dalfovo

Science-Art-Research Konzeption, Brain-Interface Anwendungen:

Mag. Erika Mondria

Neurosignalanalyse und Klassifikation, Neurofeedback Dekodierung des

mentalens Zustands in Echtzeit und Hyperscanning: Dr. Mathias Vukelic, Ravi

Kanth Kosuru, Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation IAO

Neurophysiologische Datenerhebung vor Ort: Mag. Erika Mondria, Martin

Spanka, Armin Imamovic, Forschungslabor des Museums NeuroLab NL-AEC

Funktionalanalyse, Datenvisualisierung, Maschinelles Lernen: Dipl.-Math.

Hans Trinkaus, Fraunhofer-Institut für Techno- und Wirtschaftsmathematik

ITWM

Projektleitung: Dorothee Höfter, Kommunikation, Fraunhofer-Gesellschaft

Welcome to Planet B

A different life is possible.
But how?

7.–11. Sept.

In Kepler's Gardens
at JKU Campus Linz

Jeff and Elon
just left the
planet



Welcome to the Sound of Planet B

Was macht ein Julie Andrews Double mit VR-Brille im Aralsee?

Das Festival-Sujet erzählt eigentlich perfekt das heurige Festival-thema: unser Tanz am Abgrund des Vulkans und die Widersprüchlichkeiten unserer Zeit.

Als der mittlerweile legendäre Club of Rome Bericht vor 50 Jahren erschien, waren diese Schiffe noch in Betrieb und der Aralsee der viertgrößte See der Welt. Mittlerweile gehen zahlreiche Flüsse und Wasserreservoirs weltweit dem gleichen Schicksal entgegen und der Grundwasserspiegel sinkt nicht nur in Mexico City auf dramatische Weise, sondern auch „bei uns“, z.B. in Bayern.

Und dennoch verheizen wir immense Mengen an fossilen Brennstoffen, wiederholen die gleichen Fehler auch in der digitalen Welt, für Bitcoins und NFTs ... und um all das nicht sehen zu müssen, lassen wir uns eine schöne neue virtuelle Welt aufschwätzen, flüchten in die scheinbar heile Konsumwelt, die uns die digitalen Feudalherren des 21. Jhd. verkaufen, in denen wir mit virtuellen Lamborghinis und digitalen Designerklamotten um Influence und Anerkennung buhlen, während die Masters of the Universe auf ihre privaten Weltraumstationen flüchten ... Science Fiction? Nein, eigentlich mitten aus dem Leben gegriffen, dem Leben der nächsten Jahrzehnte, dem Leben unserer Kinder und Enkel ... es sei denn, wir reißen das Ruder herum, bekennen uns zu einer anderen Art als Menschheit auf diesem Planeten zu leben, und auch wenn wir noch nicht wissen, wie es genau gehen soll, beginnen wir damit! Welcome to the Sound of Planet B.

Was konnte also besser passen als die heile Hollywoodwelt der 1950er Jahre, in der Julie Andrews zum Sound of Music in idyllischen Berglandschaften tanzt, in die zerstörte Natur unserer Tage zu beamen.

Photomontage: Moynaq, Aral Sea by Arian Zwegers is licensed under CC-BY-2.0. Dancer inspired by J. Andrews/The Sound of Music, photo: Zoe Goldstein Photography, JCH fashion design, Silke Grabinger dancer



Zoe Goldstein Photography

Umsetzung der Fotomontage

Um eine wirklich gute, plakattaugliche Bildqualität für dieses Sujet zu erzielen, entschieden wir uns, die Tanzszene neu zu fotografieren und fanden in Linz auch die richtigen Künstler*innen, um das Vorhaben umzusetzen: Michaela Riess/Zoe Goldstein Photography als Fotografin, Jürgen Christian Hörl/JCH als Fashion Designer und Silke Grabinger als Tänzerin, unterstützt von Photo-assistent Roland Bindreiter und Radostina Baier, die für Make up+ Hairdesign verantwortlich zeichnet.

Das Foto von den Schiffwracks in Moynaq, Aral Sea stammt von Arian Zwegers und ist unter einer CC BY 2.0 lizenziert und ward in den wundervollen Archiven von Wikimedia Commons gefunden. Die Rakete im Hintergrund stammt aus den Archiven der NASA.

Gerfried Stocker, künstlerischer Leiter der Ars Electronica



Zoe Goldstein Photography

Welcome to Planet B.

A different life is possible. But how?



UITSLOOT, Gijs Schalkx

Von der Ausweglosigkeit der Klimakrise bis in den Denkraum der Kunst

Von der Überflutung New Yorks durch den steigenden Meeresspiegel bis zu Mitteleuropa als neue Sahara. Wir haben mittlerweile belastbare Daten darüber, wie unsere Welt aussehen wird, wenn wir den Turn nicht schaffen, doch wie wird unsere Welt aussehen, wenn wir es geschafft haben? Welche Technologien werden wir dafür noch entwickeln müssen und welche ökonomischen, sozialen und demokratiepolitischen Veränderungen werden damit einhergehen? Das Ars Electronica Festival widmet sich heuer dem „Planet B“ und begibt sich mit reger Beteiligung internationaler Künstler*innen auf die herausfordernde Suche nach Antworten auf die Widersprüchlichkeiten unserer Zeit.

Von 7. bis 11. September 2022 werden wieder zahlreiche Locations im Linzer Stadtgebiet bespielt. Ein Hotspot sind wieder die „Kepler's Gardens“ auf dem weitläufigen Campus der Johannes Kepler Universität Linz, einen zweiten großen Festival-Hub bilden LENTOS Kunstmuseum, Kunstuniversität, Atelierhaus Salzamt, Stadtwerkstatt und Ars Electronica Center im Zentrum der Stadt. Dazu kommen noch Mariendom, Tabakfabrik, Francisco Carolinum und OK Linz sowie die Anton Bruckner Privatuniversität.



Nähere Infos zum Ars Electronica Festival finden Sie unter

<https://ars.electronica.art/planetb/de/>



Prix Forum 2021 mit masharu, *The Museum of Edible Earth*, Jens Hauser und Adriana Knouf, *tranxxeno lab*



Das Ars Electronica Festival als Green-Event

Worin liegt der Sinn eines Festivals in Zeiten wie diesen?

