

ARS ELECTRONICA  
CENTER LINZ

# update

MÄRZ – MAI 2013

 ARS ELECTRONICA

**THEMENSCHWERPUNKT**

DIE ERDE BEGREIFEN

**NEUE AUSSTELLUNG**

PEOPLE\_SCANS

[www.aec.at](http://www.aec.at)

## Ars Electronica ganz kurz

Ars Electronica ist stets auf der Suche nach dem Neuen. Der Blick ist dabei nie allein auf Kunst, Technologie oder Gesellschaft gerichtet, sondern auf die vielschichtigen Beziehungen und Wechselwirkungen zwischen ihnen. Seit 1979 ist Ars Electronica in dieser spezifischen Ausrichtung eine weltweit einmalige Plattform für digitale Kunst und Medienkultur mit vier Säulen: Ars Electronica Festival, Prix Ars Electronica, Ars Electronica Futurelab und Ars Electronica Center.

Das Ars Electronica Center ist als „Museum der Zukunft“ nicht nur in seiner markanten Architektur außergewöhnlich. Auch in den Ausstellungsthemen, der Angebotsstruktur und dem Vermittlungskonzept ist „das Neue“ immer gegenwärtig. Offene Labors und interaktive Installationen beziehen BesucherInnen aller Altersstufen aktiv ein. Im Vordergrund steht dabei nicht die Frage nach den technologischen Zusammenhängen, sondern ganz konkret: Was bedeuten bestimmte Entwicklungen für mich und mein Leben?

„update“ bietet Ihnen einen Überblick über die aktuellen Ausstellungen und Veranstaltungen im Ars Electronica Center. Wir freuen uns auf Ihren Besuch!



5



10



21

22

## Inhalt

- 3 Titelstory
- 6 Interviews
- 8 Ausstellungen
- 10 Highlights
- 14 Programm
- 22 Rückblick
- 24 Auf einen Blick
- 25 Kontakt, Öffnungszeiten, Eintrittspreise



# DIE ERDE BEGREIFEN

Die Erde ist wahrscheinlich nur einer von 4,5 Milliarden Planeten in der Milchstraße, auf denen Leben möglich ist, und doch ist es der einzige für uns. Wir wissen kaum etwas über andere bewohnbare Welten, doch wie schauen eigentlich unsere Kenntnisse über die Erde aus? Was wissen wir über unseren gemeinsamen Lebensraum, der mit seiner überwältigenden Schönheit als winziger Punkt in diesem Universum seine Runden dreht?

Bereits in den 1970er-Jahren hat ein Bild den Blick auf unsere Erde so stark geprägt wie nie zuvor: Auf dem bisher letzten bemannten Raumflug zum Mond gelang der Crew von Apollo 17 die spektakuläre Fotografie einer voll ausgeleuchteten Erde. Über ihre massenmediale Verbreitung wurde „Blue Marble“ zur Ikone sämtlicher Umweltschutzbewegungen dieser Zeit und schuf damit ein neues Bewusstsein für die Verantwortung, die wir für diesen faszinierenden und verletzlichen Planeten tragen.

Mit den eigenen Augen auf die Erde blicken – das war bis heute gerade einmal etwas mehr als 500 Menschen vorbehalten. In ihren Erzählungen berichten die AstronautInnen mit unglaublicher Begeisterung von dem tief greifenden Moment des „Overview-Effekts“, wenn sie aus dieser einzigartigen Perspektive zum ersten Mal die Erde betrachten und sich Verknüpfungen eröffnen, die sie zuvor in dieser Dimension noch nie erkannt und am eigenen Körper erfahren hatten.

Schärfen auch Sie Ihr Bild von unserer Erde, wenn der neue Programmschwerpunkt „Die Erde begreifen“ im Ars Electronica Center den Blauen Planeten ab dem 18. April 2013 in den Mittelpunkt rückt. Neue Technologien, Visualisierungen und Interaktionen machen dabei globale Zusammenhänge und lokale Situationen für alle sichtbar. Die Natur, die kulturellen Leistungen und die Zukunft der Menschheit auf diesem Planeten werden ebenso Thema sein wie unser unmittelbarer Lebensraum und unsere Spuren, die wir als Menschen hinterlassen. Verschiedene Projekte, in Kooperation mit führenden Einrichtungen und Köpfen realisiert, lassen dokumentarische, künstlerische und wissenschaftliche Zugänge gleichermaßen zum Einsatz kommen.



Ein dreidimensionaler Blick auf die Attersee-Region in Oberösterreich

## Overview: Die Erde in 3-D umkreisen

Der Deep Space verwandelt sich mit „Overview“ in ein faszinierendes Observatorium mitten in Linz und bringt Ihnen unsere Erde auf einer Projektionsfläche von 16 mal 9 Metern in Form eines virtuellen Globus in 3-D zum Greifen nahe. Aktuelle Bilder und Daten der NASA und eine Ultra-HD-Auflösung mit über 8 Millionen Pixeln auf Wand und Boden machen Ihren Flug über das digitale Modell der Erde, über Gebirgszüge, vorbei an Seen und Wäldern, zu einem besonderen Erlebnis.

Stehen Sie auf dem Dachstein und blicken Sie in die Ferne, zoomen Sie sich an Städte heran und betrachten Sie den Himalaya von allen Seiten. Originalgetreu und in 3-D. Zusätzliche Daten, detaillierte Grafiken, Fakten und facettenreiche Geschichten über unseren Planeten und über den Einfluss des Menschen runden Ihre Entdeckungsreise ab.



Der Erdkugelsimulator „Geo-Cosmos“ im japanischen Miraikan-Museum

## Tsunagari: Globale Zusammenhänge erfassen

Mit dem Projekt „Tsunagari“ sorgt das Miraikan, das wichtigste Science Center Japans, schon seit einiger Zeit für Aufsehen. Dort hängt in der Eingangshalle des beeindruckenden Gebäudes in Tokio der überdimensionale Erdkugelsimulator „Geo-Cosmos“ als kugelförmiges Display mit einem Durchmesser von sieben Metern. Bestückt mit mehr als 10 Millionen LEDs werden darauf neueste Satellitenbilder und einprägsame Visualisierungen gezeigt, die mit wissenschaftlichen und künstlerischen Inhalten neue globale Einblicke in Themen rund um unsere Erde eröffnen und Zusammenhänge greifbarer machen:

Ob Jahreszeiten, Vegetationsarten, Erdbebengebiete, Krisenherde, Friedensmissionen oder die Flugrouten der Küstenseeschwalben – all die Visualisierungen und Animationen, die von internationalen WissenschaftlerInnen und KünstlerInnen speziell für diesen weltweit einmaligen Globus geschaffen wurden, sind dank einer langfristigen Kooperation zwischen Ars Electronica und Miraikan ab dem 18. April 2013 auch in Linz zu sehen. Denn die Visualisierungen der Weltkugel aus Tokio werden künftig im Deep Space in virtueller Form präsentiert – dank Projektion und Zoom-Möglichkeit sogar doppelt so groß.





GeoCity: Zusammenhänge in der Stadt werden sichtbar



**Michael Badics** leitet gemeinsam mit Bernd Albl die Ars Electronica Solutions, die sich vor Kurzem in der Linzer Tabakfabrik eingerichtet haben. Hier werden Prototypen zu serienreifen Produkten – wie zum Beispiel „Geopulse“.

# Die begehbare Infografik

Mit dem neuen Schwerpunkt „Die Erde begreifen“ wird auch die GeoCity neu gestaltet, das interaktive Stadt- und Geoinformationssystem SimLinz wird um neue Daten und Funktionalitäten erweitert, und auch Vergleiche mit anderen Städten der Welt werden möglich sein.

## Was erwartet uns in der GeoCity?

Der neue Bereich in der GeoCity spiegelt zum einen die Weiterentwicklung unseres Produktes „Geopulse“ wider, das wir in den letzten zwölf Monaten mit neuen Funktionalitäten ausgestattet haben. Zum anderen haben die BesucherInnen die Möglichkeit, intensiv in das Thema Stadt als den wesentlichsten Lebensraum für uns Menschen in der Zukunft einzutauchen. 2050 werden ungefähr 85 Prozent aller Menschen in Städten leben und das bedeutet auch eine gewaltige Herausforderung für die Städte selbst. Schon jetzt sieht man an den aktuellen Problemen der Megacitys, welche Aufgaben auch in Zukunft in anderen Städten zu lösen sein werden.

