ARS ELECTRONICA CENTER

update

JULI – SEPTEMBER 2018

ARS ELECTRONICA

www.aec.at

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 den vier Säulen Ars Electronica Festival/Prix Ars Electronica, Ars Electronica Center, Ars Electronica Futurelab und Ars Electronica Solutions. 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?

Die jüngste Ausgabe des „update“ bietet Ihnen einen Überblick über die aktuellen Ausstellungen und Veranstaltungen im Ars Electronica Center. Besuchen Sie uns!

Inhalt

3 Ars Electronica Festival 2018
16 Deep Space LIVE
18 Tag des Denkmals
20 Nacht der Familie
22 Ferienprogramm
26 Kinderforschungslabor
27 Die aktuellen Ausstellungen im Ars Electronica Center
34 Führungen im Ars Electronica Center

ERROR
the Art of Imperfection

ARS ELECTRONICA FESTIVAL
POSTCITY Linz, 6. – 10.9.2018

Ein Error ist die Abweichung von dem was wir erwarten, eine Abweichung von der Norm ... aber was ist die Norm und wer legt sie fest? Ein Error muss kein Fehler sein, er kann eine Chance sein!

Christoph Kolumbus wollte nach Indien und entdeckte Amerika. Louis Pasteur vergaß ein Glas mit Krankheitserregern, verabreichte es viel später als beabsichtigt seinen Hühnern und stieß so auf das Phänomen der Immunisierung. Und Mas Subramanian und sein Team wollten eigentlich die magnetischen und elektrischen Eigenschaften von Manganoxid testen, entdeckten stattdessen aber ein bis dato unbekanntes Pigment, das YInMn-Blau.

Genau dieses Blau ziert die Plakate und Poster des diesjährigen Ars Electronica Festival, das den Titel *Error – The Art of Imperfection* trägt. Vom 6. bis 10. September 2018 dreht sich alles um Fehler, Scheitern, Irrtümer und Abweichungen von der Norm. Ob als Wunderquell für Innovation gefeiert oder als Auslöser katastrophaler Unfälle geächtet, der Fehler – der Error – steht dieses Jahr im Mittelpunkt. Wie kann aus einem Error ein positiver Antrieb entstehen? Welche Fehlerkultur braucht es, um trotz – oder gerade durch – Scheitern zum Fortschritt zu kommen? Und wie menschlich ist eigentlich der Irrtum?

Cover: *Alter*, Kohei Ogawa, Itsuki Doi, Takashi Ikegami, and Hiroshi Ishiguro; Foto: Justine Emard
Auszeichnung Interactive Art +, Prix Ars Electronica 2018 und Nominierung STARTS Prize 18
AEC, Nicolas Ferrando, Lois Lammerhuber

Kitty AI, Pinar Yoldas

Zen-Mönch und AI-Experte Zenbo Hidaka auf der Ars Electronica 2017

A3 K3, Dragan Ilić

A3 K3, Dragan Ilić

Wir haben Gerfried Stocker, künstlerischer Leiter der Ars Electronica, zum Interview getroffen und ihn zum diesjährigen Festivalthema befragt.

Warum ist das Thema Error gerade jetzt so relevant?
Gerfried Stocker: Aus unterschiedlichen Gründen. Man kann es sehr einfach, fast banal herleiten, wenn man die momentane öffentliche Stimmung und Meinung betrachtet. Es dominiert der Eindruck, dass etwas mit dem 21. Jahrhundert und unserem Traum von der digitalen Revolution und einer offenen, digitalen Gesellschaft schiefgelaufen ist. Millionen Menschen fühlen sich aus gutem Grund bedroht, sie machen sich Sorgen um ihre Datenhoheit, um ihre Privatsphäre. Weiters sehen wir uns mit einer noch nie dagewesenen Präsenz von Fälschung, Täuschung, Fake und mit Populismus konfrontiert, der über alle Nationalgrenzen hinweg die öffentliche Meinung oder politische Entscheidungen beeinflusst. Darüber hinaus verspüren viele Menschen die diffuse Angst, dass sie angesichts der rasanten Dynamik der technologischen Entwicklung auf der Strecke zu bleiben. Hier existiert ein Error ja in einer wunderbaren Doppeldeutigkeit. Welchem Irrtum sind wir aufgesessen? Was ist die Ursache dieser Fehlentwicklung? Und brauchen wir nicht dringend etwas wie die viel zitierte Fehlerkultur und eine ausgeprägte Risikobereitschaft? Das eine wie das andere bildet die Voraussetzung, um andere Lösungen und neue Wege überhaupt denken und beschreiten zu können. Genau das ist ein ganz spannender Aspekt, wenn man sich mit dem Thema Error beschäftigt. Error ist eben nicht der Fehler, sondern die Abweichung von dem, was wir erwartet haben. Error ist die Enttäuschung, aber auch der Freiraum, der Spielraum, der entsteht, wenn wir es uns erlauben, von der Norm abzuweichen, wenn wir es uns erlauben, uns selbst infrage zu stellen. Denn wer definiert eigentlich unsere Normen? Was ist der Grund, dass wir bestimmte Vorstellungen oder Parameter als Diktat einfach akzeptieren? Und wie können wir in unserer Gesellschaft jene Freiräume etablieren, die wir brauchen, um Neues zu denken? Das ist ein ganz entscheidender Punkt, an dem Kunst auf Technologie trifft.

Error ist also die Abweichung von der Norm – was heißt das auf gesellschaftlicher Ebene?
Gerfried Stocker: Da gibt es eine schöne Analogie: Error und Toleranz sind Zwillinge. Toleranz ist notwendig, damit Error Produktivkraft entfalten kann. Die Frage, welche gesellschaftlichen Produktivkräfte eine Abweichung genau anstößt, lässt sich am besten ganz einfach und banal erahnen, wenn man sich bewusst macht, wie viele Errors und Irrtümer die Natur brauchte, um von den allerersten Bakterien vor Millionen von Jahren bis zum Homo sapiens zu gelangen! Und aus wie vielen Irrtümern und Fehlern mussten wir als Einzelne ebenso wie als Menschheit in den zwei- oder dreihunderttausend Jahren, in denen es den Homo sapiens gibt, immer wieder lernen, um zum heutigen Entwicklungsstand zu kommen! Die finale Frage ist, wie viel Erfahrung und Wissen uns als Menschheit fehlen würden, wenn wir nicht immer wieder mit Abweichungen zu tun gehabt hätten – mit den Anderen, den Andersdenkenden, den Andersgläubigen. All die Menschen und Perspektiven, die man so leicht ausgrenzt, waren und sind von einer höheren Warte aus betrachtet sehr häufig genau jene wunderbaren und am Ende heiß begehrten Quellen für das Neue, für Innovationen, für bahnbrechende Ideen, für fantastische Erfindungen und letztlich für das, was wir als gesellschaftlichen Fortschritt betrachten.

Es gibt aber gleichzeitig auch einen Grund, warum der Mensch nach Vollkommenheit strebt.
Gerfried Stocker: Es ist zweifelsohne sehr interessant, dass wir als Menschen immer nach Perfektion streben. Es ist eine zutiefst philosophische Fragestellung, die für das Festival auch ganz wichtig sein wird. Wieso haben wir diesen Perfektionswahn? Wieso glauben wir, dass wir nicht ausreichend sind, so wie wir sind? Wie wichtig ist das immer gewesen und wie wichtig wird es für unsere Weiterentwicklung bleiben? Dieses Zweifeln am Status quo ist wahrscheinlich eine der größten Triebkräfte für Entwicklung, ganz egal in welchem Bereich. Auch auf der zweiten Ebene, dort, wo es um wirtschaftliche und technische Zusammenhänge geht, ist Perfektion eine beinharte Fragestellung. Ein Fehler in der Produktionskette oder ein Irrtum bedeuten einen großen finanziellen Schaden und können vielleicht noch ganz andere negative Auswirkungen haben. Das heißt, wir brauchen eine Fehlerkultur, die auch aus einem antizipierenden Verhalten besteht. Ich glaube, dass die Thematik der Risikoabschätzung von Technologie und Wissenschaft in unserer Gesellschaft nach wie vor nicht besonders gut ausgebildet ist.

Der Untertitel zum Festivalthema lautet *The Art of Imperfection.* Soll man den Fehler überhaupt zur Kunstform erheben?
Gerfried Stocker: Ich glaube, wir müssen das im Moment tun, weil wir in einer Zeit leben, in der wir darüber diskutieren, was die Technologie mit uns Menschen machen wird, siehe die Debatte rund um Robotik und AI. Sobald man einen dieser an sich technologischen Begriffe anspricht, entwickelt sich eine ganze Story rund um diese Frage. Wir können dieser Gegenüberstellung kaum entrinnen: Die Technik auf der einen Seite, perfekt, besser als der Mensch, und auf der anderen Seite wir, die wir unvollkommen sind und deshalb auf der Strecke bleiben werden. Dem kann man nur ein sehr mutiges Konzept oder Manifest entgegensetzen und sagen: Lasst uns diese Unvollkommenheit doch zelebrieren. Denn das ist es ja eigentlich, was uns Menschen ausmacht, und vielleicht ist es auch das Einzige, was uns auf Dauer von den Maschinen unterscheiden wird. Wenn die Unvollkommenheit in der Technologie-Mensch-Beziehung ein menschliches Alleinstellungsmerkmal ist, dann sollten wir daraus eine Stärke machen. Es geht nicht darum, der Begeisterung für Technologie etwas entgegenzusetzen, sondern darum, ihr etwas zur Seite zu stellen. Etwas, das uns hilft, diese Entwicklung positiv voranzutreiben. Wir wollen der Begeisterung für AI auch die Aufforderung zu sozialer Intelligenz nicht gegenüber, sondern zur Seite stellen. Es ist ein Spielen und ein bisschen auch ein Provozieren. Eigentlich müssten wir Unvollkommenheit als ein großartiges menschliches Prinzip – oder vielleicht sogar als *das* Prinzip der Natur – postulieren, um wieder „auf dem Thron" zu stehen.