Kunst kann beim Thema Klimawandel nicht nur unterstreichen oder deutlich machen, sondern vor allem neue Denkräume möglich machen.

Das Ars Electronica Festival durchzuführen, macht nur dann Sinn, wenn der Grundkonsens vorhanden ist, dass egal wie klein die Wirkung von Kunst auch sein mag, sie eine für sich besondere ist. Die Bedeutsamkeit der Kunst definiert sich nicht aus der Größe ihrer unmittelbaren Wirkung, sondern aus der Einzigartigkeit dieser Wirkung, denn Kunst ist mehr als ein Produkt künstlerischen Schaffens, Kunst kann als Katalysator wirken und einen Diskurs-Raum erschaffen, den es sonst nicht geben kann.

Wie kann sich ein Festival als nachhaltiges Event positionieren?

Ars Electronica stellt sich selbstverständlich auch der Frage nach dem CO₂ Ausstoß durch so ein Festival. Ist Aufhören die Alternative? Ganz im Gegenteil, wir sind der Meinung, dass es extrem wichtig ist, ins Gespräch zu kommen. Die Pandemie hat

uns klar gezeigt, dass es mehr braucht als virtuelle Treffen, um miteinander ins Gespräch zu kommen, dass physisches Zusammenkommen unersetzbar ist. Wir Menschen brauchen sozialen Austausch, es gibt nichts, was uns wichtiger ist, als die Notwendigkeit, im Kollektiv zu sein. Diese Notwendigkeit, dass wir Menschen zusammenkommen und gemeinsam eine Grundlage bilden, um unser Verhalten zu ändern, ist absolut notwendig.

Um das Ars Electronica Festival nachhaltig zu gestalten, werden wir Umwelt- und Nachhaltigkeitsaspekte berücksichtigen. Gemeinsam mit Partner*innen bearbeiten wir vier unterschiedliche Themenfelder: „Food, Beschaffung & Abfall“, „Eventlocation, Eventausstattung /-technik, Energie, Wasser & Sanitär“, „Soziale Verantwortung“ und „Mobilität“. Wir arbeiten daran, es besser zu machen und unseren gemeinsamen Fußabdruck so klein wie möglich zu halten. Unser Maßnahmenkonzept zielt nicht nur auf das Team des Festivals und die mitwirkenden Künstler*innen und Wissenschaftler*innen ab, sondern auch unsere Besucher*innen werden mit einbezogen. Denn um ein Ars Electronica Festival nachhaltig gestalten zu können, müssen wir alle einen Beitrag leisten.



Welcome to Planet B

Was braucht es, um tatsächlichen Wandel zu initiieren? Die globalen Herausforderungen von morgen erfordern eine neue Herangehensweise – eine, die auf Kreativität und Co-Kreation basiert. Die Festival University, eine gemeinsame Initiative von Ars Electronica und der Johannes Kepler Universität Linz (JKU), lädt in diesem Jahr Studierende aus der ganzen Welt ein, gemeinsam planetare Strategien für Wandel und Transformation zu entwickeln.

Bis zu 200 junge Menschen aus der ganzen Welt, mit unterschiedlichen kulturellen Backgrounds und Bildungshintergründen, werden nach Linz eingeladen und kommen hier zusammen, um neue Wege zu Transformation und Wandel zu erkunden und zu definieren. Das Ars Electronica Festival wird dabei wieder die öffentliche Bühne für die Präsentation der Ideen der Teilnehmer*innen und der Ergebnisse der Festival University sein.

Mit *Welcome to Planet B* als Titel des diesjährigen Festivals liegt der Fokus des Programms nicht nur auf dem Klimawandel und seinen Auswirkungen, sondern auch auf der noch wichtigeren Frage, wie wir als Gesellschaft, als Nationen, als globale Gemeinschaft auf die damit verbundenen Herausforderungen reagieren können.

Die zweite Ausgabe der Festival University findet vom 18. August bis 14. September 2022 in Linz statt.

ARS ELECTRONICA 2022 International Competition for CyberArts



Der Prix Ars Electronica ist der international renommierteste Wettbewerb für künstlerische Arbeiten an der Schnittstelle von Wissenschaft und Technologie. Der in den vier Kategorien Digital Musics & Sound Art, Hybrid Art, Interactive Art + and Digital Communities biennial ausgeschriebene Wettbewerb richtet sein Augenmerk in diesem Jahr auf Interactive Art + sowie Digital Communities, dazu kommen als jährliche Wettbewerbssparten Computer Animation und u19–create your world für unter 19-Jährige in Österreich.

Die Gewinnerprojekte werden pro Kategorie von einer internationalen Fachjury ausgewählt und mit der Goldenen Nica prämiert. Jede Goldene Nica ist mit einem Preisgeld von 10.000 € (u19 mit 3.000 €) dotiert. Der 1987 erstmals ausgeschriebene Preis, gilt heute als eine der höchstdotierten Auszeichnungen weltweit.

In diesem Jahr wurden insgesamt 2.338 künstlerische Projekte aus 88 Ländern beim Prix Ars Electronica eingereicht. Die Präsentation der prämierten Projekte und Gewinner*innen des Prix Ars Electronica ist auch dieses Jahr wieder ein ganz besonderes Highlight beim Ars Electronica Festival. Ausgewählte Projekte werden in der CyberArts Ausstellung zu sehen sein, die in diesem Jahr in den Kepler's Gardens am JKU Campus stattfindet.