*„2050 werden ungefähr 85 Prozent aller Menschen in Städten leben.“*

## Sozusagen eine Informationsplattform über die Stadt?

„Geopulse“ versteht sich nicht nur als Informationsplattform und -werkzeug, um den BürgerInnen Informationen über die Stadt in einer Art und Weise näherzubringen, die es überhaupt erst einmal ermöglicht, diese Information zu begreifen, sondern es versteht sich auch als Planungstool für die Stadtentwicklung selbst. Und das versuchen wir in den unterschiedlichsten Ausprägungen von „Geopulse“ wie beispielhaft ein Projekt in Peking zeigt. Dort wurde „Geopulse“ viel mehr in die Richtung einer Simulation entwickelt, um als Tool die infrastrukturelle Planung vieler maßgeblicher Probleme einer Stadt – ob

Verkehr, Waste Management, Wasserwirtschaft oder Energiewirtschaft – in den Griff zu bekommen. Primär dient es aber nach wie vor als Informationswerkzeug, um den Menschen verborgene und komplexe Informationen der Stadt auf eine einfache Art und Weise zur Verfügung zu stellen. Und zwar auf eine visuelle Art, die es ermöglicht, all diese Zahlen und komplexen Informationen überhaupt zu begreifen. Ein wesentliches Ziel des Produktes und der Installation in Linz ist, dass Menschen, normale Bürger und Bürgerinnen, einen einfachen Zugang zu Informationen und Inhalten über die Stadt finden.

## Bei „Geopulse“ wird die Stadt mit einem Stift durchwandert. Warum?

Es sind ungefähr 50 bis 60 Prozent der Stadtbevölkerung über 40 Jahre alt. Viele in dieser Altersgruppe der „Digital Immigrants“ haben Schwierigkeiten, neue Technologien zu verwenden. Aber auch diese große Menschenmenge soll die Möglichkeit haben, auf all die digitalen Daten der Stadt zuzugreifen zu können – deshalb auch diese Interaktionsmöglichkeit und die Metapher des Stiftes. Hier greifen wir ein altes Kulturgut auf, Buch und Stift, drehen die Technologie des digitalen Stiftes um und geben den Menschen die Möglichkeit in die Hand, mit einem bekannten Tool die Stadt zu erforschen.

**Hinweis:** Das vollständige Interview lesen Sie im Ars Electronica Blog: [www.aec.at/aeblog](http://www.aec.at/aeblog).

# Eine runde Sache

„Overview“ ist das neue Format im Deep Space, das mit beeindruckenden Visualisierungen in 3-D ermöglicht, ein neues Bewusstsein für die Erde zu schaffen. Das Ars Electronica Futurelab hat die Inhalte an die Anforderungen des einzigartigen Deep Space angepasst.

## **Aus welchen Winkeln können wir die Erde künftig im Deep Space betrachten?**

Zunächst erhalten wir mit „Geo-Cosmos“ vom japanischen Science Center Miraikan ein aufschlussreiches Tool, wenn es darum geht, globale Zusammenhänge visuell darzustellen. Dabei projizieren wir die Inhalte dieser riesigen Weltkugel in virtueller Form bei uns im Deep Space. Zusätzlich nutzen wir die Funktionalität der Software NASA World Wind, um Terrains der Erde in dreidimensionaler Form darzustellen – auf zwei Mal 16 x 9 Meter, in Stereo-3-D auf Wand und Boden.

## **Was macht NASA World Wind für Entwickler so interessant?**

Für die Darstellung der Erde in 3-D nutzen wir NASA World Wind in der aktuellen Java-Version. Damit lässt sich die virtuelle Erdkugel nach Belieben drehen und vergrößern. Dank dem Open-Source-Gedanken der Software profitieren wir nicht nur von den Weiterentwicklungen der NASA, sondern auch von Ideen einer weltweiten Community, die sich in den letzten Jahren um die Software versammelt hat. Der Adaptierungsaufwand unsererseits bleibt gering und umgekehrt wollen wir natürlich auch unsere Entwicklungen und Verbesserungen an das Projekt zurückgeben.

## **Welche Anpassungen waren nötig, um die Inhalte im Deep Space darstellen zu können?**

Um die allgemeinen Features von NASA World Wind im Deep Space nutzen zu können, mussten wir die Cluster-Synchronisation – also zwei Rechner statt einem – optimieren und das Stereo-3-D verbessern. Diese beiden Funktionen waren in der Software bisher nur rudimentär implementiert. Um alle Visualisierungen des Science Centers Miraikan abspielen zu können, konstruierten wir quasi eine „Engine“, die dieses spezielle Contentformat im Deep Space darstellen kann. Beide Applikationen benötigten außerdem noch eine Integration in unsere Deep-Space-Steuerung – hier

*„Der Adaptierungsaufwand unsererseits bleibt gering und umgekehrt wollen wir natürlich auch unsere Entwicklungen und Verbesserungen an das Projekt zurückgeben.“*

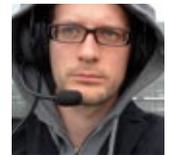
können InfotrainerInnen mit einem handelsüblichen iPod Touch während der Präsentation durch die verschiedenen Programme navigieren. Natürlich fielen auch viele andere Kleinigkeiten an, die wir berücksichtigen mussten.

## **Welche Hardware steckt eigentlich hinter diesen neuen Inhalten im Deep Space?**

Zwei Hochleistungs-Renderserver mit je einer „Nvidia Quadro Plex 7000“-Grafikkarte sorgen für ein extrem realistisches Stereo-3-D. Und da wir vor allem auf unzählige Daten, Satelliten- und Luftbilder der NASA zugreifen, um jeden beliebigen Ort der Erde heranzoomen zu können, ist vor allem auch noch eine starke Internetanbindung nötig.



Der virtuelle Globus im Deep Space



**Benjamin Mayr** ist Mitarbeiter des Ars Electronica Futurelab und unter anderem für die Entwicklung zahlreicher Exponate im Ars Electronica Center zuständig, so auch für die Umsetzung von Ideen für den Deep Space.

# Aktuelle Ausstellungen im Ars Electronica Center



BioLab



BrainLab



FabLab



RoboLab

## Neue Bilder vom Menschen

Diese Themenausstellung bietet mit ihren offenen Labors einen spannenden Rundgang durch die Denk- und Bildwelten der Wissenschaften vom Leben. Erkunden Sie an interaktiven Stationen die Geheimnisse des menschlichen Körpers, treten Sie in Kontakt mit Robotern oder werden Sie DesignerIn der Zukunft:

Das **BioLab** gibt Einblicke in die inneren Strukturen des Lebens, in den Aufbau der Zellen und der DNA, und bietet die Möglichkeit, wissenschaftliche Geräte und Untersuchungsmethoden wie in einem spezialisierten Labor auszuprobieren.

Das **BrainLab** veranschaulicht die Neuroanatomie des menschlichen Körpers, den Prozess des Sehens und gibt Einblicke in die Zukunft der Hirnforschung. Erkunden Sie die faszinierende Welt unseres Gehirns und unserer Wahrnehmung.

Im **FabLab** dreht sich alles um Design, Produktionsprozesse und deren Werkzeuge. Probieren Sie bei einem Workshop selbst aktuelle Gestaltungssoftware aus, schneiden Sie mit einem Lasercutter Ihre digitalen Modelle aus oder wandeln Sie Ihre Kreationen mit einem 3-D-Drucker in physische Objekte um.

Das **RoboLab** eröffnet Ihnen sensationelle Einblicke in jene technischen und kulturellen Entwicklungen, die unseren Weg in eine Zukunft bestimmen, in der Roboter Lebensbegleiter in unserem Alltag sind.

Im **SoundLab** haben Sie die Möglichkeit, in die Welt des Klangs abzutauchen. In diesem voll funktionstüchtigen Tonstudio können Sie an den Wochenenden Ihre Sounds aufnehmen, remixen und produzieren. Das SoundLab bietet auch Platz für Klanginstallationen, die zum weiteren Erkunden der Schallräume einladen.