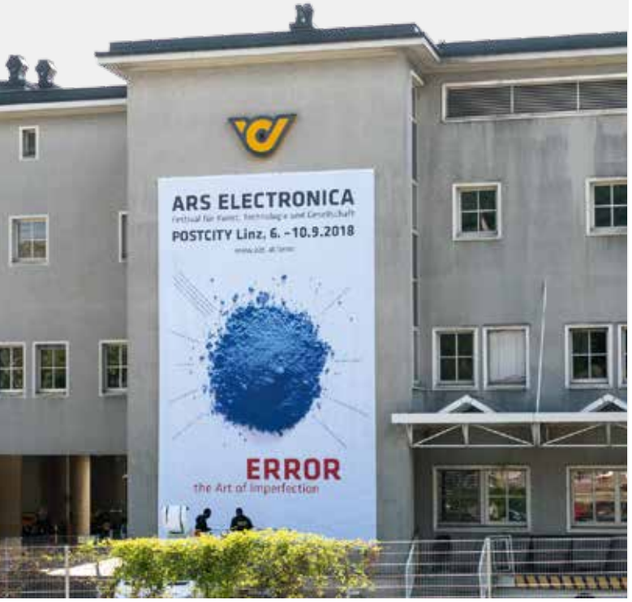
Ars Electronica Festival 2018
Error – The Art of Imperfection
DO 6.9.–MO 10.9.2018
Mehr Infos unter: www.aec.at/error

AEC, tom mesic, Martin Hieslmair

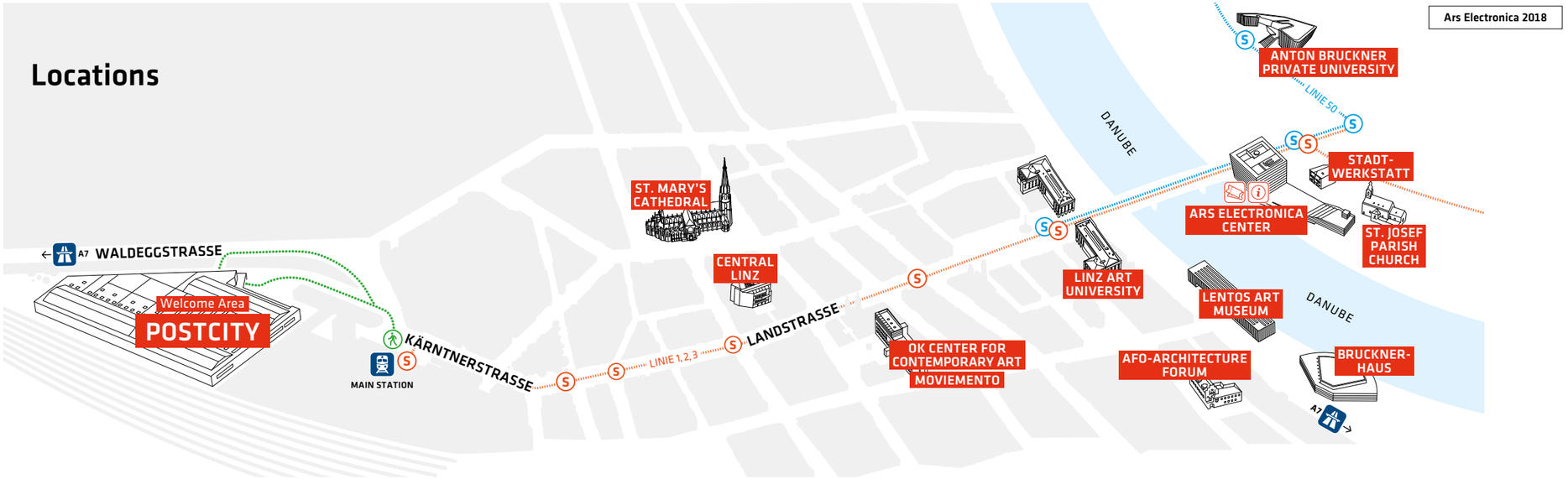
Ars Electronica Festival 2018

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft
6. – 10. September 2018

Eine Woche lang versetzt die diesjährige Ars Electronica die Linzer Innenstadt wieder in einen kreativen Ausnahmezustand. Die „Festivalmeile“ beginnt am Linzer Hauptbahnhof, führt entlang der Landstraße und erstreckt sich hinauf bis zum Pöstlingberg.
Sie können aus einer Vielzahl an Symposien, Vorträgen, Konzerten, Performances und Interventionen auswählen und Ihr ganz persönliches Ars Electronica Festival erleben. Das Programm spiegelt in Umfang und Vielfalt die Bandbreite an Perspektiven und Visionen wider, die die mehr als 1.000 beteiligten KünstlerInnen, WissenschafterInnen, Social Activists und Entrepeneurs aus aller Welt nach Linz zur Ars Electronica bringen.



Locations



POSTCITY
Die POSTCITY ist der Hotspot des Festivals. Das aufgelassene Post- und Paketverteilzentrum befindet sich auf dem Areal des Linzer Hauptbahnhofs und verfügt über insgesamt 80.000 Quadratmeter Nutzfläche auf fünf Etagen. Ihre Festivaltour führt Sie vom Dach bis zum Atombunker und von einer inspirierenden Zukunftsidee zur nächsten!

Mariendom
Der Linzer Mariendom ist der größte Kirchenraum Österreichs und eine einzigartige Festival-Location. Sie erleben hier Soundinstallationen, Performances und Konzerte.

CENTRAL
Gegenüber dem OK befindet sich das CENTRAL. Das ehemalige Programmkino ist Schauplatz des **Expanded Animation Symposium**.

OK im OÖ Kulturquartier
Ziemlich genau in der Mitte der Festivalmeile befindet sich das Offene Kulturhaus im ÖO Kulturquartier. Das Ausstellungshaus und Labor für zeitgenössische Kunst bildet die perfekte Bühne für die weltbesten MedienkünstlerInnen und ihre preisgekrönten Arbeiten. Hier erleben Sie die **CyberArts-Exhibition** und treffen die GewinnerInnen des Prix Ars Electronica.

Moviemento
Das Moviemento-Kino ist über eine Fußgängerbrücke mit dem OK verbunden – hier sehen Sie die **besten Animationen des Prix Ars Electronica**.

AEC, Robert Bauernhansl

Kunstuniversität
Die frisch renovierten Räumlichkeiten der Kunstuniversität befinden sich am nördlichen Ende des Linzer Hauptplatzes. Hier können Sie die **Campus-Ausstellung** sehen, die traditionell von einer renommierten Kunstuniversität bespielt wird.

afo architekturforum oberösterreich
Das afo architekturforum oberösterreich ist Teil einer offenen und lebendigen Szene, der Kultur- und Bildungseinrichtungen, ArchitektInnen sowie Kunst- und Kulturschaffende angehören. Es fungiert als Plattform, bindet in Diskussionen ein und schafft die Voraussetzung zur Entwicklung einer vitalen Architekturszene. Das afo präsentiert ein „Associated Program“ zur diesjährigen Ars Electronica.

LENTOS Kunstmuseum
Das LENTOS Kunstmuseum liegt vis à vis des Ars Electronica Center am südlichen Ufer der Donau. Das Haus verfügt über den größten Museumsraum Österreichs und beherbergt bei jeder Festivalausgabe die **Ausstellung der Featured Artists**.

Brucknerhaus
Das Brucknerhaus ist seit 1979 Partner der Ars Electronica. Das Konzerthaus ist traditionell Schauplatz der großen **Ars Electronica Gala**, in deren Rahmen die GewinnerInnen des Prix Ars Electronica ihre Goldenen Nicas überreicht bekommen.

Ars Electronica Center
Das Stammhaus der Ars Electronica präsentiert Ihnen während des Festivals mehrere **Ausstellungen** und ein speziell für das Festival konzipiertes Programm im **Deep Space 8K**.

Anton Bruckner Privatuniversität
Die Anton Bruckner Privatuniversität für Musik, Schauspiel und Tanz besticht durch ihre Architektur und technische Ausstattung. Hier finden der **Sonic Saturday** und Teile des **Music Monday** statt.

Stadtwerkstatt (STWST)
Die STWST wurde 1979 initiiert und hat die Entwicklung der Stadt Linz mitgeprägt. Aus dem früheren KünstlerInnenkollektiv haben sich drei Initiativen entwickelt, die heute unter dem Dach der STWST gebündelt sind: die Stadtwerkstatt-Initiative selbst, servus.at und das freie Radio FRO. Im Rahmen der Ars Electronica bietet die STWST ein abwechslungsreiches Programm.

Stadtpfarrkirche Urfahr
Die Stadtpfarrkirche Urfahr befindet sich in unmittelbarer Nachbarschaft des Ars Electronica Center. Die römisch-katholische Kirche wurde 1702 dem Heiligen Josef geweiht. Auch sie ist eine Location des Ars Electronica Festival 2018.

Festival-Programm

Symposium in der POSTCITY

Konferenzen, Summits, Open Labs, Workshops

Ars Electronica versteht sich nicht nur als Bühne für Pioniere und Pionierinnen aus Kunst und Wissenschaft, sondern auch als Forum, das den Dialog fördern und einen breiten Diskurs anstoßen will. Teil jedes Festivals ist daher eine Reihe von Konferenzen, Summits, Open Labs und Workshops. Beim **Themensymposium** stellen ExpertInnen aus aller Welt zwei Tage lang ihre Zugänge und Visionen zum Jahresthema der Ars Electronica vor. Ein einmaliges Format ist der **Future Innovators Summit**, bei dem KünstlerInnen, DesignerInnen, WissenschaftlerInnen, TechnikerInnen, Entrepreneure und Entrepreneurinnen, SozialaktivistInnen und PhilosophInnen neue Wege kollektiven Brainstormings und kreativer Prototypentwicklung erörtern. Preisgekrönte MedienkünstlerInnen stehen im Mittelpunkt der **Prix-Foren**. In den moderierten Gesprächen und Diskussionsrunden stellen Ihnen die GewinnerInnen des Prix Ars Electronica ihre Arbeiten und Zukunftsvisionen vor.

Gallery Space in der POSTCITY

Ausstellungen

Das Ars Electronica Festival ist *die* Adresse für Medienkunstfans. Wer möchte, kann gut und gern alle fünf Festivaltage nur mit dem Besuch von Ausstellungen verbringen. Die wichtigsten und umfangreichsten Ausstellungen sind die **Themenausstellung** und die **CyberArts-Exhibition**. Erstere bündelt künstlerische Zugänge zum Jahresthema der Ars Electronica, letztere zeigt die besten Medienkunstarbeiten des Jahres. Wegweisende Kooperationen zwischen Kunst und Industrie erleben Sie in der **STARTS-Ausstellung**. Die Schau ist Teil einer gleichnamigen Initiative der Europäischen Kommission und legt den Fokus auf Innovationen zwischen Science, Technology and Arts (STARTS).
Junge Medienkunst aus der UNESCO City of Media Arts Linz sehen Sie in der Ausstellung des Masterlehrgangs Interface Cultures der Linzer Kunstuniversität. Deren Stammhaus wiederum präsentiert sich als **Ars Electronica Campus** und wird für die Dauer des Festivals von einer renommierten Gastuniversität bespielt. Unsere **Featured Artists** treffen Sie im **LENTOS Kunstmuseum**. Im **Ars Electronica Center** zeigen wir Ihnen gleich mehrere Ausstellungen und laden Sie ein, dem Deep **Space 8K** einen Besuch abzustatten.

