update

ARS ELECTRONICA
CENTER
ars.electronica.art

Juli—Oktober
2023

Inhalt
Ars Electronica Education

3 Bildung im Zeitalter von KI und Social Media

Ars Electronica Center
Programm und Aktivitäten

4 Digitale Grundbildung
8 Volksschul-Kombiangebot
10 ESERO
12 missimo: Deine Mission Morgen
15 AK x AEC
Das Sommerferienprogramm
im Ars Electronica Center
21 Nacht der Familie 2023
24 Deep Space 8K
29 Tag des Denkmals
30 Die Lange Nacht der Museen 2023

Ars Electronica Festival
34 Who Owns the Truth?
Wem gehört die Wahrheit?
38 IDSA x Ars Electronica FOUNDING LAB

40 European Union Prize for Citizen Science

Ars Electronica create your world
42 Eine Initiative für junge Menschen
und die Welt von morgen

44 Zirkus des Wissens

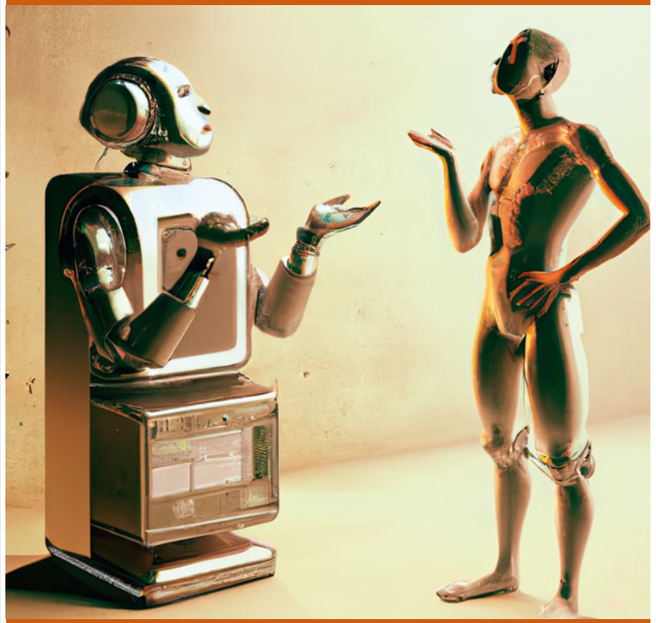
45 Klasse! Lernen. Wir sind digital.

Ars Electronica Futurelab
46 Faust VR
47 Sharespace

Ars Electronica Solutions
48 Bildung und Technologie

Future Thinking School
by Ars Electronica
50 AI5production
Zukunftseinblicke: Künstliche Intelligenz

Who Owns the Truth?
Wem gehört die Wahrheit?



6.—10. Sept. POSTCITY Linz

ARS ELECTRONICA 2023
Festival for Art, Technology & Society

Created with the A1-System DALL-E2

ARS ELECTRONICA
EDUCATION

Bildung im Zeitalter von KI und Social Media

Ars Electronica als Big Player in einer zukunftsorientieren Bildungslandschaft

Innovatives Lernen vom Kindergarten bis zur Universität

1996 – in einer Zeit, in der Schulen noch nicht ans Internet angeschlossen waren und auch nur sehr selten Computer zur Verfügung standen legte das Ars Electronica Center mit dem von Prof. Max Mühlhäuser und seinem Team konzipierten „Electronic Classroom“ mit seinen 16 breitbandig vernetzten Arbeitsplätzen, mit interaktiven Smart Boards und einem eigenen Video-conferencing-System den Grundstein für eine Didaktik des 21. Jahrhunderts. Dieser „Electronic Classroom“ war damals die absolute Attraktion und über viele Jahre hinweg die erste und oft auch einzige Andockstelle ans digitale Zeitalter. Und vielfach wurde dieses digitale Klassenzimmer zum regulären Unterrichtsort für die unterschiedlichsten Fächer.

2009, mit der Eröffnung des „erweiterten“ neuen Ars Electronica Center entstand eine Plattform für kreatives Forschen und Entwickeln. Ein Raum, in dem und mit dem Künstler*innen und Wissenschafter*innen, Schüler*innen und Studierende, Eltern und Kinder experimentieren, arbeiten und spielen. Schwerpunktlabors und interaktive Installationen erschließen hier nicht nur technologische Zusammenhänge, sondern die konkrete Frage: Was bedeutet das alles für mich und mein Leben?