Auf 3.000 m<sup>2</sup> Ausstellungsfläche begegnen Sie innovativen Projekten und aktuellen Fragestellungen an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft.



*GeoCity: Außer Kontrolle*



*Wovon Maschinen träumen*



*Deep Space*



*Zeit ist Held*

## Deep Space

Im Deep Space werden auf 16 x 9 Meter großen Projektionsflächen auf Wand und Boden weit entfernte, unbekannte oder historische Orte in 2-D und 3-D erlebbar. Reisen Sie an historische Stätten, zu künstlerischen Meisterwerken, an fantastische Orte und ins Weltall. Mit dem neuen Schwerpunkt „Die Erde begreifen“ rückt ab dem 18. April 2013 auch unsere facettenreiche Erde in den Mittelpunkt.

## GeoCity: Außer Kontrolle

Die Ausstellung „Außer Kontrolle – Was das Netz über dich weiß“ in der GeoCity führt Ihnen vor Augen, welche Daten wir unbeabsichtigt von uns preisgeben und wie uns falsche Informationen vorgesetzt werden. Erforschen Sie außerdem die Stadt Linz und erkennen Sie anhand zahlreicher Visualisierungen neue Zusammenhänge im urbanen Lebensraum.

## Wovon Maschinen träumen

Eine Ausstellung von Kunstmaschinen, die Bilder und Geschichten darstellen, die von unseren Fantasien, Träumen und Ängsten rund um Fortschritt und technologische Entwicklung erzählen.

## Zeit ist Held

Gönnen Sie sich etwas Zeit, um über Ihren persönlichen Umgang mit der Zeit nachzudenken. Die interaktive Ausstellung „Zeit ist Held“ führt Ihnen die uns selbst auferlegten Zeitstrukturen vor, schärft das Bewusstsein für Ihre eigene Zeitempfindung und gibt Ihnen Denkanstöße, um in Ruhe über Ihre persönliche Zeitgestaltung reflektieren zu können.

# Neue Ausstellung people\_scans

**Ausstellungseröffnung „people\_scans“**

**DO 7.3.2013, 20:00**

Eintritt frei

Anmeldung unter 0732.7272.51 oder [center@aec.at](mailto:center@aec.at) empfohlen  
[www.people-scans.com](http://www.people-scans.com)

Minutenlanges Stillhalten, ein scheinbar ewiges Verharren in einer Pose, das mit einer Kopfstütze fixierte Starren in ein regungsloses Objektiv – all diese technischen Notwendigkeiten der Fotografie des 19. Jahrhunderts sind schon längst Geschichte. Im Zeitalter von stets für Schnappschüsse einsatzbereiten Smartphones spielt die Belichtungszeit für die meisten Kameras heute keine Rolle mehr. Fotografische Porträts entstehen in Sekundenschnelle, an jedem beliebigen Ort, zu jeder gewünschten Zeit. Die massenhafte Verbreitung von Profilfotos in sozialen Netzwerken streicht die Bedeutung des eigenen Konterfeis im 21. Jahrhundert so stark heraus wie nie zuvor.

Mit seinem Projekt „people\_scans“ und der damit verbundenen Entschleunigung der heutigen Porträtfotografie öffnet der österreichische Fotograf Kurt Hörbst eine neue Perspektive: Mit einer hochauflösenden Digitalkamera und einem eigens konstruierten Schienensystem werden Menschen in bis zu 20 Einzelaufnahmen systematisch bei gleichbleibenden Lichtverhältnissen abgescannt, bevor diese Aufnahmen schließlich in einem Bildbearbeitungsprogramm manuell zusammengesetzt werden. Das Modell verliert dabei jeglichen Bewegungsspielraum und ist während dieser Aufnahmephase gezwungen, sich wie früher für ein bis zwei Minuten dem Fotografen auszusetzen – diesmal jedoch auf dem Boden liegend.



Aus bis zu 20 Einzelbildern setzt sich ein Ganzkörperporträt zusammen



Die auf dem Boden liegenden Personen werden wie bei einem Scanner abgelichtet

Die in vielen Bildtheorien angesprochene Rollenverteilung zwischen dem Fotografen als Täter und dem Modell als Opfer wird durch die Aufnahmeperspektive von oben und die regungslose Darstellung der eigenen Person noch einmal verstärkt. Damit es überhaupt so weit kommt, braucht es bei diesen Ganzkörperporträts neben Zeit vor allem die Bereitwilligkeit dem Fotografen gegenüber, sich in dieser Form digitalisieren zu lassen. Gleichzeitig darf eine gewisse Feinfühligkeit nicht fehlen, wenn der Fotograf den Personen gegenübertritt.

Durch die liegende Position und die Schwerkraft, die auf den Körper einwirkt, verformt sich die Persönlichkeit der abgebildeten Menschen in einer derart feinen Weise, dass es beim Betrachten der Porträts, die prägende Hintergründe völlig aussparen, plötzlich zu kleinen Irritationen kommt. „Ein letztendlich unpersönliches, unnahbares Abbild entsteht“, so Hörbst, „welches aber nur durch persönliches Vertrauen und persönliche Nähe erzeugt werden konnte.“

Als Artist in Residence hat sich Kurt Hörbst mit seinem Projekt bereits in Venedig einen Namen gemacht. Eine Auswahl seiner Ganzkörperporträts wird ab DO 7.3.2013, 20:00, bei einem Deep Space LIVE wieder in die Vertikale gebracht und ist anschließend lebensgroß im Foyer des Ars Electronica Center bis Ende April 2013 zu sehen.

*Hinweis: Lesen Sie ein ausführliches Interview mit Kurt Hörbst auf unserem Ars Electronica Blog: [www.aec.at/aeblog](http://www.aec.at/aeblog)*

# GameStage@AEC

Ab März 2013 öffnet das Ars Electronica Center sein Laufwerk gleich mehrmals für Computerspiele und ihre gesellschaftlichen Aspekte.

## **GameStage@AEC: Competitive Games**

**FR 8.3.2013, 18:00–24:00**

Preis: Eintritt frei



Computerspiele sind mittlerweile nicht nur zu einem großen Wirtschaftsfaktor und Impulsgeber für neue Hardware geworden, sondern prägen in ihren verschiedenen Formen immer mehr die Gestaltung unserer Freizeit. GameStage@AEC beleuchtet in Kooperation mit der Linzer Spielecommunity Gamecraft und der FH OÖ Campus Hagenberg das Thema aus unterschiedlichen Perspektiven und räumt dabei gleichzeitig mit vielen Vorurteilen auf.

FR 8.3.2013, 18:00–19:00

### **Loading ...**

Die ersten SpielerInnen und Interessierten loggen sich ins Ars Electronica Center ein und spielen sich bereits im Foyer zum ersten Thema dieser Reihe – „Competitive Gameplay“ – ein.

FR 8.3.2013, 19:00–21:00

### **Tutorials**

Jeremiah Diephuis vom Game Development Studio (gLab) der FH OÖ Campus Hagenberg beleuchtet in seinem Vortrag „Competitive Communities“. Thomas Schned von BarCraft Austria zeigt, wie spannend das gemeinsame Betrachten von eSports ist, wenn SpielerInnen ihr Können bei StarCraft II öffentlich unter Beweis stellen. Roland Moritz präsentiert schließlich Games des Spieleentwicklungsmarathons „Austria Game Jam“ im Deep Space.

FR 8.3.2013, 21:00–24:00

### **Continue Playing**

Im Deep Space und im Foyer des Ars Electronica Center ist dann genug Platz, um persönliche Highscores zu brechen und sich mit anderen SpielerInnen zum Thema Computerspiele auszutauschen.

Konsolen und Games aus den letzten 30 Jahren und von heute



# Gehirn für Alle

Nach dem großen Erfolg im vergangenen Jahr setzt die Neurowissenschaftlerin Dr. Manuela Macedonia ihre Vortragsreihe „Gehirn für Alle“ mit spannenden Aspekten zu unserem Denkkorgan fort.