Inhaltlich war bei den Einreichungen aller Kategorien deutlich feststellbar, dass die Künstler*innen in ihren Arbeiten die aktuellen kritischen Zeiten und dringenden Probleme thematisieren, reflektieren und darauf reagieren. Um aus dem Statement der Jury der Kategorie Interactive Art+ zu zitieren: „Infolge der Pandemie sind wir uns nicht nur der Bedeutung und der Folgen digitaler Technologien in unserem Alltag bewusster geworden, sondern auch einer Welt, in der soziale Ungleichheiten, in der Fremdenfeindlichkeit, Homophobie, Transphobie, Othering und Diskriminierung vorherrschen.“



Rashaad Newsome

**Goldene Nica – Interactive Art +
BiOfilm.net: Resist like bacteria**
Jung Hsu (TW), Natalia Rivera (CO)

Ende 2019 / Anfang 2020 bereiteten Grenzsicherungen und Lockdowns Protestbewegungen rund um den Globus ein jähes Ende. Vielerorts stießen die pandemiebedingten Einschränkungen deshalb die Entwicklung alternativer und kreativer Formen des zivilen Widerstands an; *BiOfilm.net* ist ein Best-Practice-Beispiel. Inspiriert ist die Initiative von Bakterien und ihrer erstaunlichen Fähigkeit miteinander zu kommunizieren, schnell und flexibel auf veränderte Gegebenheiten zu reagieren und selbstorganisiert zu agieren.

BiOfilm.net adaptiert den gelben Regenschirm – ein Symbol der Hongkong-Bewegung – zur parabolischen WiFi-Antenne. Fortan schützt ein solcher Schirm nicht mehr nur vor Regen, sondern dient vor allem auch der Kommunikation mit anderen. Der Schirm funktioniert als Antenne für einen Miniserver, Repeater oder Router und baut gleichzeitig ein nomadisches Netzwerk auf, das durch die Straßen ziehende Demonstrant*innen begleitet. Unterwegs verbindet und trennt sich dieses Netz organisch. Alle Teilnehmer*innen einer Demonstration können dem virtuellen BiOfilm beitreten, um miteinander zu chatten, Dateien untereinander auszutauschen und diese zu speichern.

Das Ziel von *BiOfilm.net* ist es, die Verbindung zu alternativen Netzwerken zu erleichtern und gleichzeitig zu unterstreichen, wie wichtig unsere Autonomie in Sachen Kommunikationstechnologien ist – gerade dort, wo autoritäre Regime Internetsensur als ein Instrument zur Unterdrückung von Menschen einsetzen.



Juan Diego Rivera

Goldene Nica – Computer Animation

Being
Rashaad Newsome (US)

Being gründet auf einem komplexen Zusammenspiel von maschinellen Lernmodellen, Game-Engines, 3D-Animation und geskripteten Antworten. Visualisiert wird das technologische Projekt mittels eines CG-Avatar, der in jeder Hinsicht „trans“ ist. Erstmals präsentiert wurde *Being* im Rahmen von Rashaad Newsomes Solo-Ausstellung „Be Real“, die 2019 im Philadelphia Photo Arts Center gezeigt wurde und sich mit menschlicher Handlungsfähigkeit, „Schwarzsein“ und der radikalen Zukunftsfähigkeit neuer Identitäten beschäftigte.

3 Jahre später ist *Being* als Künstler*in und Lehrer*in tätig: Vorrangiges Ziel ist es, Menschen zu unterstützen, ihr Leben kritisch zu hinterfragen. Im Rahmen von Rashaad Newsoms aktuellem interdisziplinären Projekt *Assembly*, in der Park Avenue Armory in New York City, leitet *Being* dreimal täglich Workshops rund um das Thema Dekolonialisierung oder verfasst und trägt Gedichte vor, die von der Arbeit des Queer-Poeten Dazié Rustin Grego-Sykes inspiriert sind.



Ory Lab

Goldene Nica – Digital Communities
DAWN Avatar Robot Cafe ver.β
Ory Yoshifuji / Ory Lab (JP)

Neben der Entwicklung der Avatar-Roboter *OriHime* und *OriHime-D*, die die Benutzer*innen unabhängig von Alter, Geschlecht oder Behinderung als ihren Avatar fernsteuern können, hat das Ory-Labor auch das Konzept für das *Avatar-Roboter-Café DAWN* entwickelt. Dort können die Benutzer*innen mit Hilfe von Robotern arbeiten oder virtuell im Café vorbeischaun.

Über die Personalagentur des Unternehmens, die „Avatar Guild“, können die Benutzer*innen eine Beschäftigung suchen. Dies gibt Menschen die Möglichkeit, in der Gesellschaft aktiv zu bleiben. Ziel des Projekts ist es, zu zeigen, dass mit den richtigen Hilfsmitteln auch Menschen, die nur eingeschränkt mobil sind, über einen Avatar-Roboter bequem von zu Hause aus an körperlichen Arbeiten und am Kundenservice teilhaben können. Die Grundlage für dieses bahnbrechende Projekt, das die Barriere zwischen Arbeitssuchenden und Arbeitgebern beseitigt, war die Entwicklung von Avatar-Robotern. So entstand eine Plattform für die Arbeitssuche und Ausbildung von Menschen mit Behinderungen, die bereits erfolgreich zu festen Arbeitsplätzen in herkömmlichen Unternehmen geführt hat.

Beim Besuch des Cafés wird deutlich, dass der Kundenservice mittels Roboter so konzipiert ist, dass er eine menschliche Note erhält. Die Roboter dienen als Medium für eine lebendige Interaktion zwischen Menschen mit und ohne Behinderung – und es zeigt sich deutlich, wie wertvoll diese Erfahrung ist.

Goldene Nica
u19-create your world / Young Professionals

Die Schwarze Decke
Mary Mayrhofer (AT)

Mary Mayrhofer's *Die Schwarze Decke*, ein versteiftes Textilobjekt, soll die Charakteristiken einer Depression symbolisieren und für Nicht-Betroffene (be-)greifbar machen. Gestützt auf Faktoren wie Schrift oder Farbe wird die Depression als eine tiefschwarze Hülle gezeigt, die Menschen vom Genuss des Lebens abkapselt. Für ihre Arbeit verwendete Mary Mayrhofer eine Baumwolldecke, auf der ein von ihr verfasstes Gedicht aufgedruckt ist, das an einem emotionalen Tiefpunkt der Künstlerin entstand. Unter der Decke scheint ein Mensch zu liegen, dessen Umrisse mithilfe eines Gitters geformt wurden.