Wenngleich mit der baulichen eine inhaltlich-strukturelle Erweiterung einherging, blieb die grundsätzliche Ausrichtung des Hauses unverändert: Wie zuvor liegt der Fokus auf den brisanten Fragen der Zukunft. Die Aufmerksamkeit gilt dabei nie allein der Kunst, der Technologie oder der Gesellschaft, sondern stehts den Veränderungen und Wechselwirkungen dazwischen. Seit fast 45 Jahren lebt Ars Electronica bereits diese unstillbare Neugier für das „Dazwischen“. Eine Neugier, die immer wieder anders und unerwartet ausfällt. Die aber zu jeder Zeit als eine Arbeit mit und an der Öffentlichkeit verstanden wird.

Unsere Kompetenz und Erfahrung ist für viele internationale und nationale Institutionen sowie öffentliche Einrichtungen, Bildungseinrichtungen, Firmen und Stiftungen ausschlaggebend, Ars Electronica mit der Entwicklung von Bildungsprojekten und/oder deren Durchführung zu beauftragen und zukunftsgerichtete Bildungs-szenarien für das Zeitalter von KI und Social Media zu entwickeln.

Unsere Arbeit mit und an der Öffentlichkeit zeigt sich nicht nur an den für unser „eigenes Haus“ entwickelten Programmen, sondern auch an zahlreichen Programmen und Aktivitäten, mit denen Ars Electronica beauftragt wird. Unsere Auftraggeber*innen haben die Bedeutung einer Verankerung dieser Zukunftsthemen in einem innovativen Bildungssystem für sich erkannt. Für Ars Electronica ist es eine besondere Auszeichnung und Freude, sie in ihren Aktivitäten und Umsetzungsstrategien unterstützen zu dürfen. Einige Projekte möchten wir Ihnen in der vorliegenden Ausgabe des *update* näher vorstellen.

Beispielhaft, platzbedingt leider ohne die Möglichkeit auf Vollständigkeit, seien einige unserer Auftraggeber*innen hier genannt: **die Europäische Kommission, die Europäische Weltraumagentur ESA, ESERO, die Gemeinnützige Privatstiftung Kaiserschild, das BM für Europäische und Internationale Angelegenheiten, das BM für Bildung, Wissenschaft und Forschung, die österreichische Agentur für Bildung und Internationalisierung OeAD, das AMS OÖ und viele andere mehr**. Kooperationen bestehen darüber hinaus mit zahlreichen **namhaften internationalen und nationalen Universitäten** und auch den Start des ambitionierten Programms der neuen Universität **IDSA (Institute for Digital Sciences Austria)** dürfen wir begleiten.

Rückblickend zum Ende des Schuljahres können wir mit Freude berichten, dass ca. **1960 Schulklassen und Kindergartengruppen** mit ca. **26.000 Kindern** allein im ersten Halbjahr 2023 das Ars Electronica Center mit großer Begeisterung gestürmt haben.

ARS ELECTRONICA
CENTER

Digitale Grundbildung

Lernen mit und über Technologie im Ars Electronica Center

Betrachten wir die Welt aus rein eurozentristischer Perspektive, so wird deutlich, dass die Digitalität in der Mitte der Gesellschaft angekommen ist. Die digitale Welt ist nicht mehr nur Zufluchtsort für Nerds, Gamer und Science Fictionistas, sie ist unsere alltägliche Lebensrealität. Dieser systemische Wandel befördert andere, neue Werkzeuge, Möglichkeiten, Perspektiven und somit auch Kulturtechniken zu Tage. Doch Kultur will gelernt sein – und Technik auch!

Die logische Folgerung wäre, diese Veränderungsprozesse gerade in Bildung und Politik früh abgebildet zu sehen. Doch genau das Gegenteil scheint der Fall zu sein. Ein beträchtlicher Teil der Gesellschaft beschreibt das Bildungssystem als träge und unflexibel, als einen Apparat, der nicht auf ein schnelles Update zur besseren Umgebungskompatibilität und „Bug Fixing“ ausgerichtet ist.

Diese Kritik am Bildungssystem ist nicht neu, dennoch ist die Debatte aktueller denn je. Denn nach dem COVID-19 bedingten Digitalisierungsschub, Stichwort „Distance Learning“, rüttelt gerade *ChatGPT* am eingefahrenen Habitus der Lehrmethoden und Lernziele. Die Frage nach den Kompetenzen für die Zukunft, den sogenannten „21st Century Skills“, wird nun in beinahe jeder Echokammer diskutiert.