## **Gehirn für Alle**

**DO 14.3., DO 18.4., DO 25.4. und DO 23.5.2013,**

**jeweils 18:30–20:00**

Preis pro Vortrag: 10 € (inkl. Museumseintritt),

ermäßigt 6 € für InhaberInnen einer Jahreskarte

des Ars Electronica Center oder der LINZ, Kulturcard 365

Reservierung unter 0732.7272.51 oder center@aec.at empfohlen

DO 14.3.2013, 18:30–20:00

### **Gehirn für Einsteiger: Der Vortrag zum Buch**

Erfahren Sie in leicht verständlichen Worten, wie das Gehirn aufgebaut ist, wie es Informationen aus den Sinnesorganen verarbeitet, und lernen Sie die wichtigsten Botenstoffe kennen.

DO 18.4.2013, 18:30–20:00

### **Kunstwahrnehmung: Wie ein Gemälde oder Musik in unserem Kopf entstehen**

Bildgebende Verfahren ermöglichen es, die Aktivitäten in unserem Gehirn sichtbar zu machen, wenn wir uns künstlerische Werke zu Gemüte führen. Wie emotional kann Kunst sein?

DO 25.4.2013, 18:30–20:00

### **Sociable Agents: Mein Freund, der Roboter**

Kann die Kommunikation mit Computern und Maschinen so einfach und natürlich funktionieren wie die von Mensch zu Mensch? Ein Gastvortrag von Dr. Kirsten Bergmann, Universität Bielefeld.

DO 23.5.2013, 18:30–20:00

### **Lebensspuren im Gehirn: Wie Leben unser Denkkorgan verändert**

Positive Erlebnisse, regelmäßiger Sport oder ein unvorhergesehenes Trauma – sehen Sie, wie jede Wahrnehmung, aber auch jede Erfahrung, die wir machen, unser Gehirn verändert.

Erkenntnisse der aktuellen Gehirnforschung verständlich erklärt



Wenn der Körper mit neuen Funktionen erweitert wird: Die Necomimi-Katzenohren machen Ihre Gehirnwellen für andere sichtbar

# Science Days

Einmal pro Monat rücken die „Science Days“ einen der vielfältigen Ausstellungsbereiche im Ars Electronica Center in den Mittelpunkt und laden Sie ein, sich mit einem faszinierenden Thema ausführlicher zu beschäftigen.

## Science Days

SA 2.3./SO 3.3., SA 13.4./SO 14.4., SA 11.5./SO 12.5.2013,  
jeweils 10:00–18:00

Preis: gültiges Museumsticket

SA 2.3./SO 3.3.2013, 10:00–18:00

### Science Days: Astronomie

Bei den Science Days im März überwinden Sie unvorstellbare Entfernungen: Reisen Sie im Deep Space in 3-D durch Raum und Zeit, streifen Sie die Umlaufbahnen von Planeten und Monden, und sehen Sie ferne Galaxien. Fantastische Aufnahmen von mehreren Milliarden Euro teuren Teleskopen versorgen uns mit Ansichten weit entfernter Welten, die wir ohne technische Hilfsmittel mit unseren Augen niemals entdeckt hätten.

SA 13.4./SO 14.4.2013, 10:00–18:00

### Science Days: Mensch Maschine!

Wo hört der Mensch auf, wo beginnt die Maschine? Entstehen im Bereich der Robotik neue hybride Lebensformen? Menschen und Maschinen sind sich so nahe wie nie zuvor: Sehen Sie bei den Science Days im April verschiedene Prothesen, die für den künstlichen Ersatz menschlicher Körperteile sorgen, und probieren Sie futuristische Instrumente, die Ihren Körper mit neuen Funktionen erweitern. Erfahren Sie außerdem, wie Maschinen immer menschlicher werden und an unseren zwischenmenschlichen Erfahrungen anknüpfen.

SA 11.5./SO 12.5.2013, 10:00–18:00

### Science Days: Gehirn und Wahrnehmung

Bilder spielen in der heutigen Gesellschaft eine ganz zentrale Rolle. Blicken Sie bei den Science Days im Mai mit der Visucam in Ihre eigenen Augen und versuchen Sie mittels Eyetracking, Brain-Computer-Interface (BCI) und optischen Täuschungen zu entschlüsseln, welche der unzähligen visuellen Reize, die tagtäglich auf Ihr Sehorgan treffen, von Ihrem Gehirn verarbeitet werden und wie visuelle Wahrnehmung funktioniert.



„Papyrate's Island“ ist eine der vielen interaktiven Spielwelten im Deep Space

## Family Days

Entdecken, spielen und forschen Sie gemeinsam mit Ihrer Familie im Museum der Zukunft und betreten Sie im Deep Space faszinierende Bildwelten. Familien mit einer gültigen Familienkarte erhalten eine Ermäßigung auf den Eintrittspreis.

### Family Days

SA 16.3./SO 17.3., SA 27.4./SO 28.4.

und SA 25.5./SO 26.5.2013, jeweils 10:00-18:00

Eltern und Kinder 16 € (mit Familienkarte 12 €),

ein Elternteil und Kinder 8 € (mit Familienkarte 6 €)

SA/SO, 11:30/15:30

### Family Tour FAMILIEN

Eine erlebnisreiche Reise für Kinder und Erwachsene durch das Museum, gespickt mit aufregenden Gedanken rund um die Zukunft unserer Welt. Ein „Best of Deep Space“ ist inkludiert.

Dauer: 1,5 Stunden, Preis: 3 € (exkl. Eintritt)

SA 16.3./SO 17.3., SA 27.4./SO 28.4., SA 25.5./SO 26.5.2013

### Deep Space Family FAMILIEN

Spazieren Sie mit Ihrer Familie an den Wochenenden der Family Days durch die vielseitigen virtuellen Welten des Deep Space und garnieren Sie Ihren Familienausflug mit beeindruckenden Expeditionen in 2-D und 3-D. Eine Reise zum Mond oder ein Spaziergang auf den Ringen des Saturns – **Uniview for Kids** macht es möglich, die unvorstellbaren Weiten unseres Weltalls auf eine ganz besondere Art und Weise neu zu entdecken. Bei **Fantasia 3-D – Interaktive Spielwelten** erwecken Sie Ihre selbst gezeichneten Figuren zum Leben und begleiten uns bei interaktiven Geschichten im Deep Space. So wartet nicht nur ein riesiges Aquarium darauf, mit von Ihnen gezeichneten Fischen gefüllt, sondern auch eine farbenprächige Südseeinsel, von Ihrer Familie gerettet zu werden. ExtremsportlerInnen und solche, die es noch werden wollen, kommen bei **X-treme Sports** auf ihre Kosten – ob Fallschirmspringen, Mountainbiken oder Skifahren, es geht stets in hohem Tempo steil bergab. *Dauer: je 30 Minuten, Preis: gültiges Museumsticket*

11:00 ..... **Uniview for Kids**

11:30 ..... **X-treme Sports**

15:00 ..... **Fantasia 3-D – Interaktive Spielwelten**

15:30 ..... **Uniview for Kids**

17:30 ..... **X-treme Sports**



Erich Pröll und die Tiere, die als „Legenden des Wilden Westens“ die Besiedelung Nordamerikas entscheidend ermöglichten

# Deep Space LIVE

Hochaufgelöste Bildwelten im Format von 16 x 9 Metern treffen auf fachkundigen Kommentar. Deep Space LIVE steht für aufschlussreiche Unterhaltung inmitten beeindruckender Bilder.

## **Deep Space LIVE**

**jeden DO, 20:00–21:00 (außer an Feiertagen)**

powered by HYPO Oberösterreich

Preis: 3 € pro Person oder gültiges Museumsticket

Reservierung unter 0732.7272.51 oder [center@aec.at](mailto:center@aec.at) empfohlen

Alle Termine dieser Reihe finden Sie auf [www.aec.at](http://www.aec.at)



DO 14.3.2013, 20:00–21:00

### **Deep Space LIVE: Gefährlicher Himmel über Linz 1944/45**

Schwer getroffene Industrieanlagen, von Bomben beschädigte Gebäude und ein zerstörtes Bahnnetz. Mit detaillierten Luftaufnahmen der amerikanischen Luftstreitkräfte und Bildern aus der Bevölkerung öffnet der Fotograf Manfred Carrington ein tragisches Kapitel der Linzer Stadtgeschichte und dokumentiert mit diesem außergewöhnlichen Bildmaterial unbekanntere Aspekte des Zweiten Weltkriegs.