Ars Electronica 2018

Maki Namekawa in concert

AEC, tom mesic, Martin Hieslmair, Florian Voggeneder

Konzerte, Performances, DJ-Sets

Ohne Musik wäre Ars Electronica nicht denkbar. Beim Prix Ars Electronica in Gestalt einer eigenen Kategorie vertreten, offeriert auch das Festival jede Menge (digitale) Musik. Auftakt ist das **Festival Opening** am ersten Tag – Konzerte, Performances und DJ-Sets bieten Ihnen einen Mix aus digitaler und analoger Musik, garniert mit Visualisierungen preisgekrönter KünstlerInnen. Tags darauf, am Freitag, heizt die **Ars Electronica Nightline** allen PartygeherInnen und NachtschwärmerInnen ein. Am **Sonic Saturday** wiederum stehen avancierte Formen von **Digital Musics** sowie Sound Art im Mittelpunkt des Symposiums in der **Anton Bruckner Privatuniversität**. Abends wird dann die Donau zur riesigen Bühne für die alljährliche **Klangwolke**, bevor die traditionelle **OK-Night** mit ausgewählten DJ-Sets ihren Lauf nimmt.
Der Sonntag steht ganz im Zeichen der **Großen Konzertnacht** und diese wiederum von Chefdirigent Markus Poschner und dessen Bruckner Orchester. Der letzte Festivaltag ist traditionell der **Music Monday**, an dem Performances, Konzerte und diskursive Formate rund um digitale Musik stattfinden. Den musikalischen Schlusspunkt setzen in diesem Jahr Maki Namekawa und Dennis Russell Davies mit einem großartigen Programm für 2 Pianos, Ravel und Steve Reich, begleitet von den digitalen Echtzeit-Visualisierungen von Cori O'Ian.

Conny Lee im Interview mit u19-Preisträgern

U19 – CREATE YOUR WORLD

Zukunftsfestival der nächsten Generation

Als Festival im Festival lädt **u19 – CREATE YOUR WORLD** alle Jungen und Junggebliebenen ein, ihre Ideen und Visionen zur Zukunft vorzustellen, sich auszutauschen, gegenseitig zu inspirieren und gemeinsam voranzukommen.

Expanded Animation, Animation Screening, Electronic Theater

Seit 1987 fahndet der Prix Ars Electronica nach den besten Animationen weltweit. Jahr für Jahr werden Hunderte Animationen eingereicht und gehen im Rennen um die Goldene Nica an den Start. Ein Best-of der Einreichungen des Jahres 2018 können Sie im Linzer Programmkino **Moviemento** erleben. Gleich gegenüber, im **CENTRAL**, loten FilmemacherInnen, Game-DesignerInnen, MedienkünstlerInnen und WissenschaftlerInnen im Rahmen des **Expanded Animation Symposiums** die Zukunftstrends des Genres aus.

Das detaillierte Programm aller Ausstellungen und Events des Ars Electronica Festival werden wir im Sommer 2018 unter https://www.aec.at/error/program/ veröffentlichen.

Die Große Konzertnacht der Ars Electronica

SO 09.09.2018, 18:30, POSTCITY
Mit dem Bruckner Orchester Linz unter Chefdirigent Markus Poschner

Die Große Konzertnacht ist das musikalische Highlight jedes Ars Electronica Festivals und bereits ein Fixpunkt im Kalender des Bruckner Orchester Linz. 2002 von Bruckner Orchester Linz und Ars Electronica initiiert, hat der neue Chefdirigent Markus Poschner bei seiner ersten Konzertnacht 2017 mit der beeindruckenden Interpretation von Bruckners 8. Sinfonie sprichwörtlich „Bewegung" in die Große Konzertnacht der Ars Electronica gebracht. Nach diesem erfolgreichen „Aufbruch" (so das Motto der Großen Konzertnacht 2017), kommen das Bruckner Orchester Linz unter Chefdirigenten Markus Poschner und die Medien-KünstlerInnen der Ars Electronica abermals zu einem außergewöhnlichen Event zusammen.

Hector Berlioz *Épisode de la vie d'un artiste*
***Symphonie fantastique en cinq parties*, op. 14 (1830)**

Am Sonntagabend steht die *Symphonie fantastique* von Hector Berlioz, eine rauschhafte Episode aus dem Leben eines Künstlers, im Zentrum einer einzigartigen Inszenierung. In der spektakulären Kulisse der Gleishalle wird sich eine ekstatische Dramaturgie entfachen: Auf den großen Klang des Bruckner Orchester Linz treffen TänzerInnen, Maschinen, Roboter und digitale Projektionen und Lichtspiele. Sie dürfen gespannt sein!

Reinhard Winkler

„Die Große Konzertnacht im letzten Jahr war der Aufbruchspunkt meiner Linzer Zeit. In diesem Urknall ist schon viel von der Öffnung gesteckt, die wir als Orchester immer mehr leben und erleben. Nicht nur deswegen ist meine Vorfreude auf das rauschhafte Ereignen der *Symphonie Fantastique* von Hector Berlioz in Verbindung mit Unerwartetem grenzenlos groß."

Markus Poschner

AEC, tom mesic

Music Monday

Mo 10.09.2018
Anton Bruckner Privatuniversität und POSTCITY

Den letzten Tag des Ars Electronica Festivals bildet traditionell der Music Monday. Ein zentraler Schauplatz ist auch in diesem Jahr wieder die neue Anton Bruckner Privatuniversität, wo der Fokus auf Digital Musics & Soundart liegt.

AEC, Florian Voggeneder, tom mesic, Julian Schmiederer

Piano Music meets Digital Images

Mo 10.09.2018, 19:00, POSTCITY

Piano Music meets Digital Images ist das Motto des Abschlusskonzerts der Ars Electronica mit Maki Namekawa und Dennis Russell Davies am Montag Abend. Den ersten Teil des Programms bestreitet Maki Namekawa alleine mit der Solo-Klavierversion der berühmten Mishima Musik von Philip Glass. Inszeniert wird diese Aufführung durch eine poetische Licht- und Bühneninstallation von Andreas Bitesnich.

Maki Namekawa, Dennis Russell Davis und Cori O'lan in concert

Der zweite Teil bringt Maki Namekawa und Dennis Russel Davies gemeinsam auf die Bühne mit dem legendären Steve Reich Stück *Pianophase* und der vierhändigen Klavierfassung von *Ma Mere l'Oye* von Maurice Ravel. Die digitalen Realtime-Visualisierungen dieser beiden Stücke von Cori O'lan entstanden als Kooperation von Ars Electronica mit dem Abu Dhabi Musikfestival, wo sie dieses Jahr im März zum ersten Mal aufgeführt wurden.

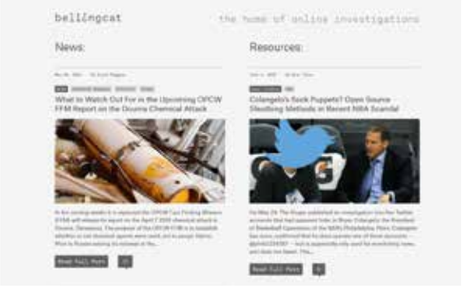
.

PRIX ARS ELECTRONICA 2018
Die Goldenen Nicas

Der Prix Ars Electronica ist der bedeutendste Wettbewerb für digitale Kunst weltweit. Der in den vier Kategorien Digital Musics & Sound Art, Hybrid Art, Interactive Art + und Digital Communities biennal ausgeschriebene Wettbewerb richtete 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 einer Goldenen Nica prämiert. Jede Goldene Nica ist mit einem Preisgeld von 10.000 € (u19 mit 3.000 €) dotiert und gilt damit auch als eine der höchstdotierten Auszeichnungen. 2018 verzeichnete der Prix Ars Electronica insgesamt 3.046 Einreichungen aus 85 Ländern. Wir stellen Ihnen die Gewinnerprojekte kurz vor:

Goldene Nica – Computer Animation
TROPICS, Mathilde Lavenne (FR)

Mathilde Lavenne begibt sich auf eine visuell eindrucksvolle Spurensuche nach einer längst untergegangenen Zivilisation. Schauplatz ist die mexikanische Provinz Veracruz, genauer Jicaltepec am Rio Filobobos. Im 19. Jahrhundert siedelten sich hier französische Bauern an und schufen Landwirtschaften nach europäischem Vorbild. Indem sie die tropische Landschaft nach ihrem Willen gestalteten, tilgten sie die letzten Reste der präkolumbianischen Vergangenheit. In der Regenzeit, wenn der Rio Filobobos über die Ufer tritt, spülte er präkolumbianische Artefakte frei und erinnerte so die neuen BewohnerInnen immer wieder an die Vergangenheit. Jedes einzelne Stück zeugt von der Kultur und dem Glauben der Menschen, die einst hier gelebt und das Land gemäß den Gesetzen ihrer Kultur und der Natur bestellten. *TROPICS* erzählt von diesen Geistern der Vergangenheit und wirft einen ungewohnten Blick auf das heutige Jicaltepec.



Goldene Nica – Digital Communities
Bellingcat, http://www.bellingcat.com

Ob die Machenschaften mexikanischer Drogenbarone, der Abschuss von MH17 oder Kriegsverbrechen wie jene in Syrien – *Bellingcat* bündelt Open Source- und Social Media-Recherchen von Citizen-Journalists und vernetzt diese untereinander. Neben der Publikation und Verbreitung von Artikeln und Reportagen, bietet *Bellingcat* Anleitungen und Guides für all jene, die ebenfalls als Citizen-Journalists aktiv werden wollen. Die Nutzung von Open Source und Case-Studies soll damit weiter verbreitet und dabei vor allem jene Organisationen adressiert werden, die sich der Archivierung und Sicherung von Fakten und Beweisen widmen, die für die gerichtliche Aufarbeitung von Kriegen und Kriegsverbrechen sowie organisierter Kriminalität relevant sind.

Goldene Nica – Interactive Art +
BitSoil Popup Tax & Hack Campaign, LarbitsSisters (BE)

BitSoil ist das „Schwarze Gold" unserer Zeit. Jeder Klick, jeder Tweet, jeder Post generiert Daten, die verkauft werden. Mehr als 2,5 Trillionen Bytes an Daten entstehen täglich, jede/r Einzelne von uns steuert 600 bis 700 Megabyte dazu bei. Gegen kostenlose Services tauschen wir diese Daten mit Google, Apple, Amazon, Facebook und Co, die diese Daten zu Geld machen. Sehr viel Geld. Die Digital Economy setzt Milliarden um und sie konzentriert diese Gewinne in den Händen einiger weniger. Eine völlig unbefriedigende Situation, meint das belgische Künstlerinnenduo LarbitsSisters und initiierten die *BitSoil Popup Tax & Hack Campaign.*
Die Internet-Installation bedient sich einer Truppe von Bots, (die Twitter-Accounts nach Schlagwörtern wie z.B. „Apple", „Benefit", „Cash" … durchsuchen) werden sie fündig, kontaktieren sie den jeweiligen Twitter-UserInnen und laden ihn/sie ein, sich der *BitSoil Popup Tax & Hack Campaign* anzuschließen. Entweder lässt man sich nur über das Projekt informieren, kreiert eigene Bots oder schickt einem CEO der zehn größten Tech-Unternehmen eine digitale Postkarte aus der BitREBUPLIC. Jede dieser Aktivitäten generiert wiederum neue Daten, somit neues BitSoil. Der Gewinn daraus wird fair und transparent unter allen Mitwirkenden aufgeteilt.