Die Antwort des staatlichen Bildungswesens im Schulbereich ist die „Digitale Schule“ und die „Digitale Grundbildung“, in deren Zentrum Selbstbestimmtheit „durch ein umfassendes Verständnis für die digitale Welt und das Wissen, wie man sich (sicher) in dieser Welt bewegt“ steht. Die große Herausforderung dabei ist nicht das Zur-Verfügung-Stellen von Hardware und unterrichtstauglicher Software, sondern der Aufbau einer nachhaltigen Wissensinfrastruktur für die Lehrenden.

Obige Aussage bedingt auch die Notwendigkeit, dass es über einen Coding-Unterricht hinausgehen muss. Es braucht ein Lernen, das sich nicht nur auf die Funktionsweisen beschränkt, sondern auch eine Auseinandersetzung mit den Mechanismen der digitalen Technologie, den ethischen Aspekten und den sozialgesellschaftlichen Zusammenhängen erfordert. Es geht darum, ein Verständnis dafür zu entwickeln „was die neue digitale Welt im Inneren zusammenhält“.

Ausgehend von diesem Ansatz ergänzen sich Schulwesen und die Angebote des Ars Electronica Center auf ideale Weise. Unsere speziell entwickelten Programme zielen darauf ab, den Grundstein für ein Verständnis digitaler Fähigkeiten zu legen. Wir bieten drei Themenkreise an, die entweder einzeln (als kleines Package) oder gemeinsam (als großes Package) gebucht werden können, um Ihren Schüler*innen die nötige Kompetenz für die digitale Welt zu vermitteln, sie zukunftsfit zu machen und ihre „digital skills“ zu trainieren.

Ars Electronica, Robert Bauernhansl, Birgit Cakir

Thema 1
Künstliche Intelligenz

Themenführung
KI & DU
Dauer: 1 Std.

Was ist Künstliche Intelligenz? Wie intelligent ist künstlich und was hat das überhaupt mit mir zu tun?
Bei der Tour durch die Ausstellung *Understanding AI* wird den Schüler*innen nicht nur ein Grundverständnis dieser technologischen Entwicklung nähergebracht, sondern auch die Bandbreite an KI-Anwendungen diskutiert und erläutert. KI-Systeme spielen in unserem Alltag eine zunehmend wichtigere Rolle. Welche positiven und welche negativen Folgen das hat oder welche Rolle der Mensch beim Trainieren sogenannter „neuronaler Netzwerke“ spielt, erörtern wir anhand wissenschaftlicher und künstlerischer Beispiele.

+ Workshop Add On:

Machine Learning
Dauer: zusätzlich 1 Std.

Damit Maschinen überhaupt „lernen“ können, brauchen sie viel Aufmerksamkeit und hartes Training in Form von Daten. Im Machine Learning Studio des Ars Electronica Center vermitteln wir einen praktischen Einblick in maschinelles Lernen: Hier können selbstfahrende Modellautos trainiert werden oder es kann beobachtet werden, wie Roboter ihre Umgebung wahrnehmen.

Thema 2

Neuro-Bionik

Themenführung
Vom Glas in die Blackbox

Dauer: 1 Std.

Schon gewusst, dass unser Gehirn über eine Art „Navi“ verfügt und dass man damit nicht nur den eigenen Körper, sondern auch Computer steuern kann? Bei dieser Führung sehen wir uns das menschliche Gehirn ganz genau an: durch unser Auge, als Präparat im Glas und als digitale Visualisierung und erleben, wie formbar das Gehirn durch Training ist und was ein biologisches Gehirn mit einer Black Box, wie einer Maschine, machen kann.

+ Workshop Add On:

BCI – Brain Computer Interface

Dauer: zusätzlich 1 Std.

Bei dieser faszinierenden Tour durch die Ausstellung *NeuroBionik* haben die Schüler*innen die Möglichkeit, sich mittels BCI (Mensch-Maschine-Schnittstelle) mit einem Computer verbinden zu lassen und mithilfe ihrer „Gedanken“ zu schreiben oder einen Roboterball zum Rollen zu bringen. Darüber hinaus besteht auch die Gelegenheit, die medizinischen Anwendungen dieser Technologie auszuprobieren.

Ars Electronica, Philipp Greindl, vog.photo, Birgit Cakir, Robert Bauernhansl

Thema 3

Klima und Umwelt

Themenführung
PLANet B?

Dauer: 1 Std.