Wären einige Dinge anders gelaufen, wäre das Gedicht wohl einem Abschiedsbrief beigelegt und nie Teil des künstlerischen Projekts geworden, das nun mit einer Goldenen Nica ausgezeichnet wird. „Heute bin ich nicht nur froh, sondern auch extrem stolz darauf, noch hier zu sein, um meinen Schmerz in etwas morbides Schönes umzuwandeln und im besten Fall Kunst zu machen, die Menschen erreicht und berührt“, so Mary Mayerhofer.



Mary Mayrhofer



Alex Lozupone, (CC BY-SA 4.0)

Laurie Anderson bei ihrem *Concert for Dogs*, Times Square, New York, 4.1.2016.

**Prix Ars Electronica 2022
Visionary Pioneer of Media Art
Laurie Anderson (US)**

Mit der 1947 in Glen Ellyn, Illinois, geborenen und jetzt in New York lebenden Musikerin Laurie Anderson würdigt Ars Electronica 2022 eine Künstlerin als „Visionary Pioneer of Media Art“, deren umfassendes Werk sich immer um die Beziehung von Mensch und Technologie dreht und durch ein hohes Maß an gesellschafts-politischem Engagement auszeichnet. Eine Musikerin, Komponistin, Filmmacherin, Autorin und Medienkünstlerin, die wie nur ganz wenige die verschiedenen Genres zu durchqueren und zu verbinden weiß und damit zu einer einflussreichen und stil-prägenden Ikone avantgardistischer Medienkunst wurde.

**Ars Electronica Award for Digital Humanity
by the Austrian Federal Ministry for European
and International Affairs**

**The Data Nutrition Project
Sarah Newman (US), Kasia Chmielinski (US),
Matthew Taylor (US)**

In dem Maße, in dem KI-Systeme immer häufiger eingesetzt werden, haben ihre „Entscheidungen“ und „Empfehlungen“ natürlich immer häufiger Auswirkungen auf das Leben von Menschen. Oft hat das unbeabsichtigte, aber nachteilige Folgen – vor allem für Personengruppen, die ohnehin bereits ausgegrenzt, unterrepräsentiert und unterversorgt sind. Ein Grund dafür sind die Daten, die zum Trainieren der KI-Systeme verwendet werden. Seien es unvollständige oder anderweitig verzerrte Datensätze; die trainierten Algorithmen spiegeln gesellschaftliche Schief lagen und Vorurteile unweigerlich wider.

Das *Data Nutrition Project* ist eine Initiative von Technolog*innen, Künstler*innen, Wissenschaftler*innen und Praktiker*innen, die eine schnelle und bessere Bewertung von Datensätzen ermöglichen will: das dabei verliehene „Dataset Nutrition Label“ ist mit der Nährwertkennzeichnung für Lebensmittel vergleichbar und enthält essentielle Informationen über den jeweils vorliegenden Datensatz. Neben der Entwicklung digitaler Etiketten und einer in Kürze erscheinenden Engine zur Erstellung dieser Etiketten arbeitet das Team auch an Bildungsinitiativen, einem Kinderbuch und einem Podcast. All diese Initiativen sollen ein Bewusstsein für bestehende Probleme in Sachen KI-Systeme schaffen und einen Beitrag zu ihrer Lösung leisten.



**S+T+ARTS
PRIZE '22**

Der prestigeträchtige STARTS Prize ist Teil der langfristigen STARTS Initiative der Europäischen Kommission. Der Wettbewerb wird jährlich ausgeschrieben und ist mit insgesamt 40.000 Euro dotiert. Ausgezeichnet werden innovative Projekte an der Schnittstelle von Wissenschaft, Technologie und Kunst, die das Potential haben, einen signifikanten Einfluss auf wirtschaftliche und soziale Innovationen in Europa zu entfalten.

Vergeben wird ein „Grand Prize for Artistic Exploration“ und ein „Grand Prize for Innovative Collaboration“ darüber hinaus werden 10 „Honorary Mentions“ und 18 „Nominations“ verliehen. Die Gewinner*innen erhalten jeweils 20.000 Euro und werden im Rahmen des Ars Electronica Festival in Linz sowie bei einer Reihe von Veranstaltungen der Konsortialpartner Bozar, Waag, INOVA+, T6 Ecosystems, French Tech Grande Provence und Frankfurter Buchmesse prominent präsentiert. Am 1. Juli eröffnet am Observatory Leiden die „More than Planet“ Exhibition mit Arbeiten aus dem STARTS Prize Pool von Territorial Agency and Forensic Architecture und bei der Frankfurter Buchmesse ist STARTS am 21. Oktober sogar ein eigener STARTS Day gewidmet.



Andrés Marión



Grand Prize – Artistic Exploration

Awarded for artistic exploration and art works where appropriation by the arts has a strong potential to influence or alter the use, deployment, or perception of technology.

**Holly+
Holly Herndon (US)**

Mit *Holly+* hat die Künstlerin Holly Herndon ihren digitalen Zwilling geschaffen, den jede*r nutzen kann, um Musik zu machen. Ihr „Holly+“-Instrument macht es möglich, mehrstimmige Audiodaten auf einer Website hochzuladen und eine mit Hollys Stimme gesungene Version davon zu erhalten – die aktuellste Version von „Holly+“ funktioniert sogar in Echtzeit und kann damit für Performances genutzt werden.

Holly+ ist eingebettet in ein umfassendes Kunst- und Forschungsprojekt, das auch ökonomische Aspekte untersucht. Hunderte von Menschen sind Teil der *Holly+ DAO* (Dezentralisierte Autonome Organisation) und können über Hollys digitalen Zwilling und seine angemessene Nutzung mitbestimmen. Einmal genehmigt, kann jedes mit ihrer Stimme geschaffene Werk auf seine öffentliche Holly+DAO-Identität hin überprüft werden. Jedes Stück, das anstößig oder „unangemessen“ ist, kann von den stimmberechtigten Stewards zurückgewiesen werden.

70 Werke wurden bislang verkauft. Alle Gewinne aus dem Verkauf genehmigter Werke werden zwischen dem Ersteller (50%), der DAO (40%) und Holly selbst (10%) aufgeteilt. Das Geld, das in die Kasse der DAO fließt, wird verwendet, um *Holly+* weiterzuentwickeln und neue Instrumente zu kreieren, mit denen Menschen wiederum experimentieren können. Indem sie mit ihrem eigenen geistigen Eigentum experimentiert, will Holly Herndon einen Präzedenzfall schaffen, der anderen hilft, sich in der anbrechenden Ära der KI-Kunst zurechtzufinden.