DO 4.4.2013, 20:00–21:00

### **Deep Space LIVE: Life Cycles**

Treten Sie in die Pedale und erleben Sie mit „Life Cycles“ einen Abenteuerfilm der Extraklasse. Spüren Sie geradezu den Fahrtwind, wenn Sie mit dem Fahrrad die schönsten, beeindruckendsten und unvergessliche Landschaften durchqueren. In höchster Auflösung und mit viel Liebe zum Detail zieht Sie „Life Cycles“ in seinen Bann. Von den goldenen Prärien Kanadas zu einer Fahrradfabrik in Japan erforscht der Film die Konzepte von Erschaffung und Zerstörung – bei Natur, Maschine und Mensch.

DO 11.4.2013, 20:00–21:00

### **Deep Space LIVE: Teufelsfurcht und Wunderglaube**

Was können uns Sagen aus dem alten Linz über die Menschen von damals erzählen? Haben einzelne Gestalten aus den überlieferten Geschichten tatsächlich existiert? Begleiten Sie die Historikerin Mag. Dr. Cathrin Hermann und die Linzer Märchenerzählerin Claudia Edermayer bei einer Spurensuche in die Vergangenheit.

# NEXTCOMIC

Mit seiner bereits fünften Auflage legt das NEXTCOMIC Festival heuer seinen Schwerpunkt auf Comics und Musik. Einer der Spielorte in Linz ist das Ars Electronica Center.



**NEXTCOMIC Festival**  
**DO 21.3.-DO 28.3.2013**  
[www.nextcomic.org](http://www.nextcomic.org)

DO 21.3.2013, 19:00–20:00, SA 23.3./SO 24.3.2013, 10:00–17:00

**Mangarium Fish Farm** **FAMILIEN**

Erschaffen Sie Ihren Fisch auf einem digitalen Zeichenbrett im FabLab und schenken Sie ihm im Deep Space die Freiheit.

DO 21.3.2013, 20:00–21:00

**Deep Space LIVE: Musik und Comics**

Die Künstlerin Michaela Konrad, StudentInnen der FH OÖ Campus Hagenberg und das Ars Electronica Futurelab stellen ihre aktuellsten interaktiven Comic-Abenteuer im Deep Space vor.

*Eintritt frei*

DO 21.3.2013, 21:00–22:00

**Vortrag: Visual Development und Character Design**

Nehmen Sie Ihren Notizblock in die Hand und holen Sie sich kreative Inspirationen vom Figurendesigner Florian Satzinger.

*Eintritt frei*

SA 23.3.2013, 13:00–14:30

**Limelight**

Spielen Sie mit und schlüpfen Sie in die Rolle eines kleinen Zauberlehrlings im Deep Space. Ein Projekt der Studiengänge Interactive Media und Digital Arts der FH OÖ Campus Hagenberg.

SA 23.3./SO 24.3.2013, 10:00–18:00

**The Croister, Rodent Riguez** **KINDER • JUGENDLICHE**

Interaktive Spiele der FH OÖ Campus Hagenberg im SoundLab.



*Limelight: Ein öffentliches Spielerlebnis während des NEXTCOMIC Festivals*

DO 25.4.2013, 20:00–21:00

**Deep Space LIVE: Panoptikum**

Über 20 Jahre war „Panoptikum“ ein fixer Bestandteil des wöchentlichen Programms im österreichischen Fernsehen. Das Erfolgsrezept: Bildberichte von TV-Sendern aus aller Welt – durchdacht zusammengestellt und spannend präsentiert. Als Internet-Rundschau wird dies nun neu konzipiert: Einmal im Monat begeben sich Gerfried Stocker, der künstlerische Leiter der Ars Electronica, Futurelab-Chef Horst Hörtnner und Museumsleiter Christoph Kremer auf einen Rundgang durch die unendlichen Weiten des Internets und präsentieren Neuheiten aus Kunst, Technologie, Wissenschaft und Gesellschaft.

DO 2.5., DO 16.5. und DO 23.5.2013, 20:00–21:00

**Deep Space LIVE: Mustangs – lebende Legenden**

Als erstem Nicht-Amerikaner ist es dem Oberösterreicher Erich Pröll gelungen, Mustangs – die legendären Wildpferde Nordamerikas – bei einer Auktion zu ersteigern und nach Österreich zu bringen. Sehen Sie im Mai drei packende Dokumentationen und lernen Sie die Hintergründe der Produktion und die Besonderheiten der Mustangs kennen – persönlich von Erich Pröll präsentiert.

**DO 2.5.....Teil 1: Mustangs, die aus der Wildnis kommen**

**DO 16.5. ....Teil 2: Mustangs, die mit den Pferden sprechen**

**DO 23.5.....Teil 3: Mustangs, die nach Europa kommen**



Die Zeit hat auch in der Stadt Linz ihre Spuren hinterlassen

# LINZ VERÄNDERT Ausstellungszelt

**LINZ VERÄNDERT Ausstellungszelt**  
**am Urfahrner Frühjahrsmarkt**  
**SA 27.4. – SO 5.5.2013, 10:00–19:00**  
Eintritt frei

Die Stadt Linz hat sich in den vergangenen Jahrzehnten stark verändert. Besonders offensichtlich wird dies beim direkten Vergleich zahlreicher Fotografien von einst und jetzt. Im „LINZ VERÄNDERT Ausstellungszelt“ haben Sie diesmal nicht nur die Möglichkeit, eine neue Sammlung an alten Postkarten unmittelbar mit aktuellen Ansichten zu vergleichen, sondern Sie sehen auch schon am Vorplatz in mit Bewegungssensoren bestückten „Schaukästen“, wie sich das Gesicht der Stadt im Laufe der Zeit gewandelt hat. Die Ausstellung am Urfahrmarkt ist ein Projekt der Unternehmensgruppe Stadt Linz und des Ars Electronica Futurelab und hebt mit weiteren interaktiven Stationen diesmal vor allem die Kulturstadt Linz in klangvoller Weise hervor.



Außer Kontrolle? Bei jedem Klick und jeder Eingabe lernt uns das Netz immer näher kennen

# Spezialführungen

Ob Vertiefung oder neue Sichtweisen, bei den Spezialführungen lernen Sie gesellschaftsrelevante Themen näher kennen.

Jeden SA, 16:00–17:00

## Spezialführung: Außer Kontrolle

Bei dieser Führung durch die Ausstellung „Außer Kontrolle – Was das Netz über dich weiß“ erfahren Sie, wie ständige technologische Neuerungen in den Bereichen Internet und Telekommunikation nicht nur unseren Alltag verändern und erleichtern, sondern auch unsere Privatsphäre schmälern.