AEC, Robert Bauernhansl

Goldene Nica – u19 – CREATE YOUR WORLD
Levers & Buttons
Lorenz Gonsa, Martin Hatler, Samuel Stallybrass, Vincent Thierry / Five Hours of Sleep (alle AT)

Levers and Buttons ist ein Video-Game, ein VR-Puzzle für zwei SpielerInnen. Ein/e SpielerIn steuert einen Charakter im zweidimensionalen Raum, die/der andere agiert in der virtuellen Realität. Beide sind auf einem Raumschiff stationiert, das Feuer gefangen hat und vor dem Ausbrennen bewahrt werden soll. Alles im Spiel dreht sich um die Kommunikation zwischen den SpielerInnen.

Die Goldene Nica – Visionary Pioneers of Media Art
Leonardo/ISAST

1968 erscheint in Paris das erste Leonardo-Journal. Herausgebend wird es von Frank Malina. Dem Künstler und Raumfahrt-Pionier schwebt eine internationale Plattform für KünstlerInnen vor, die in ihrer Arbeit stark auf Wissenschaft und neue Technologien fokussieren. Als Frank Malina 1981 stirbt, verfolgt sein Sohn Roger diese Vision weiter. Roger Malina ist Astronom an der University of California, Berkeley, und initiiert 1982 gemeinsam mit den Leonardo-Gründungsmitgliedern Frank Oppenheimer und Robert Maxwell Leonardo, the International Society for the Arts, Sciences and Technology – kurz Leonardo/ISAST. Die neue Non-Profit-Organisation adressiert das steigende Bedürfnis in der Kunst-, Wissenschafts- und Technologie-Community einander in Form von Konferenzen, Symposien, Festivals, Lecture-Programmen und Wettbewerben weiter zu vernetzen, zu inspirieren und neue Allianzen einzugehen, während das Leonardo-Journal über diese Aktivitäten berichtet und stets aktuelle Experimente, Pilotprojekte und neue Kooperationen präsentiert. Als eine der traditionsreichsten und weltweit führenden Plattformen für Kunst, Wissenschaft und Technologie wird Leonardo mit der Goldenen Nica des Prix Ars Electronica 2018 ausgezeichnet.

STARTS PRIZE´18

Ars Electronica, BOZAR and Waag schrieben bereits zum dritten Mal im Auftrag der Europäischen Kommission einen prestigeträchtigen und mit zwei Mal 20.000 Euro hochdotierten Preis aus. Gesucht wurden innovative Projekte an der Schnittstelle von Wissenschaft, Technologie und Kunst. Von einer internationalen Fachjury wurden zwei „Grand Prizes“ und 10 Anerkennungen vergeben.

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 732019.

Co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union

waag technology & society

BOZAR

starts

Grand Prize – Artistic Exploration

Für künstlerische Erforschung und Kunstwerke, bei denen die Aneignung durch die Kunst großes Potenzial zur Beeinflussung und Veränderung von Technologie und deren Nutzung, Entwicklung und Wahrnehmung hat.

Future Flora – Celebrating Female Biophilia
Giulia Tomasello (IT)

In der Erde, in der Luft, im Wasser – überall existieren Mikroben. Ihre häufigsten Vertreter sind Bakterien, Viren und Pilze, Mikroorganismen, die auch auf und in unserem Körper zu finden sind. Die allermeisten von ihnen leben in einer symbiotischen Beziehung mit uns und helfen uns, gesund zu bleiben. Manche machen uns aber auch krank, der Hefepilz Candida Albicans etwa. Er kommt vor allem auf unseren Schleimhäuten in Mund und Rachen, im Genitalbereich sowie im Verdauungstrakt vor. Breitet er sich aus, hat dies sehr unangenehme, bisweilen gefährliche Folgen. 75 Prozent aller Frauen erkranken mindestens einmal in ihrem Leben an einem Scheidenpilz, der in der Regel mit Pilzmitteln oder Antiseptika behandelt wird. Eine Alternative dazu hat die italienische Interaktions-Designerin und Forscherin Giulia Tomasello in Gestalt einer spekulativen Behandlungsmethode entwickelt: sie setzt dabei auf Lactobacillus, einen biologischen Gegenspieler von Candida Albicans. Mittels eines einfach zu handhabenden Kits soll Lactobcillus ohne viel Aufwand zuhause gezüchtet werden. Die Bakterienkultur wächst auf einem Pad, das in jeden Slip eingelegt werden kann und so dazu beiträgt, die Ausbreitung von Candida Albicans zu unterbinden. Gleichzeitig hilft die biologische Slipeinlage, die geschädigte Mikroflora in der Vagina zu regenerieren.

Grand Prize – Innovative Collaboration

Für innovative Zusammenarbeit zwischen Industrie oder Technologie und den Künsten (sowie dem Kultur- und Kreativbereich im Allgemeinen), die neue Wege der Innovation eröffnen.

Adriaan de Groot

3D-Printed Bridge
MX3D & Joris Laarman Lab (NL)

Die weltweit erste Stahlbrücke aus dem 3D-Printer. Begonnen hat alles mit einem Traum. Heute, Jahre später, ist die weltweit erste, voll funktionsfähige Stahlbrücke aus dem 3D-Drucker fertig und der Traum Wirklichkeit geworden. Joris Laarmans organisch geformte Brücke aus rostfreiem Stahl ist 12,5 Meter lang und 6,3 Meter breit und wird künftig den Oudezijds Achterburgwal, Amsterdams ältesten und berühmtesten Kanal, überspannen. Mit ihrer weltweit ersten Stahlbrücke aus dem 3D-Drucker haben MX3D und das Joris Laarman Lab den Beweis erbracht, dass es das von ihnen gemeinsam entwickelte MX3D-Verfahren möglich macht, beliebig große, ebenso ästhetisch wie intelligent gestaltete Objekte und Strukturen aus Metall zu kreieren. Einmal montiert, ist ihre Brücke Metapher und zugleich ästhetische Verbindung zwischen dem historischen Amsterdam und der Zukunft mit all ihren neuen Möglichkeiten.

Honorary Mentions

489 Years
Hayoun Kwon

BLITAB – the innovative tablet for the blind
Kristina Tsvetanova, Slavi Slavev / BLITAB Technology GmbH

ELECTRONICOS FANTASTICOS!
Ei Wada + Nicos Orchest-Lab

Fennec Turbine
Maxim Kuzin, ATOM

FluidSolids
FluidSolids® AG

Making Sense – Citizen Sensing Toolkit (2018)
Making Sense Team

phosphere
Rhizomatiks Research, ELEVENPLAY, evala, Takayuki Fujimoto (Kinsei R&D)

Printed Paper Actuator
Morphing Matter Lab at Carnegie Mellon University

Shadertoy
Pol Jeremias Vila, Iñigo Quilez / Beautypi

The Institute of Isolation
Lucy McRae

Deep Space LIVE

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

HR GIGER's WORLD Re-Visited
DO 27.9.2018, 19:00–20:00

2013 würdigte die Ars Electronica den Schweizer Künstler HR Giger (1940–2014), den legendären Schöpfer der Biomechanik und des oscargekrönten *Alien,* als Featured Artist beim Ars Electronica Festival. Bei *HR GIGER's WORLD Re-Visited* führt der Kurator Andreas J. Hirsch auf einer Tour durch den künstlerischen Kosmos Gigers anhand von Gigapixelbildern einiger seiner Schlüsselwerke, ergänzt von historischem Filmmaterial aus der Dokumentation *Dark Star* sowie von Einblicken in sein Atelier und seinen Garten in Zürich und in das vom Künstler selbst gestaltete MUSEUM HR GIGER im Château St. Germain in Gruyères in der Schweiz.

Alien by HR Giger. Foto: tom mesic AEC, Robert Bauernhansl

Deep Space LIVE: Filmscreenings mit LAS GAFAS FILMS
DO 5.7.2018, 19:00–20:00

Die Linzer Filmproduktionsfirma LAS GAFAS FILMS (Luzi Katamay, Christian Dietl) entwickelt und produziert nahezu jeden Film im Alleingang: von der Regie über die Produktion und den Schnitt bis hin zur kompletten Postproduction. Die beiden FilmemacherInnen präsentieren zwei ausgewählte Filme: *Cats, Rats & Lovebirds* handelt von einem komplizierten Doppeldate – ein ehemaliges Paar mit jeweils neuen PartnerInnen trifft aufeinander. Das Promotionvideo von *Foreverloops* zeigt, wie digitales Gameplay auch analog funktionieren kann – amüsant erklärt von einem Hamster!

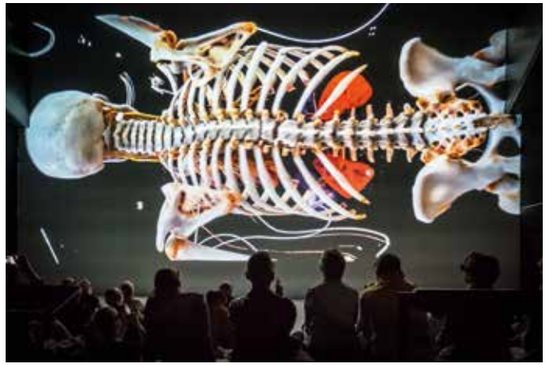
Cinematic Rendering
DO 13.9.2018, 19:00–20:00

Tauchen Sie mit Prim. Univ.-Prof. Dr. Franz Fellner, Leiter des Zentralen Radiologie Instituts am Kepler Universitätsklinikum Linz, mit dem einzigartigen Programm *Cinematic Rendering* Schicht für Schicht in den menschlichen Körper und erfahren Sie Wissenswertes über die Anatomie des menschlichen Körpers sowie darüber, wie diese dreidimensionalen Bilder aus dem Inneren des Menschen die Medizin revolutionieren.

Uniview
DO 20.9.2018, 19:00–20:00

Reisen Sie mit Astrofotograf Dr. Dietmar Hager im Deep Space 8K in brillanter 8K-Auflösung mit der weltweit einzigartigen 3D-Simulation *Uniview* bequem zu verschiedenen Sternbildern und erfahren Sie, wie sich Galaxien und Sterne entwickeln.