Entwickelt wurde *Holly+* vom Herndon Dryhurst Studio, Never Before Heard Sounds (NYC) und Voctro Labs (Barcelona).

Was hat das Schmelzen der Antarktis mit der Zukunft des Planeten Erde zu tun?

Auf die Antarktis entfallen 10 Prozent der Landmasse, 70 Prozent des Süßwassers und 90 Prozent des Eises des Planeten Erde. Sie bildet die größte Fundgrube für wissenschaftliche Daten über unsere Klimageschichte und damit eine unersetzbare Grundlage für wichtige umweltpolitische Maßnahmen. Gleichzeitig birgt sie die größte Bedrohung für Küstensiedlungen in aller Welt: Schmelzen ihre riesigen Eismassen ab, steigt der Meeresspiegel in bedrohliche Höhen.

Zurzeit schmilzt der kilometerdicke Eisschild mit alarmierender Geschwindigkeit: pro Minute ergießen sich 200 olympische Schwimmbecken ins Meer. Ein vollständiges Abschmelzen des antarktischen Eises würde den Meeresspiegel weltweit um 60 Meter ansteigen lassen und die größte Migrationsbewegung auslösen, die die Menschheit je erlebt hat. Trotz des Umstands, dass unsere Zukunft also ganz wesentlich vom Schicksal der Antarktis abhängt, wird unser siebter Kontinent sträflich vernachlässigt. Zudem ist die Antarktis umkämpftes Territorium; ihr Reichtum an Ressourcen weckt Begehrlichkeiten.

Die mit dem STARTS Prize for Innovative Collaboration ausgezeichnete Künstlerin Giulia Foscari / UNLESS rief *Antarctic Resolution* ins Leben, um mehr Aufmerksamkeit auf die Antarktis als eines unserer wenigen globalen Gemeingüter zu lenken und um eine Interessenvertretung für den einzigen Kontinent ohne einheimische Bevölkerung zu begründen. Ihre Botschaft: Der Schutz der Antarktis, ist der Schutz unserer eigenen Spezies.



Grand Prize – Innovative Collaboration

Awarded for innovative collaboration between industry or technology and the arts that open new pathways for innovation.

Antarctic Resolution Giulia Foscari (IT), UNLESS

Antarctic Resolution ist ein transnationales und multidisziplinäres Gemeinschaftsprojekt und wurde anlässlich des zweihundertsten Jahrestages der ersten aufgezeichneten Landung von Menschen auf dem Kontinent als 1000-seitiges Buch veröffentlicht. Verfasst wurde die Erklärung von 150 führenden Antarktis-Expert*innen, herausgegeben wurde sie vom Lars Müller Verlag. Die enzyklopädische Publikation fokussiert auf das wissenschaftliche Potenzial des Kontinents, seine aktuelle geopolitische Bedeutung und sein außergewöhnliches Besiedlungsmodell. Der Band beinhaltet zahlreiche wissenschaftliche Studien, fotografische Essays, datengestützte Infografiken, Kartografien und Architekturzeichnungen.

Anlässlich des 30-jährigen Bestehens des Umweltschutzprotokolls zum Antarktisvertrag wurde das Projekt im Zentralpavillon der 17. Internationalen Architekturbiennale in Venedig groß präsentiert. Im Rahmen des 44. Antarctic Treaty Consultative Meeting (ATCM) in Berlin, eroberte das Projekt die deutsche Hauptstadt mit der Kampagne „Speak Up for Antarctica Now“. Berliner*innen wurden dazu aufgerufen, von den ATCM-Delegierten aller 29 entscheidungsbefugten Nationen, Rechenschaft über die Zukunft eines Kontinents zu verlangen, der 1,4-mal so groß ist wie Europa. Die Delegierten wurden aufgefordert, ihre Verantwortung als Bürger*innen der Antarktis wahrzunehmen und für Generationengerechtigkeit einzutreten.

Courtesy of UNLESS, Louis De Belle, Delfino Sisto Legnani

S+T+ARTS PRIZE'22

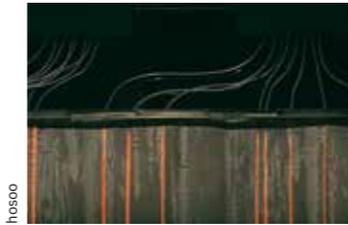


Honorary Mentions



Pierre Jayet

A sun architecture – The party is in full swing
Stéphane Bonnard (FR),
KompleX Kapharnaüm (FR)



hosoo

Ambient Weaving
Hosoo Co., Ltd., Yasuaki
Kakehi Lab, The University
of Tokyo, ZOZO NEXT, Inc.



Avatar Robot Cafe DAWN ver.β
Ory Yoshifuji / Orylab (JP)



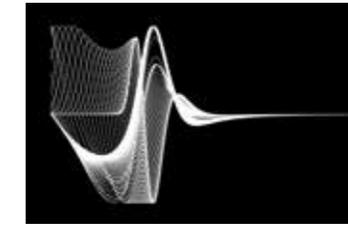
Cleaning Emotional Data
Elisa Giardina Papa (IT)



**Digital Violence:
How the NSO Group
Enables State Terror**
Forensic Architecture (GB)



Inanimate Species
Joana Moll (ES)



Mikromedas AdS/CFT 001
Valery Vermeulen (BE)



The Exploded View Beyond Building
Biobased Creations (NL)



The Plant Intelligence Plan
Tianyi Zhang (CN)



UITSLOOT
Gijs Schalkx (NL)



Zukunftsstudio

Durch die Digitalisierung eröffnen sich für Frauen neue Zugänge zu Informationen und Dienstleistungen sowie neue berufliche Möglichkeiten. Dieser positive Effekt darf jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass beim Zugang zur digitalen Technologie noch immer eine geschlechterspezifische digitale Kluft besteht. Auch die Gestaltung der digitalen Welt hat eine nicht unbedeutende Gender-Dimension. Die Ermächtigung von Frauen durch Fortbildungsmaßnahmen im Umgang mit Technologie liegt der Konzeption des *Zukunftsstudio* von Ars Electronica und AMS Oberösterreich zugrunde.