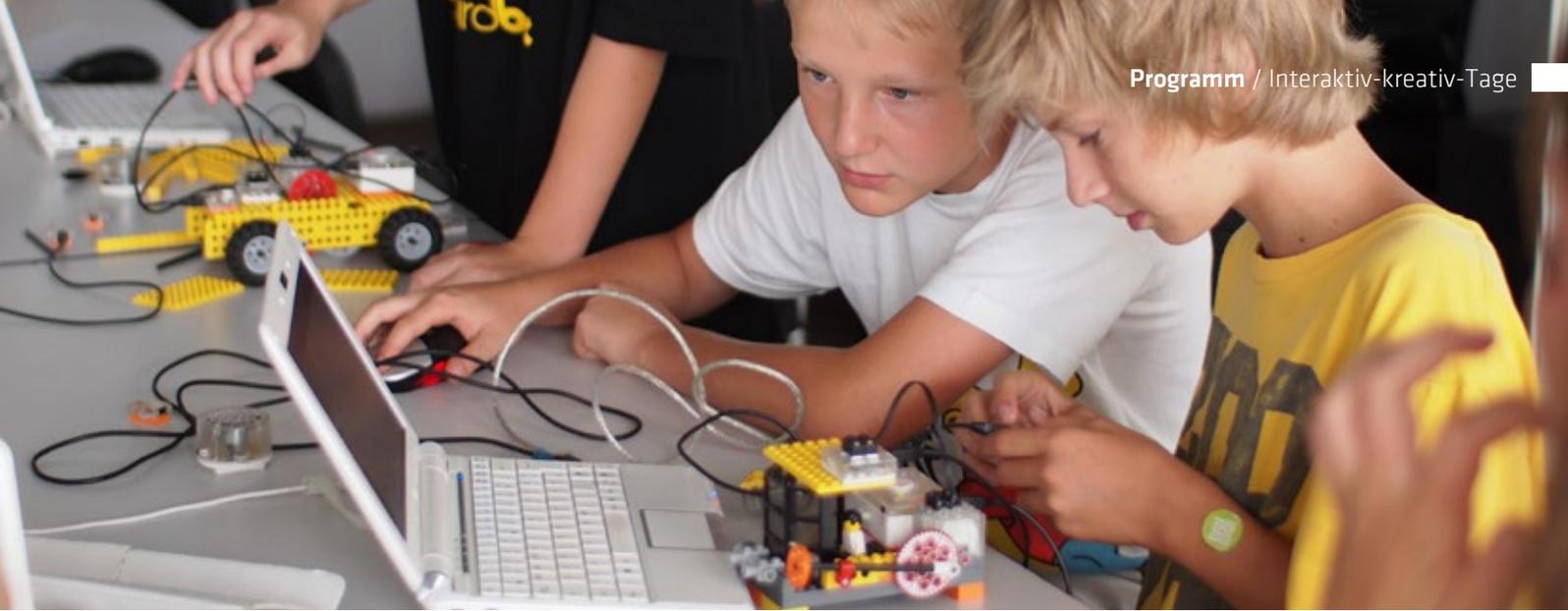
*Dauer: 1 Stunde, Preis: 3 € (exkl. Eintritt)*

DO 25.4. und DO 23.5.2013, 18:30–19:30

## Spezialführung: Aus dem Blickwinkel anderer Kulturen

Gehen alle Kulturen gleich mit Zeit um? Welche unterschiedlichen Bedeutungen hat der Schatten auf unserer Welt? Wie treten die Menschen an menschenähnliche Roboter heran? Zwei Kulturlotsinnen des Vereins für interkulturelle Begegnung und Kulturvermittlung (ibuk) aus Polen und Thailand führen Sie durch das Ars Electronica Center und zeigen Ihnen neue Perspektiven.

*Dauer: 1 Stunde, Preis: Eintritt frei*



Im Workshop „PicoCricket“ warten Motoren, Sensoren und andere Elemente darauf, mit deinen Ideen verknüpft zu werden

# Ferienprogramm: Interaktiv- kreativ-Tage

Eine Reise zu den Highlights des Museums und spannende Workshops erwarten 6- bis 14-Jährige in den Osterferien.

## **Interaktiv-kreativ-Tage**

**DI 26.3. und DO 28.3.2013 in den Osterferien, 10:30–14:30**

Preis: 15 € / Voranmeldung unter 0732.7272.51 oder center@aec.at erforderlich, bitte Jause und Getränk mitbringen

DI 26.3.2013, 10:30–14:30

**FABelwesen (6–10 Jahre)** KINDER + JUGENDLICHE

Entwirf auf einem Zeichencomputer ein Fantasiewesen und beobachte dann, wie es mit dem ultraschnellen und genauen Lasercutter zu einem richtigen Papierwesen wird. Ein Workshop, in dem du viel zeichnen, schneiden und mit neuen Technologien experimentieren kannst.

DI 26.3.2013, 10:30–14:30

**PicoCricket (10–14 Jahre)** KINDER + JUGENDLICHE

Ein Flaschengeist, der bei Musik das Tanzbein schwingt, eine Roboterhenne, die einen Wurm aufpickt, oder eine Angelmaschine? Dahinter stecken deine Ideen und PicoCricket, ein Minicomputer mit Sensoren, Motoren, Lichtern und Lautsprechern, den du nach Lust und Laune verändern und programmieren kannst.

DO 28.3.2013, 10:30–14:30

**Mikrokosmonauten (6–10 Jahre)** KINDER + JUGENDLICHE

Willst du MikrokosmonautIn werden? Dann mach dich mit unterschiedlichen Mikroskopen auf den Weg in „die Welt des Kleinen“, die du mit bloßen Augen gar nicht sehen kannst. Wie schauen Hautzellen aus, wenn sie 1.000-fach vergrößert sind? Können Bakterien schön sein? Finde es heraus!

DO 28.3.2013, 10:30–14:30

**NeXT TopRobot (10–14 Jahre)** KINDER + JUGENDLICHE

Wie werden Roboter programmiert und wie können sie ihr Umfeld wahrnehmen und darauf reagieren? Das erfährst du, wenn du selbst die LEGO NXT-Roboter umbaut, erweiterst und programmierst. Unterstützt wirst du von StudentInnen der FH Hagenberg, angehenden SpezialistInnen auf dem Gebiet der Robotik.



Drehen Sie bei „Zeit ist Held“ die Zeit zurück und blicken Sie auf die Tages- und Nachtzeiten in unserer Welt

## für SeniorInnen

Jeden ersten und dritten Freitag im Monat bietet das Ars Electronica Center eigene Führungen mit wechselnden Schwerpunkten für SeniorInnen an.

### *für SeniorInnen*

**FR 1.3., FR 15.3., FR 5.4., FR 19.4., FR 3.5. und FR 17.5.2013,  
jeweils 14:00–15:00**

Preis: 3 € (exkl. Eintritt)

FR 1.3. und FR 15.3.2013, 14:00–15:00

### **Zeit ist Held** SENIORINNEN

In einer etwas anderen Zeitreise durch die Ausstellung „Zeit ist Held“ erfahren Sie, wie wir Menschen seit jeher versuchen, Zeit zu organisieren, wie wir Zeit empfinden und wie wir sie gestalten können. Vergleichen Sie Ihr Lebenstempo mit dem von Menschen anderer Kulturen, finden Sie heraus, ob Sie die Eilkrankheit haben und welche technologische Erfindung zur weltweiten Vereinheitlichung der Uhrzeit führte. Nehmen Sie sich Zeit für die Zeit!

FR 5.4. und FR 19.4.2013, 14:00–15:00

### **Alles außer Kontrolle?** SENIORINNEN

Wenn Sie sich im Internet in sozialen Netzwerken wie Facebook mit FreundInnen unterhalten, werden sämtliche Schritte aufgezeichnet. Wie sieht so ein Leben im Netz eigentlich aus? Wie gehen vor allem Kinder und Jugendliche damit um? Und welche Daten werden von uns BürgerInnen eigentlich gesammelt? Erfahren Sie bei dieser Führung durch die Ausstellung „Außer Kontrolle – Was das Netz über dich weiß“, welche digitalen Spuren Sie im Internet hinterlassen.

FR 3.5. und FR 17.5.2013, 14:00–15:00

### **Rück näher! Wenn Technologie auf unseren Körper trifft** SENIORINNEN

Ein Großteil der medizinischen Diagnosen, Therapien und Behandlungen zur Sicherung unserer Lebensqualität basiert besonders stark auf technologischem Wissen. Doch wo ziehen wir die Grenze zwischen dem technisch Machbaren und unseren moralischen Werten? Informieren Sie sich über bildgebende diagnostische Verfahren wie die Mikroskopie, die Magnetresonanztomografie oder die DNA-Analyse. Sehen Sie, wie mithilfe des Gehirns oder der Augen Geräte gesteuert werden können und wie technische Prothesen mit dem eigenen Körper verschmelzen.



Kennen Sie schon alle Ausstellungsbereiche im Ars Electronica Center?

Ob Highlightführung oder Family Tour, im Deep Space tauchen Sie in neue Welten ein

# Classics

InfotrainerInnen geben Ihnen bei den Führungen durch das Museum der Zukunft einen ersten Einblick und laden Sie zum Entdecken sehenswerter Neuigkeiten ein – allein oder in der Gruppe.