Deep Space LIVE
powered by HYPO Oberösterreich und TRUMPF
Jeden DO, 19:00–20:00 (außer an Feiertagen)
Sommerpause: DO 12.7.–DO 6.9.2018
Preis: 3 € pro Person oder gültiges Museumsticket
Reservierung unter 0732.7272.51 oder center@aec.at empfohlen



Der Pacher Altar. Foto: Magdalena Sick-Leitner AEC, Vanessa Graf

Tag des Denkmals 2018

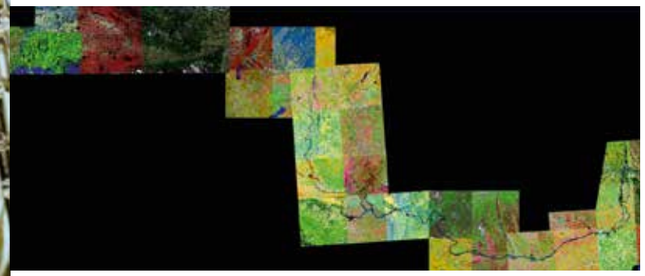
Jedes Jahr steht der Tag des Denkmals unter einem anderen Thema, das neue und oft ungewöhnliche Sichtweisen auf das österreichische Kulturerbe eröffnet und vom Bundesdenkmalamt ausgewählt wird. Am 30. September 2018 steht der Denkmaltag unter dem Motto *Schätze teilen – Europäisches Kulturerbejahr.*
Die Erhaltung materieller Kulturgüter ist das Anliegen des Denkmalschutzes; sie begehbar und begreifbar zu machen, ist unsere Mission im Ars Electronica Center. Mit neuester Technologie haben wir den Deep Space 8K konstruiert, in dem kulturelles Erbe in 8K-Auflösung auf 16 mal 9 Meter großen Wand- und Bodenprojektionen hautnah erfahren werden kann.

Schätze teilen – mit unserem Ansatz, die wertvollen Kulturgüter in digitaler Form für alle zugänglich zu machen, leisten wir als Museum der Zukunft einen wertvollen Beitrag zu diesem Thema.

Tag des Denkmals
Deep-Space-Präsentation: Kulturelles Erbe
SO 30.9.2018, 11:00–12:00 und 15:00–16:00
Eintritt frei
Anmeldung unter 0732.7272.51 oder
center@aec.at empfohlen

DonauArt

Unter der gemeinsamen Dachmarke „DonauArt“ präsentieren Museen und Ausstellungshäuser der Stadt Linz und dem Land Oberösterreich bis Oktober insgesamt 16 Projekte, die alle in Bezug zum Donauraum bzw. zum Wasser stehen. Im Ars Electronica Center treffen Sie auf folgende Arbeiten:



2800 Kilometer – zehn Länder – ein Fluss

Vom Ursprung bis zur Mündung zeigen wir Ihnen im Deep Space 8K eine hochauflösende Kollage aus Satellitenbildern in verschiedenen Farbspektren vom gesamten Lauf der Donau.
Satelliten helfen uns, komplexe globale Zusammenhänge zu analysieren: die Entwicklung des Wetters, die kontinuierliche Vermessung von expandierenden Städten, die Überwachung der Meeresoberfläche oder das Erkennen von Waldbränden. Dank Satellitentechnologie gelangen wir an die präzisen Daten, die wir zum Schutz unserer Umwelt benötigen. Zusätzlich zum wissenschaftlichen Aspekt sehen die Aufnahmen dank der sogenannten Falschfarbentechnik auch spektakulär aus.
Das liegt vor allem an den Messungen im Infrarotbereich, der dem menschlichen Auge normalerweise verborgen bleibt. Statt der gewohnten Kombination Rot – Grün – Blau, im sichtbaren Bereich, ermöglicht eine Kombination anderer Kanäle WissenschaftlerInnen eine leichtere Auswertung der Daten. *2800 Kilometer – zehn Länder – ein Fluss* zeigt solch einzigartige Aufnahmen entlang des Donauraums im Deep Space 8K auf einer atemberaubenden Projektionsfläche von 16 mal 9 Meter.

ESA Copernicus processed by Birgit Hartinger und Juliane Leitner

BLUE

Wie fühlt es sich an, unter dem Wasserspiegel der Donau zu stehen? Tauchen Sie ein in einen Fluss ungewöhnlicher Geschichten!
Mit fast 3.000 Kilometer Länge schlängelt sich die Donau durch Europa und durchfließt dabei zehn Länder. Die Donau schafft dabei Gemeinsamkeiten, die geografische Grenzen überbrücken. *BLUE* visualisiert in Echtzeit Fließgeschwindigkeit, Wellenbildung und Wasserspiegel der Donau. In regelmäßigem Rhythmus schwimmen Blasen vorbei – sie sammeln im Internet laufend Informationen zum Fluss und seiner Umgebung. Stoßen BesucherInnen mit ihnen zusammen, zerplatzen sie und geben ihre Informationen ab. *BLUE* ist nicht nur ein Newsroom, sondern auch eine Uhr, die den Lauf der Tages- und Jahreszeiten widerspiegelt: Die Installation verändert sich je nach Zeit und Wetterbedingungen. Sie reagiert auf Tag und Nacht, auf Regen und Schnee. *BLUE* entsteht daher zu jeder Sekunde neu und lädt dazu ein, über die Donau und das endlose Fließen der Zeit nachzudenken.

h.o (Hide Ogawa, Emiko Ogawa, Satoshi Onodera, Taizo Zushi), Ars Electronica Futurelab (Woeishi Lean, Sebastian Neitsch), Amt der OÖ Landesregierung Hydrographischer Dienst

FLOW

Bei *Flow* fühlt es sich an, als würde man mitten in einem reißenden Fluss stehen. Am Boden des Deep Space 8K des Ars Electronica Center „fließen“ tausende kleine Pfeile von einer Wand zur Anderen, während im Hintergrund das Rauschen eines Flusses zu hören ist. Betritt man die Projektionsfläche mit den Pfeilen, verändert sich deren Strömung. Produziert wurde *Flow* von Poyraz Yildirim im Rahmen seines Studiums „Zeitbasierte und Interaktive Medien“ an der Kunstuniversität Linz.

Poyraz Yildirim

Nacht der Familie

FR 13.7.2018, 18:00–24:00

An diesem Abend öffnen in der ganzen Stadt Linz Kultur- und Freizeitinstitutionen zu später Stunde ihre Türen und Tore und bieten ein besonderes Programm für nachtschwärmende Familien.

Kinderforschungslabor
18:00–23:30
Das Kinderforschungslabor bietet speziell 4- bis 8-Jährigen Raum zum Experimentieren, Forschen, Entdecken und Verstehen durch Spielen. Denn wie Albert Einstein schon wusste, ist das Spiel die höchste Form der Forschung. Genau das haben wir uns zum Leitsatz gemacht und einen Bereich gestaltet, der zum lustvollen Ausprobieren anstiftet.

Workshop: Bis zum Mond und zurück
18:00–23:00
Raketen sind für die Erforschung des Weltalls unersetzlich. Sie bringen Menschen und Satelliten ins Weltall oder versorgen die Astronauten an Bord der ISS. Aber wie muss eine Rakete eigentlich aussehen, damit sie fliegen kann? Findet es in der Weltraumecke unseres Kinderforschungslabors heraus, indem ihr eure eigene Weltraumrakete baut! Aus Papier, Papprollen, Tixo und bunten LEDs könnt ihr eure eigenen Modelle konstruieren. Mit einer selbst gebauten Startrampe testet ihr eure Entwürfe auch gleich. Das Kinderforschungslabor wird zu eurem Raketentestgelände.

AEC, Martin Hiesmair

Workshop: Machst du Töne
18:00–23:00
Auf der Suche nach Geräuschen, Tönen und Klängen begeben wir uns mit Tonangeln, Mikrofonen und Aufnahmegeräten auf eine akustische Reise durchs Museum. Anschließend werden die entstandenen Aufnahmen zu Rhythmen und Melodien für eine Live-Jamsession verarbeitet. Vielleicht kommen dabei ja auch deine eigene Stimme oder das erste elektronische Musikinstrument, das Theremin, zum Einsatz?

VRLab
18:00–24:00
Im VRLab dreht sich alles um die neuesten Virtual-Reality-, Augmented-Reality- und Mixed-Reality-Technologien. Neben der Präsentation von Applikationen aus Film und Animation sowie künstlerischen Ansätzen wird gezeigt, wie sich die virtuelle und erweiterte Realität entwickelt haben. Wie sahen die frühen Illusionsräume des 18. Jahrhunderts aus, wie kamen wir vom Stereoskop zur Oculus Rift, und wohin entwickeln sich VR und AR in der Zukunft? Das VRLab vermittelt einen Einblick in diese Fragen.

Infabity
18:00–23:00
Mit einem 3D-Bodyscanner wird der gesamte Körper einer Person innerhalb weniger Sekunden eingescannt. Eine Software konvertiert anschließend vollautomatisch die Bodyscan-Daten in ein 3D-Modell. So entsteht ein persönlicher virtueller 3D-Avatar. Direkt nach dem Scan erhält man das eigene 3D-Selfie aufs Smartphone, wo der Avatar auf verschiedenen 360°-Hintergrundbildern dargestellt wird und sich für unterschiedliche Anwendungen einsetzen lässt.

Deep-Space-Präsentationen
18:00–23:30, Start jede halbe Stunde, Dauer: ca. 25 Minuten
Tauchen Sie mit der gesamten Familie in die Farben des Deep Space 8K ein! Voller Körpereinsatz ist gefragt, wenn mittels ausgeklügelter Personen-Ortung auf der Bodenprojektion des Deep Space Riesen-Puzzle gelöst oder Fische gejagt werden. Erfahren Sie mit hochauflösenden Applikationen Wissenswertes über die Anatomie des menschlichen Körpers und reisen Sie mit uns in ferne Galaxien. Ein spannendes Programm für Jung und Alt!

Nacht der Familie
FR 13.7.2018, 18:00–24:00
2 Erwachsene und Kinder € 18,00
1 Erwachsener und Kinder € 12,00
www.familienkarte.at

Ferienprogramm im Ars Electronica Center

Beim Ferienprogramm für Kinder ab 7 Jahren im Ars Electronica Center ist für jeden Geschmack etwas dabei. Die Möglichkeiten bei den eintägigen Workshops und mehrtägigen Summer Camps sind so vielfältig, wie Kinder und Jugendliche eben sind.

Workshops

Voll plastisch (für 6- bis 10-Jährige)
MI 18.7.2018, 9:30–12:30

Vieles, was wir sehen, ist zweidimensional, also flach: Bilder in einem Buch, Schriftzeichen oder ein Blatt Papier. Das meiste auf dieser Welt ist jedoch dreidimensional, es ist räumlich. Im Rahmen des Workshops befassen wir uns damit, was „Dimensionen" überhaupt sind, und experimentieren mit verschiedenen analogen Techniken und Materialien von 0D bis 3D.

Raummalerei (für 8- bis 10-Jährige)
MI 18.7.2018, 13:30–16:30 und DO 16.8.2018, 9:30–12:30

Wie toll wäre es, wenn deine Bilder im Kopf im „Fingerumdrehen" zur bunt bewegten Welt im Großformat werden? Eine App namens Tagtool macht es möglich: Statt Malfarben verwendest du ein Tablet, statt Pinsel deinen Finger und statt der Leinwand …? Ja, statt der bemalst du einfach einen Raum, nämlich unseren Deep Space. Info an eure Eltern: Farbkleckse auf dem Lieblingspulli sind hier übrigens ausgeschlossen.