ARS ELECTRONICA
EDUCATION

Future Thinking School by Ars Electronica



Was steckt hinter Künstlicher Intelligenz (KI) und was hat das mit *mir* zu tun? Diesen Fragen geht das neue Workshop-Programm *Zukunftsstudio* nach, das die Future Thinking School by Ars Electronica in Kooperation mit dem AMS Oberösterreich entwickelt hat und durchführt. Seit April 2022 haben Frauen aus ganz Oberösterreich – von Berufsanfängerinnen, bis hin zu Wiedereinsteigerinnen und Berufsumsteigerinnen – die Möglichkeit, sich mit dem Thema KI und Digitalisierung auf persönlicher, beruflicher und gesellschaftlicher Ebene auseinanderzusetzen.

Bis Juni 2023 sind bereits über 60 Workshops geplant und es können somit mehr als 800 Frauen geschult werden. Der Workshop zielt insbesondere darauf ab, den Teilnehmerinnen die Scheu vor diesem oft komplex erscheinenden Thema zu nehmen, und die Vorbehalte vor Künstlicher Intelligenz in Neugier umzuwandeln. Unter Einbeziehung der interaktiven Ausstellungen im Ars Electronica Center und des Deep Space 8K wird dieser Workshop für die Teilnehmerinnen zum spannenden Erlebnis. Vorkenntnisse im Bereich Digitalisierung und Künstliche Intelligenz müssen sie dabei nicht mitbringen, denn das Thema wird kreativ sowie praktisch aufbereitet.

AEC, Robert Bauernhansl, Martin Hieslmair

Neben einem Grundverständnis von Künstlicher Intelligenz, werden auch Anwendungsbeispiele aus der Praxis besprochen. In typischem Ars Electronica Ansatz, setzen sich die Teilnehmerinnen auch mit den gesellschaftlichen Auswirkungen auseinander. Wie wirken sich z.B. Verzerrungen von Daten bei KI-Anwendungen aus und welche möglichen negativen Effekte können diese mit sich führen. Des Weiteren wird beleuchtet, wie sich Künstliche Intelligenz und die daraus möglichen Deep Fake-Videos auf unser zwischenmenschliches Vertrauen und unsere Wahrnehmung auswirken können.

Um die Teilnehmerinnen auf ihrem Berufsweg bestmöglich zu unterstützen werden darüber hinaus auch die Veränderungen in der Berufswelt thematisiert und aufgezeigt, dass KI auch für „nicht-digitale“ Berufe durchaus wichtig werden kann.

In Kooperation mit dem



Kreative Resilienz für einen Planeten B



Die letzten Jahre waren für viele Menschen in Europa emotional geprägt von Krisen: Klima, Pandemie, Teuerung und Krieg auf unserem Kontinent. Die psychische Belastung hat Spuren hinterlassen – diffuse Zukunftsängste mischen sich mit sehr realen Problemen. Doch was tun? Psycholog*innen zufolge ist Resilienz ein Wesenszug, der sich in Zeiten wie diesen als nützlich erweist: die Fähigkeit, sich von Unglücksfällen oder Veränderungen zu erholen oder sich an diese anzupassen. Für viele Menschen ist es aber kaum möglich, zusätzliche Belastungen wegzustecken.



Hideaki Ogawa beim Gedankenaustausch mit einer Delegation der Cuban Computer Science Union

Wie also können wir Resilienz von einem individuellen in ein gesellschaftliches Konzept verwandeln? Wie können wir so gemeinschaftlich auf eine bessere Zukunft, einen Planeten B hinwirken? Und was können Kreativität, Kunst und Technologie dazu beitragen? Das ist eines der Themen, mit dem sich das Team des Ars Electronica Futurelab heuer verstärkt auseinandersetzt.

Einen Startpunkt setzte Ende März das neue Futurelab-Programm "Welcome to Planet B" im Deep Space 8K: Hier werden Besucher*innen gemeinsam vor die Wahl gestellt, welche Klimaschutz-Maßnahmen sie auf dem fiktiven Planeten B ergreifen möchten. Basierend auf echten Hochrechnungen unserer Erde zeigt das Programm, wie wir gemeinschaftlich die Verantwortung für eine so überwältigende Krise schultern könnten. Zum Ars Electronica Festival wird mittels eines neuen Pop-up-Buchs aus dem Futurelab auch Kindern dieses Wissen spielerisch und im wahrsten Sinne greifbar vermittelt.

Wie Resilienz gemeinschaftlich umgesetzt werden kann, zeigt laut dem Leiter des Ars Electronica Futurelab, Horst Hörtnner, zum Beispiel die Corona-Pandemie: "Das war eine Resilienz nicht von Einzelpersonen, sondern der Gemeinschaft. Das war wirklich ein Akt der Solidarität. So unklar die Zukunft in der Pandemie auch ist, Solidarität kann ein starkes Vehikel sein. Wir müssen näher zusammenrücken, um Probleme zu überwinden."

AEC, Robert Bauernhansl, Birgit Cakir

Wie aber entsteht solche Solidarität als Basis für gemeinschaftliche Resilienz? "Ein sehr wichtiger Punkt ist die Kommunikation, das Teilen von Ideen und Visionen, und das gemeinsame Denken", ist Co-Leiter Roland Haring überzeugt. "Ich denke, dass für dieses Verständnis auch die Kunst und das, was wir hier tun, sehr wichtig sein kann – um diese Kommunikationsbrücken zu bauen und einen flüssigeren Ideenaustausch zu haben."

Co-Leiter Hideaki Ogawa sieht Kunst daher als ein System, um Fragen der Zukunft für die Gesellschaft greifbar zu machen und so resilienter ins Morgen zu gehen. "Kunst ist nicht das fertige Produkt und hat nicht die Antworten. Aber wir brauchen einen Ort der Vorstellungskraft, an dem sich die Menschen frei an den Diskussionen beteiligen können, um zu entscheiden, wohin die Reise gehen soll. Ich glaube, dass diese Art von Raum sehr notwendig ist für unsere Gesellschaft."