Wir haben eine Mission – wir müssen den Planeten A retten! Denn – so lautet auch der Titel unserer Ausstellung: *There Is No Planet B!* Wir wissen, dass die Art und Weise wie die Menschheit den Erdball „aushöhlt“, das Ökosystem gewaltig ins Schwanken bringt. Wir leben im Anthropozän, also in jenem Zeitalter, in dem menschliches Handeln zum bedeutendsten Faktor für biologische, geologische und atmosphärische Veränderungen geworden ist. Globale Klimaextreme, Klimakatastrophe oder Klimakrise – lauten die Folgen. Doch: There is a way out! Technologien sind zum einen Ursache unserer Klimaprobleme, können andererseits aber Teil der Lösung sein. Bei dieser Führung zeigen wir, dass wir mithilfe des Einsatzes von Technologie und kreativer Strategien, einer bewussten Politik sowie einem breiten gesellschaftlichen Engagement, die schwierige Rettungsmission erfüllen können!

+ Deep Space Add On:

Welcome to Planet B

Dauer: zusätzlich 30 Min.

Laborgezüchtetes Fleisch oder vegane Ernährung? Fahrzeuge mit alternativen Antrieben oder öffentlicher Verkehr? Bei diesem interaktiven 3D-Spiel im Deep Space 8K sind die Schüler*innen aufgefordert, als Team Entscheidungen zu treffen, um die Treibhausgasemissionen zu reduzieren. Auf dem fiktiven Planeten B können sie testen, wie nachhaltig die Entscheidungen ihrer Gruppe sind.

Diskussionsrunde

Dauer: zusätzlich 1,5 Std.

Um die vermittelten Themen mit der eigenen Lebensrealität und Gedankenwelt besser in Verbindung zu bringen, können bei diesem Programmpunkt persönliche Ansichten und Argumente formuliert und neue gefunden werden. Das Übersetzen der eigenen Reflexion in einen Dialog mit anderen ist ein wichtiger Schritt bei der Meinungsbildung und Wissensimplementierung.
Bei diesem Format werden die Themen des jeweils gewählten Package/der gewählten Packages im direkten Gespräch mit den Teilnehmer*innen diskutiert und vertieft.

Digitale Grundbildung Packages:

Kleines Package: 1 Themenführung + Workshop Add On bzw. Deep Space Add On + Diskussionsrunde

Großes Package: 3 Themenführungen + Workshop Add Ons bzw. Deep Space Add On + Diskussionsrunde

ab der 5. Schulstufe

Preis/Person kleines Package (1 Termin): 10 €
Preis/Person großes Package (3-4 Termine): 25 €, inklusive AEC Jahreskarte

Reservierung unter 0732.7272.0 oder center@ars.electronica.art
Bitte mind. 3 Wochen im Voraus buchen!

Volksschul-Kombiangebot

1 x Führung + 3 x Workshop

Zukunftsweisende Technologien, Kunst und der gesellschaftliche Wandel bilden die wesentlichen Marksteine unseres Programms im Ars Electronica Center — im Zentrum steht dabei immer der Mensch. Dementsprechend verstehen wir das Ars Electronica Center auch nicht als Wissenstempel, der vielerlei interessante Fakten liefert, sondern gleichsam als Museum, das „zuhört“, das an den Ansichten, Ideen und Anliegen der Besucher*innen interessiert ist, ihnen eine Stimme gibt. Besonders bedeutsam erscheint uns hierfür ein spielerischer und kreativer Zugang, die Begeisterung für neue Ideen und das Engagement, diese einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

In unseren Workshops und Führungen für Schulklassen leiten und begleiten wir die altersadäquate Auseinandersetzung mit den aktuellen Themen unserer Zeit.

Kinder im Volksschulalter setzen sich intensiv mit ihrer Umgebung auseinander. Der Drang, Dinge erklären zu können und Zusammenhänge finden zu wollen, ist ein wichtiger Schritt in der Formung eines Weltbildes. Das Bildungsangebot im Ars Electronica Center ermöglicht das Kennenlernen einer Welt, die durchaus komplex ist, jedoch die Neugierde und Fantasie der Kinder weckt und beflügelt.

Ars Electronica, vog.photo, Birgit Cakir, Robert Bauernhansl

Allen Volksschulen, denen ein Workshop nicht genug ist, bieten wir ein Gesamtpaket an, das eine intensive Auseinandersetzung über ein ganzes Schuljahr begleitend ermöglicht.

Die vier Besuche im Ars Electronica Center umfassen jeweils 1 Führung + 3 Workshops:

Volksschulführung

(Dauer inkl. Deep Space 8K 1,5 Std.)