AEC, Magdalena Sick-Leitner, Martin Hiesmair, Florian Voggeneder, Lina Krivosheva

Future matters – das Material, aus dem unsere Zukunft ist?! (für 10- bis 14-Jährige)
DO 19.7.2018, 9:30–12:30

Jede Zeit hat ihr Material! Wurde in den 1960er-Jahren Plastik als das Wundermaterial schlechthin gefeiert, forschen wir heute an intelligenten (Kunst-)Stoffen. Wir träumen von Materialien, die unsere Bedürfnisse kennen und sich selbst an wechselnde Situationen und andere Umstände anpassen. In dem Workshop, bei dem lustvoll-kreatives Experimentieren mit programmierbaren Werkstoffen auf dem Plan steht, werdet ihr zu MaterialforscherInnen.

S(pr)ay it! (für 12- bis 15-Jährige)
DO 26.7.2018, 9:30–12:30

Bunt und verstörend, öffentlich und direkt: Stencils sind nicht mehr wegzudenken aus dem urbanen Straßenalltag. Diese Schablonen-Graffitis sind Statements – say it, spray it! – auf Wänden, T-Shirts oder Taschen. Im FabLab werden Grafiken und Texte mithilfe spezieller Software und eines präzisen Lasercutters zu Papierschablonen verarbeitet. Ihr könnt eure eigenen digitalen Bildvorlagen oder Botschaften mitbringen und später die erstellten Schablonen mit nach Hause nehmen und weiter verwenden.

Quadrocopter-Flugschule (für 8- bis 11-Jährige)
MI 8.8.2018, 9:30–12:30 und 13:30–16:30

Werde PilotIn und lerne die mit mehreren Rotoren ausgestatteten „Kleinhubschrauber" näher kennen. Zeige dein Können bei kniffligen Flügen, bei denen sich dir Hindernisse in den Weg stellen. Nebenbei erfährst du Wissenswertes über den Einsatz von Quadrocoptern in Wissenschaft, Militär, Kunst und Entertainment.

ZIEGE (für 9- bis 12-Jährige)
DO 9.8.2018, 9:30–12:30

„ZIEGE" bietet einen einfachen Einstieg in die Computerspielentwicklung. Gestaltet eure eigene digitale Spielwelt! Damit das Computerspiel spannend, unterhaltsam und optisch ansprechend wird, müsst ihr allerdings viel bedenken. In diesem Workshop lernt ihr den Umgang mit dem browserbasierten Editor und veröffentlicht eure Games schlussendlich auf der ZIEGE-Onlineplattform: https://ziege.aec.at.

Summer Camps

Summer Camp: Prix-Werkstatt (für 12- bis 15-Jährige)
MI 1.8–FR 3.8.2018, jeweils 9:30–12:30 (3 Tage, je 3 Stunden)

FilmemacherInnen aufgepasst! Mit einem Smartphone als Videokamera und dem Ars Electronica Center als Kulisse wirst du zur RegisseurIn oder AkteurIn in deinem eigenen Film. Für ein richtig cooles Video braucht es Ideenreichtum, Teamwork und den passenden Sound. Gemeinsam mit einem Regisseur und Künstler wirst du an den drei Drehtagen etwas „Oscarreifes" produzieren. Vergiss nicht, dein Werk dann auch beim Prix Ars Electronica in der Kategorie u19 – CREATE YOUR WORLD einzureichen!

Summer Camp: Kreative Robotik (für 12- bis 14-Jährige)
MI 22.8.–FR 24.8.2018, jeweils 9:30–12:30 (3 Tage, je 3 Stunden)

Du kennst Industrieroboter? Sie arbeiten wirklich hart und führen in unzähligen Wiederholungen die immer gleichen Tätigkeiten aus. Schluss damit! Du befreist mit deinem Team den Roboter aus seinem Arbeitsalltag und lässt ihn, um damit Spiele zu spielen. Damit das niemand mitbekommt, hackst du das System und baust dafür mit „LittleBits" eine neue Fernsteuerung.

Ferienprogramm im Ars Electronica Center
Eintägiger Workshop: 17 €
Dreitägiges Summer Camp: 37 €
Voranmeldung unter 0732.7272.51 oder center@aec.at
erforderlich, bitte Jause und Getränk mitbringen
www.aec.at/ferienprogramm

Schule der Zukunft

FutureClash

Gemeinsam mit think300 organisiert das Ars Electronica Center diesen Sommer erstmals ein mehrtägiges Workshop-Programm für Unternehmen und Kinder – den *FutureClash.* An drei aufeinanderfolgenden Tagen wird mit museumspädagogischer Begleitung und Moderation erkundet, erforscht und spielerisch gearbeitet. Das Programm ist ein Angebot für Firmen, die ihren MitarbeiterInnen die Möglichkeit bieten wollen, vom verkopften Erwachsenendenken wieder in fantasiegeleitete kindlich-kreative Denkstrukturen zurückzufinden. Dies soll festgefahrene Muster aufweichen und inspirierend wirken. Der Einsatz neuester Technologien und kreativer Techniken trägt dabei zu einer unkonventionellen Lösungsfindung bei.
Die Workshops sind so aufgebaut, dass das Kinderprogramm und das Erwachsenenformat punktuell immer wieder aufeinandertreffen. In den Workshops vereinen sich regelmäßig die Agenden der Kinder und der Erwachsenen. Je nach Workshop werden die Erwachsenen in unterschiedlicher Form involviert – vom gleichberechtigten Nebeneinander über die kollaborative Zusammenarbeit bis hin zu Interviews und beobachtenden Passagen. In dem natürlichen Trial-and-Error-Verhalten und der spielerischen Herangehensweise von Kindern liegt das Potenzial für große Ideen. Das Ziel am Ende des *FutureClash* ist es, neue Wege zu definieren, die zu kreativen Lösungen führen.

Interessiert?
Wir definieren gemeinsam mit Ihrer Firma einen bestimmten Themenbereich, starten damit unser Experiment und lassen die gut konzipierten Prozesse wirken. Seien Sie die Pioniere!

Für nähere Informationen, Termine und Teilnahmegebühren wenden Sie sich bitte an nicole.grueneis@aec.at

AEC, Magdalena Sick-Leitner, Martin Hiesmair, Vanessa Graf

Spielerisch forschen im Kinderforschungslabor

Forschen und gleichzeitig ganz viel Spaß haben: Im Kinderforschungslabor des Ars Electronica Center wird gebastelt, gelernt, ausprobiert und experimentiert, was das Zeug hält! An den unterschiedlichen Stationen für Kinder von vier bis acht Jahren ist für jeden etwas dabei. Die Arealsverantwortliche Birgitt Schäffer hat uns im Interview mehr verraten.

Birgitt, was ist das Besondere am Kinderforschungslabor?
Birgitt Schäffer: Das Kinderforschungslabor ist ein Areal, in dem Kinder entspannt spielen und gleichzeitig Neues entdecken können. Einstein meinte: „Das Spiel ist die höchste Form der Forschung." Das ist sehr passend! Es gibt hier keinen Druck. Wenn es Fragen gibt oder etwas nicht klar ist, können die Kinder einfach zu uns Infotrainerinnen kommen.

Zu welchen Themen kann man hier forschen und spielen?
Birgitt Schäffer: Das ist ganz unterschiedlich. Der Schwerpunkt liegt vor allem auf den Naturwissenschaften, weil wir Kinder dafür motivieren möchten. Ich finde, dass Kinder grundsätzlich hochgradig motiviert sind, gerade wenn es zum Beispiel um das Weltall geht! Man muss genau an diesen Stellen aufbauen. Unsere Aufgabe ist es, dass das Feuer am Brennen bleibt.

Gibt es eine Station, die den Kindern am meisten gefällt?
Birgitt Schäffer: Das ist ganz schwierig zu sagen! Sie mögen die BeeBots. Das sind kleine Roboter-Käfer, in die man den Weg, den sie nehmen sollen, einspeichern kann – damit lässt sich ganz simpel das Programmieren erlernen. Den meisten Kindern gefällt auch die Lichtspielbox. Hier dreht sich alles ums Thema Licht und Projektion. Die Kinder können hier mit Lego Lights spielen, es gibt eine Taschenlampe, mit der man Bilder aus dem Weltall anschauen kann, oder eine Kaleidoskop-Taschenlampe. Aber auch das Satellitenbasteln macht ihnen großen Spaß. In diesem Bereich können die Kinder ganz klassisch mit Papier, Klebstoff, Stiften und Klopapierrollen basteln und gestalten. Zusätzlich können sie zum Beispiel einen kleinen Trickfilm animieren. Analoges und Digitales ist also ausgewogen. Es gibt noch viele weitere Stationen im Kinderforschungslabor, bei denen die Kinder Schlange stehen. Ich kann gar nicht sagen, was das Beliebteste ist! Das hängt immer vom jeweiligen Kind ab.

Kinderforschungslabor *mit Unterstützung von*
SA/SO/Feiertag 10:00–17:30
in den oö. Sommerferien (außer MO)
zusätzlich 9:00–16:30
Mit gültigem Museumsticket gratis
Buchung für Gruppen unter 0732.7272.51
oder center@aec.at

Die Ausstellungen im Ars Electronica Center

Auf 3.000 m² Ausstellungsfläche begegnen Sie innovativen Projekten und aktuellen Themen an der Schnittstelle von Kunst, Technologie, Wissenschaft und Gesellschaft.

Neue Bilder vom Menschen

Im **VRLab** beschäftigen wir uns mit der „digitalen Wirklichkeit". Eine Welt, die nur virtuell existiert, in der man sich aber bewegen kann, die man erfahren und erfühlen kann: Das ist Virtual Reality. Mit sogenannten VR-Brillen tauchen wir in fiktive Welten ein und erfahren mehr über die Geschichte von Virtual Reality, Augmented Reality und Mixed Reality – und wohin sich diese Technologie in Zukunft entwickeln wird.

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

Das **BrainLab** veranschaulicht die Neuroanatomie des menschlichen Körpers sowie den Prozess des Sehens und gibt Einblicke in die Zukunft der Hirnforschung. Blicken Sie sich selbst in die Augen und machen Sie ein Foto Ihrer Netzhaut und erkunden Sie die faszinierende Welt unseres Gehirns und unserer Wahrnehmung.

Im **FabLab** dreht sich alles um Design, Produktionsprozesse und deren Werkzeuge. Arbeiten Sie selbst mit aktueller Gestaltungssoftware, schneiden Sie mit einem Lasercutter Ihre digitalen Modelle aus oder erfahren Sie, wie man mit einem 3D-Drucker Skizzen in physische Objekte umwandeln kann.

AEC, Magdalena Sick-Leitner, Martin Hiesmair

Muskelmann. Idee & Regie: Titus Probst; Gewichtsheber: Manuel Littringer; Kamera: Joachim Iseni

TIME OUT .08

TIME OUT geht in die achte Runde! Seit März zeigen Studierende der Studienrichtung „Zeitbasierte und Interaktive Medien“ der Kunstuniversität Linz wieder ausgewählte Arbeiten im Ars Electronica Center. Der diesjährige Fokus: Arbeiten für den Deep Space 8K und Bodenprojektionen für einen Aufzug im Ars Electronica Center, die sich mit der Auf- und Abwärtsbewegung des Lifts verändern. Insgesamt fünf grundverschiedene Liftfahrten können die BesucherInnen nun erleben.