Ars Electronica Futurelab

Als einen Baustein für gesellschaftliche Resilienz sehen die Leiter des Ars Electronica Futurelab zudem, den Blick auf die positiven Entwicklungen auch in Krisen nicht zu verlieren – etwa Meilensteine in der wissenschaftlichen Forschung, ein Boom bei Klimaschutz-Technologien und ein neues Verständnis für den Wert der Demokratie.

Aber auch ein Blick zurück ist nützlich für die Zukunft, ist Roland Haring überzeugt: „Wir sollten danach streben, mehr zu sein als nur resilient. An die Zukunft denken und sich vorstellen, wohin man die Gesellschaft und sich selbst entwickeln möchte. Was sind die nächsten Schritte, die du machen kannst, wo du dich verbessern kannst? Neue Dinge bauen, die es noch nicht gibt, neue Ideen, neue Visionen – das ist etwas, das die Menschheit in ihrer Evolutionsgeschichte immer getan hat: vorwärtszugehen.“

Am 8. September 2022 lädt das Ars Electronica Futurelab zum Futurelab Day ein – ein Tag voller Workshops, Führungen und Gespräche rund um das Thema „Creative Resilience for a Planet B“ und mit den neuesten Entwicklungen aus dem Zukunftslabor.

ARS ELECTRONICA
SOLUTIONS



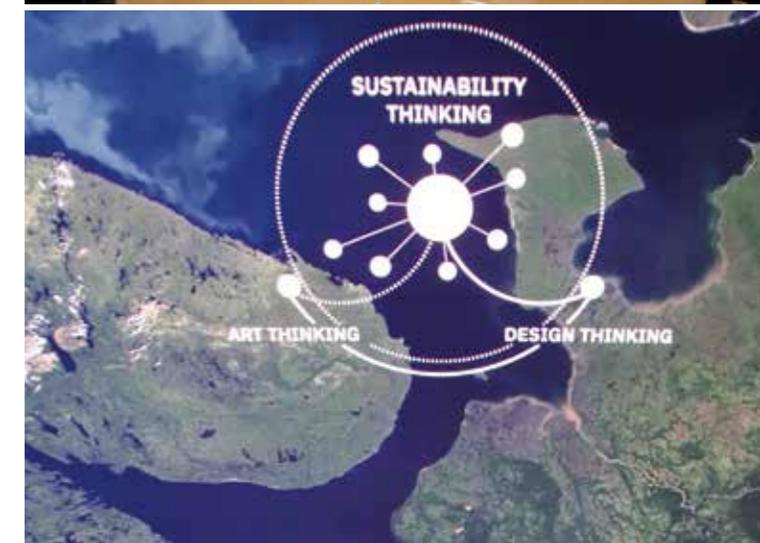
Sustainability Thinking

Ars Electronica Solutions setzt sich seit geraumer Zeit in unterschiedlichsten Projekten, Workshops und Anwendungen mit dem Thema Nachhaltigkeit auseinander. Unternehmen und Organisationen stehen zunehmend vor der Herausforderung, dass nur durch ein gemeinsames Verständnis über Notwendigkeit und Wirkung von Nachhaltigkeitsprozessen Veränderung stattfinden kann.

Gemeinsam mit dem *ICT Institute for Clean Technology* entwickelte Ars Electronica Solutions ein proprietäres Framework, um Kund*innen bei der Integration von kreativen nachhaltigen Strategien in ihre Projekte zu unterstützen.

Sustainability Thinking baut auf dem von Ars Electronica entwickelten spezifischen Zugang zu Art Thinking auf, entlehnt klassische Ansätze aus dem Design Thinking und wird so zu einer neuen kreativen und holistischen Methode, um zu einer neuen persönlichen Perspektive wie auch zu einer kreativen Unternehmensstrategie in Bezug auf Nachhaltigkeit zu kommen. Art Thinking versucht mit kreativen und künstlerischen Zugängen die wesentlichen Zukunftsfragen zu (er-)finden. Mit Design Thinking gelingt es, auf bestehende Fragen neue, anwenderzentrierte Lösungen zu entwickeln. Sustainability Thinking, das meint unter anderem durch einen Methodenmix aus den Bereichen Art und Design Thinking das eigene Denken in Bezug auf Nachhaltigkeit anzuregen und so eine neue Denkweise hervorzurufen.

AEC, Robert Bauernhansl, My Trinh Müller-Gardiner





Ein gänzlich anderes Großprojekt, das maßgeblich von Ars Electronica Solutions gestaltet wurde, eröffnete im Mai in Berlin seine Tore.

Samurai Museum Berlin

Am 8. Mai 2022 eröffnete das Samurai Museum Berlin in der Auguststraße in Berlin-Mitte und hat seither viele begeisterte Reaktionen hervorgerufen. Für Konzeption, Didaktik, Inszenierung, Storytelling und Realisierung holte Museumsgründer und Sammler Peter Janssen das Team von Ars Electronica Solutions an Bord. Die zentrale Aufgabe lag darin, die einzigartige Sammlung für ein möglichst breites Publikum aufzubereiten.