DI-SO/FEI, 11:00/15:00, DO auch 18:30, SA/SO/FEI auch 16:00

## Highlightführung

Die Highlightführung bietet Ihnen eine einzigartige Übersicht: Lassen Sie sich durch alle Ausstellungsbereiche führen und machen Sie Bekanntschaft mit den „Neuen Bildern vom Menschen“. Ein Besuch im weltweit einzigartigen Deep Space ist inkludiert. *Dauer: 1,5 Stunden, Preis: 3 € (exkl. Eintritt), Termine für Gruppen und fremdsprachige Führungen nach Vereinbarung*

DI-SO/FEI, 15:00

## Abenteuerreise für Kinder von 6 bis 10 Jahren KINDER + JUGENDLICHE

Hast du Lust auf eine spannende Schiffsreise in Richtung Zukunft? Unser Schiff heißt Ars Electronica Center und gemeinsam steuern wir eine ganz besondere Fracht: Roboterrobber, träumende Maschinen und eine Schatzkiste voller Überraschungen. *Dauer: 1,5 Stunden (nur für Kinder), Preis: 3 € (exkl. Eintritt), Termine für Gruppen nach Vereinbarung*

SA/SO/FEI, 11:30/15:30

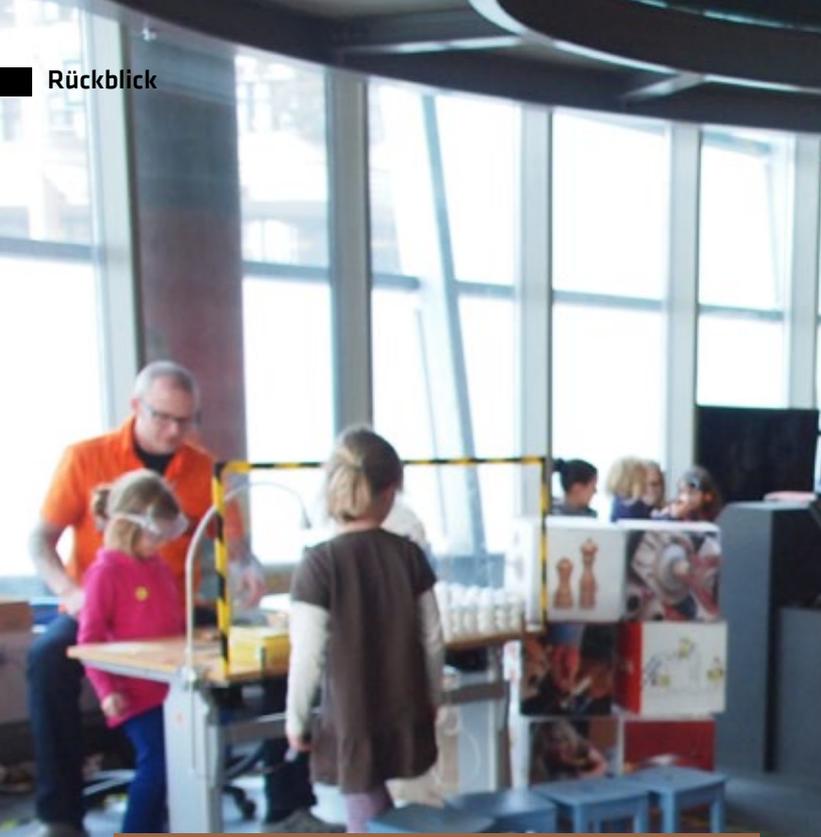
## Family Tour FAMILIEN

Eine abwechslungsreiche Tour für die ganze Familie durch das Museum, gespickt mit aufregenden Gedanken rund um die Zukunft unserer Welt: Vielleicht werden Roboter nicht nur Spielzeug, sondern auch Partnerin und Partner sein können. Wo möglich wird unser Gemüse über einen 3-D-Drucker in die Welt gesetzt. Was denken Sie: Was hält die Zukunft für uns bereit? *Dauer: 1,5 Stunden, Preis: 3 € (exkl. Eintritt), Termine für Gruppen nach Vereinbarung*

Termine nach Vereinbarung

## Kindergeburtstag für Kinder ab 7 Jahren KINDER + JUGENDLICHE

Nach einer exklusiven Führung durch die aktuellen Ausstellungen für dich und deine Freundinnen und Freunde warten dann im Cafe.Restaurant.Bar CUBUS Toast, Kindercocktail und eine Geburtstagstorte auf euch. *Dauer: 2,5 Stunden, Preis: 17 € pro Kind*



Einfache Farbcodes genügen, um den „Krizelbot“ zu steuern



Naturwissenschaft und Technik zum Staunen

# *Kinder erleben Technik*

Einen ganzen Monat lang machte die beliebte Wanderausstellung „Kinder erleben Technik“ des Vereins OTELO in Zusammenarbeit mit Ars Electronica auch heuer wieder Station im Museum der Zukunft. Farben und Klänge, Wasserräder, Magneten, Zahnräder und Schraubenzieher, Werkbände und Späne: 4- bis 8-Jährige hatten von 16.1. bis 17.2.2013 die Gelegenheit, durch spielerisches Erforschen und genaues Beobachten die Themenfelder Naturwissenschaft und Technik näher kennenzulernen und Erfahrungen zu sammeln. Dabei zeigte sich einmal mehr, dass Kinder mit ihren Tausenden Fragen des „Warum? Wieso? Weshalb?“ im Kopf Zeit brauchen, um die sie umgebende Welt in ihrer Geschwindigkeit spielerisch zu begreifen. „Kinder erleben Technik“ wird vom Land Oberösterreich und der Wirtschaftskammer Oberösterreich unterstützt.



Auf einer „echten“ Werkbank selber Kerzen dreheln



Gerfried Stocker, Gerhard Blechinger und das Team von „Zeit ist Held“

## Zeit ist Held

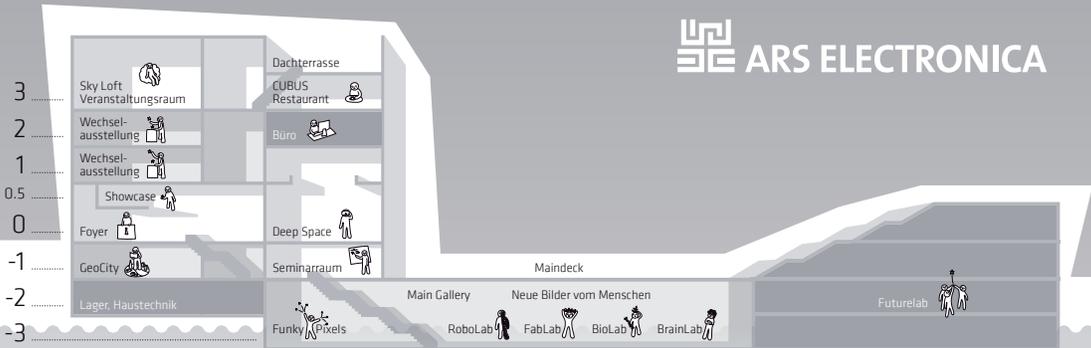
Trotz vieler vorweihnachtlicher Verpflichtungen haben sich etwa 120 BesucherInnen die Zeit genommen, zur Ausstellungseröffnung von „Zeit ist Held“ am 6. Dezember 2012 zu kommen. Als Abschlussprojekt des Masterstudiengangs MultiMediaArt der FH Salzburg konzipiert, soll die Ausstellung vor allem Denkanstöße zum eigenen Umgang mit der Zeit geben und auf die zahlreichen Zeitstrukturen hinweisen, die wir uns selbst auferlegt haben. Gerfried Stocker, künstlerischer Leiter der Ars Electronica, Vizebürgermeister Dr. Erich Watzl und Studiengangsleiter Prof. Dr. Gerhard Blechinger gratulierten den StudentInnen zu ihrem gelungenen Projekt, dessen Exponate diese gleich bei einer Führung durch „Zeit ist Held“ an diesem Abend persönlich vorstellten.