Kreative Robotik

Ausstellung endet am MO 10.9.2018

Normalerweise arbeiten sie in großen Industriehallen oder auf Baustellen, führen immer gleiche Arbeitsschritte tausend- und millionenmal hintereinander aus oder saugen unsere Wohnungen, ganz automatisch. Im Ars Electronica Center ist das anders: Bei der Ausstellung *Kreative Robotik* wird gezeigt, wie Roboter auch in kreativen Bereichen zum Einsatz kommen können.

Roboterzelle Rubiks' Cube. Institut für Robotik, Johannes Kepler Universität Linz

RADICAL ATOMS – Die Dinge neu denken

***Tipp:** Entdecken Sie beim Ars Electronica Festival 2018 neue Exponate in dieser Ausstellung!*

Erleben Sie in der Ausstellung *RADICAL ATOMS* visionäre Arbeiten der Tangible Media Group des Massachusetts Institute of Technology (MIT). WissenschaftlerInnen und kreative IngenieurInnen übertragen bei ihren beeindruckenden Prototypen bisher unberührbare digitale Informationen – Bits – in physische, greifbare Teilchen – Atome. Die digitale und die physische Welt verschmelzen, die Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine werden optimiert, Bits und Atome verbinden sich in elementarer Form und erzeugen neue Hightech-Materialien.

AEC, Robert Bauernhansl, Martin Hiesmair, Vanessa Graf

Deep Space 8K

Der Deep Space 8K ist nicht nur ein Raum für hochauflösende Projektionen in einzigartiger 8K-Auflösung auf einer Fläche von 16 mal 9 Metern auf Wand und Boden, sondern es besteht zusätzlich die Möglichkeit, stereoskopische 3D-Bilder, 3D-Filme und interaktive 3D-Echtzeitgrafiken zu präsentieren. Alles in allem ein Erlebnis, das Sie mitreißen wird!

Raumschiff Erde

Hightechsatelliten umkreisen die Erde, um Bilder und Daten von den ständigen Veränderungen auf unserem Planeten zu sammeln. Die dabei entstehenden Aufnahmen sind optisch reizvoll und wissenschaftlich hochinteressant. Eine Ausstellung in Kooperation mit der European Space Agency (ESA).

Außer Kontrolle – Was das Netz über dich weiß

Diese Ausstellung führt vor Augen, wie schnell wir im Internet, oft ganz unbeabsichtigt, Spuren hinterlassen und regt zum bewussteren Verhalten im Netz an.

GeoPulse

Dank eines hochmodernen Simulations- und Visualisierungswerkzeugs lassen sich Linz und andere Städte der Welt mit einem digitalen Stift im wörtlichen Sinne „eigenhändig“ erkunden.

Kinderforschungslabor

Das Kinderforschungslabor bietet speziell 4- bis 8-Jährigen Raum zum Experimentieren, Forschen, Entdecken und Verstehen durch Spielen.

Prix-Werkstatt

Lassen Sie sich in der Prix-Werkstatt von einer Auswahl an Video- und Musikprojekten inspirieren, die beim Prix Ars Electronica, dem weltweit wichtigsten Medienkunstwettbewerb, bereits ausgezeichnet wurden, und nutzen Sie das voll ausgestattete Tonstudio oder die Greenbox, um eigene Ideen umzusetzen.

Instagram
#arselectronica

Wie facettenreich und unterschiedlich die Perspektiven sind, die unsere BesucherInnen im Ars Electronica Center einnehmen, das zeigen uns jeden Tag neue Impressionen auf Instagram. Teilen auch Sie Ihre Fotos und verwenden Sie in den sozialen Netzwerken dazu den Hashtag #arselectronica. Unsere Fotos können Sie auf @arselectronica sehen. Wir freuen uns, wenn Sie uns folgen!

@gabriela_fustos

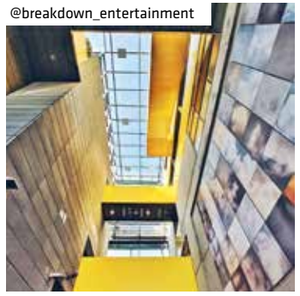
@lukezaluski

@b_a_m_b_u_s

@daisylivyves

@tynacistozoubkova

@breakdown_entertainment

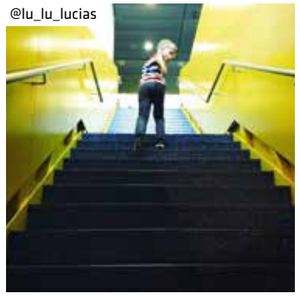


@luke___d

@teamobsession (photographer Eric Krügl)

@minimidimami

@lu_lu_lucias

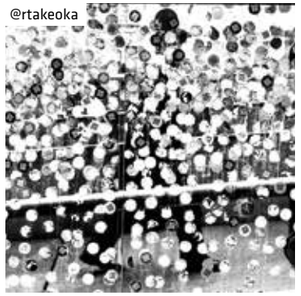


@malte_gehrmann

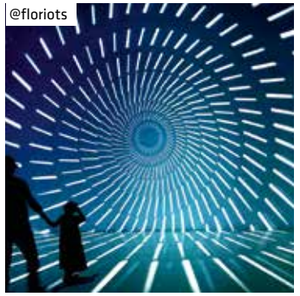
@abbyembu

@wenningerthomas

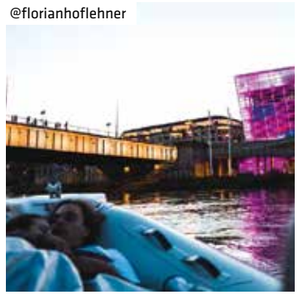
@rtakeoka



@floriots



@florianhoflehner



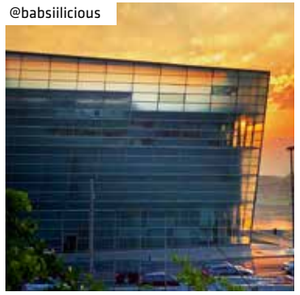
@nv2247 (Nikolaos Vlavianos Tangible Media MIT Media Lab

@liftildapeak

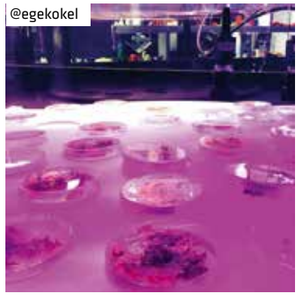
@raabmartina

@cydoniansky_illu

@babsiilicious



@egekokel



@cupasoup

@thevieli

Rückblick

Future Innovators Summit Tokyo

Über ein Dutzend VordenkerInnen aus den verschiedensten Disziplinen und Ländern kommen seit 2014 jedes Jahr beim Ars Electronica Festival zusammen, um gemeinsam über die Entwicklung unserer Zukunft nachzudenken und zentrale Zukunftsfragen zu finden und zu formulieren. Der *Future Innovators Summit,* eine Kooperation von Ars Electronica und der japanischen Werbeagentur Hakuhodo, ist ein Thinkthank, ein Projekt, bei dem es darum geht, die Aufmerksamkeit nicht gleich auf die Probleme von morgen zu lenken, die wir lösen müssen, sondern auf die Visionen, Fragestellungen und Ideen. Das ganz Besondere an diesem Future Innovators Summit ist die Zusammensetzung der Gruppen, die hier für mehrere Tage zusammenkommen und aus unterschiedlichen Disziplinen zusammengesetzt sind: KünstlerInnen, IngenieurInnen, WissenschaftlerInnen, aber auch Social Activists und Entrepreneurs – vier sehr unterschiedliche Bereiche, in denen gesellschaftliche Innovation vorangetrieben wird.

Tsukuru Ozaki / Ars Electronica Tokyo Initiative

Im Mai 2018 machte der *Future Innovators Summit* zum ersten Mal außerhalb Österreichs Station – inmitten in einer Megacity, die zwar mehr EinwohnerInnen als Österreich hat, aber weit weniger als ein Hundertstel seiner Fläche belegen würde. An drei Tagen – von 25. bis 27. Mai 2018 – beschäftigten sich im Tokyo Midtown Atrium ausgewählte Personen mit Tokio als Labor der Zukunft: Wie sieht Tod und Leben in einer Stadt mit der am schnellsten alternden Gesellschaft aus? Wie entwickelt sich Mode in einer Stadt mit einer der fortschrittlichsten Technologien der Welt? Und wie steht es mit der Beziehung zwischen Öffentlichkeit und Privatheit in einer Großstadt, in der kaum ein öffentlicher Raum zur Verfügung steht?

VHS Linz

Bildung am Puls der Zeit

Neues Kursjahr – neue Bildungschancen! Das Jahresprogramm 2018/19 der VHS Linz bietet mit mehr als 2.000 Kursen und Vorträgen vielfältige Möglichkeiten, Persönlichkeit zu fördern, Kompetenzen zu erweitern und Wissen zu vermehren. Sprache ist der Schlüssel zur Welt. Wussten Sie, dass man an der VHS Linz 21 Sprachen erlernen kann? Neben den nordischen Sprachen stehen vor allem Japanisch und Arabisch hoch im Kurs. Um sich in der Welt verständigen zu können, bedarf es neuer Kommunikationstechniken. An der VHS erlernen Sie den sicheren Umgang mit Smartphone, Laptop und Tablet.

„Lernen an der Volkshochschule bedeutet lernen in der Gemeinschaft. Die VHS Linz im Wissensturm hat sich in den letzten Jahren zu einem sozialen und kulturellen Treffpunkt entwickelt, der zu fairen Preisen Bildungszugänge für alle ermöglicht“, meint Bildungsstadträtin Mag.ª Eva Schobesberger. Auch jüngere BesucherInnen kommen auf ihre Kosten. Im „Jungen Wissensturm“ finden Kinder und Eltern ein buntes und abwechslungsreiches Kurs- und Veranstaltungsprogramm.

Neues VHS-Programm online unter **www.vhs.linz.at**

Gregor Hartl, Micha Cererstorfer

Führungen im Ars Electronica Center

Highlightführung
DI–SO 11:00 und 15:00
Dauer: 1 Stunde, Preis: 3,50 € (exkl. Eintritt)
Die Highlightführung bietet Ihnen eine einzigartige Übersicht über die Themen und Ausstellungen im Ars Electronica Center. Im Anschluss empfehlen wir einen Besuch im weltweit einzigartigen Deep Space 8K.