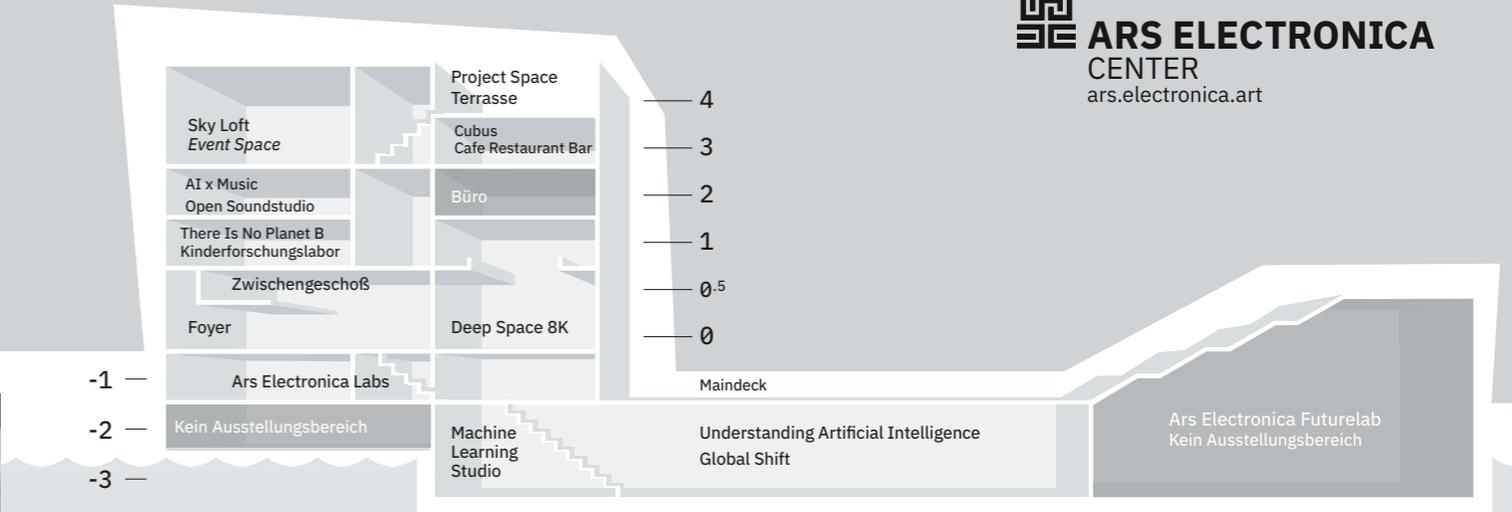
Das Museum beherbergt die größte Sammlung authentischer Samurai-Artefakte außerhalb Japans. Auf 1.500 Quadratmetern können Besucher*innen in Europas erstem Museum für Samurai-Kunst in die legendenumwobene Welt der japanischen Krieger eintauchen. Spielerisch, unterhaltsam und aufschlussreich gestaltet sich das Entdecken und Erkunden des Samurai-Museums. Von Exponat zu Exponat wird spürbar, nicht nur welchem Glauben und welcher Philosophie die legendären Samurai anhängen, sondern auch wie ihr Alltagsleben wohl aussah.

Obwohl bei der Inszenierung sehr viel Technologie im Spiel ist, steht diese nie im Mittelpunkt, sondern dient als perfektes Hilfsmittel, um Geschichten auf eine Weise zu erzählen, die Menschen berührt und inspiriert. Einzigartige physische Exponate, die nicht berührt werden dürfen, können im Museum z.B. mittels 3D-Scans sprichwörtlich unter die Lupe genommen werden.

Zu den Highlights des Museums zählt ein originales Nō-Theater, das dank projizierter Green-Screen-Aufnahmen von zwei der bedeutendsten Nō-Darstellerinnen unserer Zeit zum Leben erwacht. Zwei große interaktive Multimediale Installationen erzählen im Stil einer dramaturgischen audiovisuellen Erzählung die Geschichte der japanischen Samurai und verdeutlichen den aufwendigen Herstellungsprozess eines Schwertes. Aufgezeigt werden auch weltgeschichtliche Zusammenhänge und Entwicklungen, die zwar außerhalb Japans stattfanden, die Welt der Samurai aber nachhaltig beeinflussten.

Bei Ihrer nächsten Berlinreise sollten Sie unbedingt einen Besuch im Samurai Museum einplanen.

AEC, My Trinh Müller-Gardiner



Ars Electronica Center

Ars-Electronica-Straße 1, 4040 Linz, Österreich
 Tel.: +43.732.7272.0, E-Mail: center@ars.electronica.art
 ars.electronica.art

Öffnungszeiten

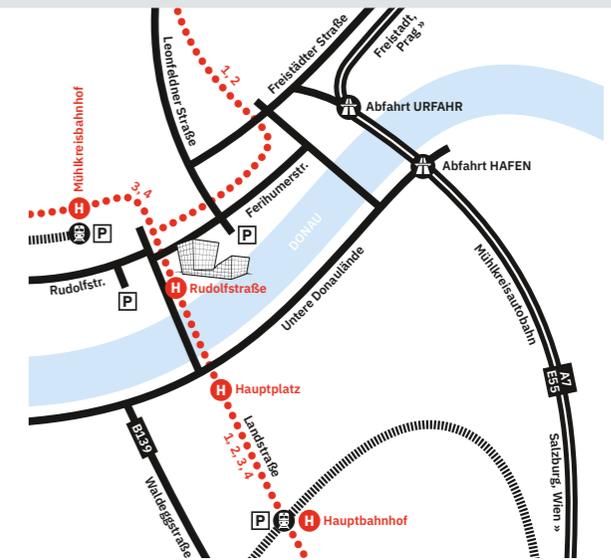
Dienstag – Sonntag: 10:00 – 17:00 Uhr
 Montag (auch an Feiertagen): geschlossen

Eintrittspreise

Vollpreis 11,50 € / ermäßigt* 9,00 €
 Kostenloser Eintritt für Kinder unter 6 Jahren
 Familie: 1 Erw. 11,50 €, Kind 5,00 €
 Familie mit Familienkarte: 1 Erw. 9,00 €, Kind 5,00 €
 Jahreskarte 35,00 € / ermäßigt 25,00 €

Infos zu weiteren Ermäßigungen, Ausstellungen, Veranstaltungen, dem Schulprogramm und anderen Ars Electronica Projekten unter: ars.electronica.art.
 Hier können Sie auch unseren Newsletter und das Programm Magazin *update* abonnieren.
 Ars Electronica Blog: ars.electronica.art/aeblog/de/

Änderungen vorbehalten. Für den Inhalt verantwortlich:
 Ars Electronica Linz GmbH & Co KG



CUBUS cafe.restaurant.bar

Tel.: +43 732 94 41 49, office@cubus.at
 Die aktuellen Öffnungszeiten entnehmen Sie bitte der Webseite: <https://www.cubus.at>



Ars Electronica ist eine Einrichtung der Stadt Linz