Die StudentInnen führten ihre Exponate persönlich dem Publikum vor



	DATUM	UHRZEIT	VERANSTALTUNG	SEITE	
	FR 1.3.2013	14:00–15:00	für SeniorInnen: Zeit ist Held	20	SENIORINNEN
	SA 2.3./SO 3.3.2013	10:00–18:00	Science Days: Astronomie	14	
	SA 2.3.2013	16:00–17:00	Spezialführung: Außer Kontrolle	18	
	DO 7.3.2013	20:00	Ausstellungseröffnung: people_scans	10	
	FR 8.3.2013	18:00–24:00	GameStage@AEC	12	
	SA 9.3.2013	16:00–17:00	Spezialführung: Außer Kontrolle	18	
	DO 14.3.2013	18:30–20:00	Gehirn für Alle: Gehirn für Einsteiger	13	
	DO 14.3.2013	20:00–21:00	Deep Space LIVE: Gefährlicher Himmel über Linz	16	
	FR 15.3.2013	14:00–15:00	für SeniorInnen: Zeit ist Held	20	SENIORINNEN
MÄRZ	SA 16.3./SO 17.3.2013	10:00–18:00	Family Days	15	FAMILIEN
	SA 16.3.2013	16:00–17:00	Spezialführung: Außer Kontrolle	18	
	DO 21.3.2013	20:00–21:00	Deep Space LIVE: Musik und Comics	17	
	DO 21.3.2013	21:00–22:00	Vortrag: Visual Development und Character Design	17	
	SA 23.3./SO 24.3.2013	10:00–17:00	Mangarium Fish Farm	17	FAMILIEN
	SA 23.3./SO 24.3.2013	10:00–18:00	The Croister, Rodent Riguez	17	KINDER + JUGENDLICHE
	SA 23.3.2013	13:00–14:30	Limelight	17	
	SA 23.3.2013	16:00–17:00	Spezialführung: Außer Kontrolle	18	
	DI 26.3.2013	10:30–14:30	Interaktiv-kreativ-Tage	19	KINDER + JUGENDLICHE
	DO 28.3.2013	10:30–14:30	Interaktiv-kreativ-Tage	19	KINDER + JUGENDLICHE
	DO 28.3.2013	20:00–21:00	Deep Space LIVE: The Art of Flight	16	
	SA 30.3.2013	16:00–17:00	Spezialführung: Außer Kontrolle	18	
	DO 4.4.2013	20:00–21:00	Deep Space LIVE: Life Cycles	16	
	FR 5.4.2013	14:00–15:00	für SeniorInnen: Alles außer Kontrolle?	20	SENIORINNEN
	SA 6.4.2013	16:00–17:00	Spezialführung: Außer Kontrolle	18	
	DO 11.4.2013	20:00–21:00	Deep Space LIVE: Teufelsfurcht und Wunderglaube	16	
	SA 13.4./SO 14.4.2013	10:00–18:00	Science Days: Mensch Maschine!	14	
	SA 13.4.2013	16:00–17:00	Spezialführung: Außer Kontrolle	18	
	DO 18.4.2013	18:30–20:00	Gehirn für Alle: Kunstwahrnehmung	13	
APRIL	DO 18.4.2013	19:30	Eröffnung: Die Erde begreifen	3	
	FR 19.4.2013	14:00–15:00	für SeniorInnen: Alles außer Kontrolle?	20	SENIORINNEN
	SA 20.4.2013	16:00–17:00	Spezialführung: Außer Kontrolle	18	
	DO 25.4.2013	18:30–19:30	Spezialführung: Aus dem Blickwinkel anderer Kulturen	18	
	DO 25.4.2013	18:30–20:00	Gehirn für Alle: Sociable Agents	13	
	DO 25.4.2013	20:00–21:00	Deep Space LIVE: Panoptikum	17	
	SA 27.4./SO 28.4.2013	10:00–18:00	Family Days	15	FAMILIEN
	SA 27.4.–SO 5.5.2013	10:00–19:00	LINZ VERÄNDERT Ausstellungszelt	18	
	SA 27.4.2013	16:00–17:00	Spezialführung: Außer Kontrolle	18	
	DO 2.5.2013	20:00–21:00	Deep Space LIVE: Mustangs, die aus der Wildnis kommen	17	
	FR 3.5.2013	14:00–15:00	für SeniorInnen: Rück näher!	20	SENIORINNEN
	SA 4.5.2013	16:00–17:00	Spezialführung: Außer Kontrolle	18	
	SA 11.5./SO 12.5.2013	10:00–18:00	Science Days: Gehirn und Wahrnehmung	14	
	SA 11.5.2013	16:00–17:00	Spezialführung: Außer Kontrolle	18	
	DO 16.5.2013	20:00–21:00	Deep Space LIVE: Mustangs, die mit den Pferden sprechen	17	
MAI	FR 17.5.2013	14:00–15:00	für SeniorInnen: Rück näher!	20	SENIORINNEN
	SA 18.5.2013	16:00–17:00	Spezialführung: Außer Kontrolle	18	
	DO 23.5.2013	18:30–19:30	Spezialführung: Aus dem Blickwinkel anderer Kulturen	18	
	DO 23.5.2013	18:30–20:00	Gehirn für Alle: Lebensspuren im Gehirn	13	
	DO 23.5.2013	20:00–21:00	Deep Space LIVE: Mustangs, die nach Europa kommen	17	
	SA 25.5./SO 26.5.2013	10:00–18:00	Family Days	15	FAMILIEN
	SA 25.5.2013	16:00–17:00	Spezialführung: Außer Kontrolle	18	



### Eintrittspreise

Vollpreis 8 € / ermäßigt 6 €  
 Kostenloser Eintritt für Kinder unter 6 Jahren  
 Familie (Eltern, Kinder) 16 € / ermäßigt 14 €  
 Familie (1 Elternteil, Kinder) 8 € / ermäßigt 7 €  
 Jahreskarte 25 € / ermäßigt 15 €

### Ars Electronica im Web

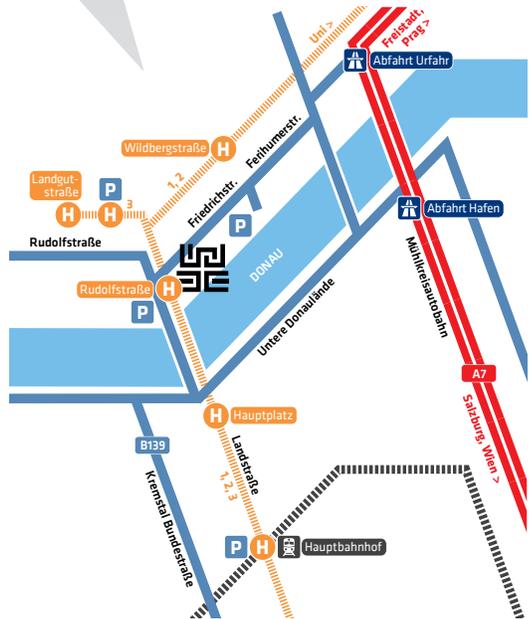
Infos zu weiteren Ermäßigungen, Ausstellungen, Veranstaltungen, dem Schulprogramm und anderen Projekten der Ars Electronica finden Sie auf [www.aec.at](http://www.aec.at). Hier können Sie auch unseren Newsletter und das Magazin „update“ abonnieren oder sich mit uns über soziale Netzwerke und unseren Blog vernetzen.

### Öffnungszeiten

Dienstag, Mittwoch, Freitag: 9:00–17:00  
 Donnerstag: 9:00–21:00  
 Samstag, Sonntag, Feiertag: 10:00–18:00  
 Montag geschlossen (außer an Feiertagen)

### Ars Electronica Center

Ars-Electronica-Straße 1  
 4040 Linz, Österreich  
 Tel.: +43.732.7272.0  
 E-Mail: [center@aec.at](mailto:center@aec.at)  
[www.aec.at](http://www.aec.at)





Einreichschluss  
verlängert  
bis 3. April 2013

u19 CREATE  
YOUR  
WORLD  
PRIX

ZUKUNFTSWETTBEWERB  
DER NÄCHSTEN GENERATION

**Prix Ars Electronica**

**2013**

Info und Online-Einreichung unter

[www.u19.at](http://www.u19.at)

**Was kannst du gewinnen?**

Eine Goldene Nica und Preise im  
Gesamtwert von 10.000 €

**Was kannst du einreichen?**

Künstlerische, soziale, technologische oder wissenschaftliche  
Projekte und Ideen, mit denen du die Welt von morgen  
mitgestaltest.

**Wer kann teilnehmen?**

Alle bis 19 Jahre

**PRIXARS**  ARS ELECTRONICA