Family Tour
SA/SO/Feiertag und während der Sommerferien
11:30 und 14:30
Dauer: 1 Stunde, Preis: 3,50 € (exkl. Eintritt)
Eine erlebnisreiche Reise für Kinder und Erwachsene durch das Museum, gespickt mit aufregenden Gedanken rund um die Zukunft unserer Welt: Wie wirklich kann virtuelle Realität sein und was kann man darin alles erleben? Produzieren wir in Zukunft unser Essen mit dem 3D Drucker? Welche Möglichkeiten gibt es, die Aktivitäten unseres Gehirns zu erforschen, und wie nutzen wir diese Ergebnisse? Blicken Sie mit uns in den menschlichen Körper, finden Sie heraus, woran WissenschaftlerInnen heute forschen, und erfahren Sie, wie sich KünstlerInnen mit aktuellen technologischen Entwicklungen auseinandersetzen..

Spezialführung Raumschiff Erde
Termine nach Vereinbarung
Dauer: 1 Stunde, Preis: 3,50 € (exkl. Eintritt)
Der Klimawandel? Ja, den gibt es wirklich! Aber welche Auswirkungen hat er? Was passiert, wenn das Meer um nur wenige Grad wärmer wird? Und was ist eigentlich eine Phytoplanktonblüte? Wussten Sie, dass man die Vegetation auf der Erde vom All aus erkennen und anhand dieser Satellitenbilder Aussagen über künftige Entwicklungen treffen kann? Diese und weitere spannende Fragen klären wir in einer Spezialführung durch die Ausstellung *Raumschiff Erde.*

Kindergeburtstag für Kinder ab 7 Jahren
Termine nach Vereinbarung
Betreuung: 1,5 Stunden, Dauer: 2,5 Stunden,
Preis: 16 € pro Kind
Nach einer exklusiven Führung für dich und deine Freundinnen und Freunde warten im Cafe.Restaurant.Bar CUBUS Toast, Kindercocktail und eine Geburtstagstorte.

Schulprogramm
Termine nach Vereinbarung
Für Schulgruppen aller Altersstufen können Sie das ganze Jahr über Workshops und Führungen buchen. Mehr Info dazu unter: www.aec.at/schulprogramm

Führungen durch das Ars Electronica Center
Anmeldung unter 0732.7272.51 oder
center@aec.at empfohlen
Termine für Gruppen und Führungen in anderen Sprachen (z. B. Englisch, Tschechisch, Österreichische Gebärdensprache) nach Vereinbarung

Was sonst noch geschah …

Mini-Satelliten in der Größe einer Getränkedose, ein Raketenlaunch an der österreichisch-deutschen Grenze und drei Schüler-Teams aus ganz Österreich, die um den Titel als beste Satellitenbauer kämpften – das war **der erste österreichische CanSat Wettbewerb**! ESERO Austria ermöglicht es so erstmals auch österreichischen SchülerInnen sich für den internationalen CanSat Wettbewerb der ESA zu qualifizieren.

Im April fand der jährliche **AEC-Botschafter-Innentag** in Linz statt. BotschafterInnen sind unsere Kontaktpersonen und Multiplikatoren in Schulen. Einmal im Jahr treffen sie sich im Ars Electronica Center, um sich auszutauschen. Dabei lernen sie die neuesten Ausstellungen und Deep-Space-Programme kennen.

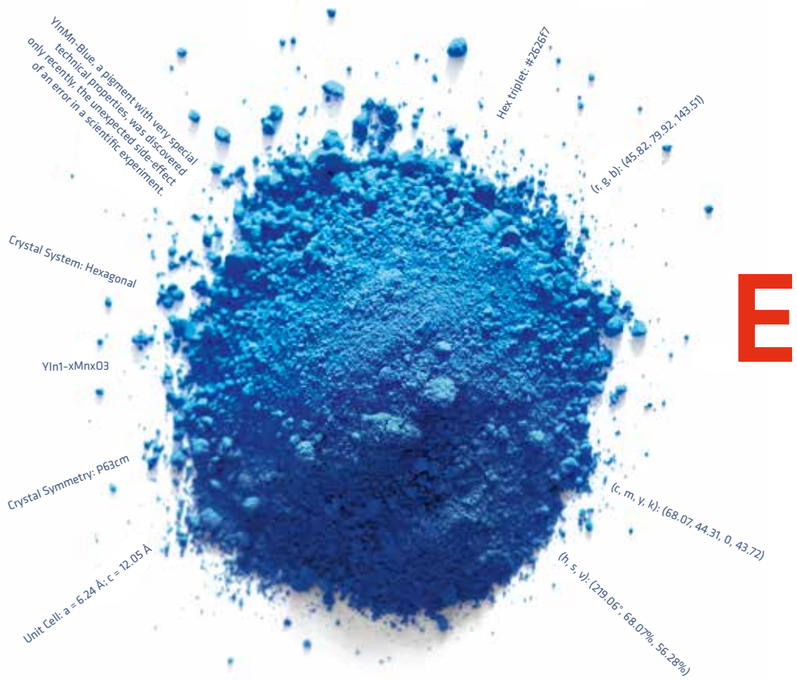
Das Ars Electronica Center beteiligte sich auch heuer wieder am größten Forschungsevent Österreichs, der **Langen Nacht der Forschung**. Es gab spezielle Führungen, Einblicke in die Arbeit des Ars Electronica Futurelab und als Highlight eine Übertragung einer Liveoperation im Deep Space 8K.

Aus Anlass des **150-jährigen Bestehens der Umdasch Group** gestaltete **Ars Electronica Solutions** zwei Pavillons für die Jubiläumsausstellung im Weltmuseum Wien. Der „Pavillon der Vergangenheit und Gegenwart" wirft einen Blick auf die Meilensteine der letzten 150 Jahre, auf die MitarbeiterInnen und Aktivitäten des Unternehmens. Im „Pavillon der Zukunft" werden die Megatrends der kommenden Jahrzehnte thematisiert.

Gemeinsam mit dem österreichischen Astronauten Franz Viehböck fand auch heuer wieder das Abschlussevent von **Mission X: „Trainiere wie ein Astronaut"** im Ars Electronica Center statt. Für den internationalen SchülerInnen-Wettbewerb haben NASA und ESA eine Reihe von Übungen entwickelt, die Kindern Spaß an Weltraumwissen vermitteln sollen.

Am DI 24.4.2018 organisierte die **Oberösterreichische Zukunftsakademie** in Kooperation mit Ars Electronica eine Fachveranstaltung zum Thema *Virtual Reality – der Mensch im virtuellen Raum.* Der Event gab einen Überblick über gegenwärtige und zukünftige Anwendungsfelder von Virtual Reality und über mögliche Weiterentwicklungen.

AEC, Magdalena Sick-Leitner, Vanessa Graf, Martin Hieslmair



Zukunftsfestival der nächsten Generation

u19 CREATE YOUR WORLD 2018

ERROR
the Art of Imperfection

ARS ELECTRONICA
Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft

POSTCITY Linz, 6. – 10.9.2018

www.aec.at/error

ARS ELECTRONICA

Retouren an Ars Electronica Linz GmbH & Co KG, Ars-Electronica-Straße 1, 4040 Linz

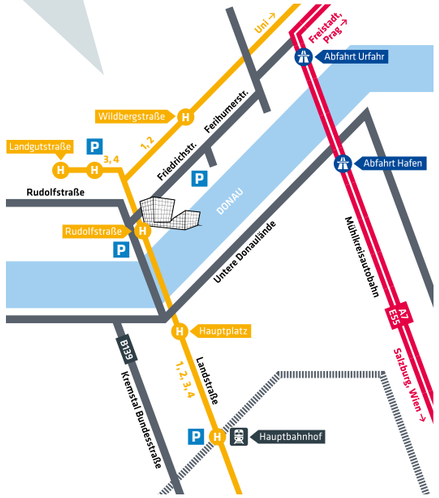
Ars Electronica Center
Ars-Electronica-Straße 1, 4040 Linz, Österreich
Tel.: +43.732.7272.0, E-Mail: center@aec.at
www.aec.at

Öffnungszeiten
Dienstag, Mittwoch und
Freitag: 9:00–17:00
Donnerstag: 9:00–19:00
Donnerstag in den Sommerferien
(12.7.2018–23.8.2018): 9:00–17:00
Samstag, Sonntag, Feiertag: 10:00–18:00
Montag (auch an Feiertagen): geschlossen

SA 25.8.2018–MI 5.9.2018 geschlossen

Öffnungszeiten während des Ars Electronica Festival:
DO 6.9.2018–SO 9.9.2018: 10:00–20:00
MO 10.9.2018: 10:00–18:00

Eintrittspreise
Vollpreis 9,50 € / ermäßigt 7,50 €
Kostenloser Eintritt für Kinder unter 6 Jahren
Familie (Eltern, Kinder) 19 € / ermäßigt 17 €
Familie (1 Elternteil, Kinder) 9,50 € / ermäßigt 8,50 €
Jahreskarte 30 € / ermäßigt 20 €



Ars Electronica im Web
Infos zu weiteren Ermäßigungen, Ausstellungen, Veranstaltungen, dem Schulprogramm und anderen Projekten der Ars Electronica finden Sie auf www.aec.at. Hier können Sie auch unseren Newsletter und das Programmmagazin *update* abonnieren.

LINZ UNESCO City of Media Arts

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

VERANSTALTUNGEN

				Seite
JULI	**DO 5.7.2018**	19:00–20:00	Deep Space LIVE: Filmscreenings mit LAS GAFAS FILMS	16
	FR 13.7.2018	18:00–24:00	Nacht der Familie	20
	MI 18.7.2018	09:30–12:30	Ferienprogramm: Voll plastisch	22
	MI 18.7.2018	13:30–16:30	Ferienprogramm: Raummalerei	22
	DO 19.7.2018	09:30–12:30	Ferienprogramm: Future matters – das Material, aus dem unsere Zukunft ist?!	23
	DO 26.7.2018	09:30–12:30	Ferienprogramm: S(pr)ay it!	23
AUGUST	**MI 1.8.–FR 3.8.2018**	09:30–12:30	Summer Camp: Prix-Werkstatt	24
	MI 8.8.2018	09:30–12:30 13:30–16:30	Ferienprogramm: Quadrocopter-Flugschule	23
	DO 9.8.2018	09:30–12:30	Ferienprogramm: ZIEGE	23
	DO 16.8.2018	09:30–12:30	Ferienprogramm: Raummalerei	22
	MI 22.8.–FR 24.8.2018	09:30–12:30	Summer Camp: Kreative Robotik	24
	SA 25.8.–MI 5.9.2018		geschlossen	
SEPTEMBER	**DO 6.9.–MO 10.9.2018**		Ars Electronica Festival	3
	DO 13.9.2018	19:00–20:00	Deep Space LIVE: Cinematic Rendering	17
	DO 20.9.2018	19:00–20:00	Deep Space LIVE: Uniview	17
	DO 27.9.2018	19:00–20:00	Deep Space LIVE: HR GIGER's WORLD Re-Visited	16
	SO 30.9.2018		Tag des Denkmals	18

FÜHRUNGEN

DI–SO 11:00 und 15:00	Highlightführung	34
SA/SO/Feiertag/OÖ-Ferien, 11:30 und 14:30	Family Tour	34
Termine nach Vereinbarung	Highlightführung für Schulklassen und andere Gruppen	34