Ausprobieren, Mitmachen und Nachdenken lautet das Motto im Ars Electronica Center! Bei dieser Führung lernen die Volksschüler*innen bei einer erlebnisreichen Reise durch das Museum die neuen Ausstellungen des Ars Electronica Center kennen. Dabei erwarten sie spannende Erlebnis- und Lernwelten, bei denen die Interaktion mit den Exponaten im Fokus steht. Berühren ist hier nicht verboten, sondern ausdrücklich erlaubt!

oder

Themenführung: Wo ist Tardi?

(Dauer inkl. Deep Space 8K 1,5 Std.)

Bärtierchen, zoologisch Tardigraden genannt, sind wahre Überlebenskünstler und leben in praktisch jedem Ökosystem unseres Planeten. Sie sind nahezu „unkaputtbar“, halten extremen Temperaturen, Druck, Strahlung und sogar dem Vakuum des Weltraums stand. Bei dieser Führung erleben die Schüler*innen wie Technologie unser Leben verändert! Vom Mikrokosmos über den menschlichen Körper bis ins Weltall – gemeinsam mit Tardi, dem Bärtierchen, tauchen wir ein in ein Abenteuer, das zum Ausprobieren, Mitmachen und Nachdenken einlädt!

Workshops

Maschine 9 x klug
(Dauer 2,5 Std.)

In diesem Workshop lassen wir unsere eigene Denkmaschine auf Hochtouren laufen, um herauszufinden, wie klug Maschinen sind und wie „intelligent“ sie im Vergleich zur menschlichen Intelligenz überhaupt sein können.

Im Moos viel los!
(Dauer 2,5 Std.)

Pantoffel, Wimper, Trompete und Bär... so nennen sich die kleinen Tiere im Mikrokosmos. Mit bloßem Auge kann man sie nicht sehen, aber mit einem Mikroskop und etwas Glück, können die Workshop-Teilnehmer*innen die lustigen Wimmelwelten dieser Kleinstlebewesen entdecken.

Superhirn & Denkerstirn
(Dauer 2,5 Std.)

Als Gehirnforscher*innen gestalten die Schüler*innen ihr eigenes Superhirn zum Aufsetzen auf ihre Denkerstirn. Gelingt es ihnen, konzentriert zu bleiben, dann sind sie bereit, mit ihren bloßen Gedanken eine Drohne steigen zu lassen!

1 x Führung + 3 x Workshop
Von der 1. bis zur 4. Schulstufe
Preis/Person: 25 € für alle 4 Termine zusammen, inklusive AEC-Jahreskarte

Die Termine sind grundsätzlich frei über ein gesamtes Schuljahr verteilbar. Zur inhaltlichen und organisatorischen Absprache des Pakets freuen wir uns auf Ihre Kontaktaufnahme.
Reservierung unter 0732.7272.0 oder center@ars.electronica.art
Bitte mind. 3 Wochen im Voraus buchen!

ESERO

Im Auftrag der Europäischen Weltraumorganisation ESA unterstützt ESERO Lehrkräfte dabei, mit der Faszination des Weltraums junge Menschen für MINT-Themen zu begeistern. ESERO Austria ist im Auftrag von ESA und FFG/bmk seit 2016 im Ars Electronica Center Linz aktiv. Neben herausfordernden Wettbewerben für Schüler*innen und hilfreichen Unterrichtsmaterialien bieten wir auch Fortbildungen für Lehrende und vielfältige Möglichkeiten für den Unterricht an.

Digitale Grundbildung: AstroPi Challenge

Im Kontext der Digitalen Grundbildung bietet ESERO Austria gemeinsam mit ESA den jährlichen Wissenschafts- und Programmierwettbewerb *Astro Pi Challenge* an, bei dem Schüler*innen die Möglichkeit bekommen, ihre Codes auf der Internationalen Raumstation ISS laufen zu lassen.
Dazu wurde ein Raspberry Pi-Minicomputer speziell erweitert und in einen AstroPi-Computer verwandelt. Mit Kameras und verschiedenen Umweltsensoren ausgestattet, haben Schüler*innen damit die Möglichkeit, wissenschaftliche Experimente von Grund auf zu konzipieren – von der Idee, dem wissenschaftlichen Hintergrund und der Programmierung bis hin zur Umsetzung. So sollen die Möglichkeiten der Computerprogrammierung aufgezeigt und die Schüler*innen dazu ermutigt werden, ihre digitalen Kompetenzen zu verbessern und ein Interesse an MINT-Fächern zu entwickeln.

Anmeldungen zur AstroPi Challenge für Fortgeschrittene, die *Mission Space Lab,* werden von September bis Oktober entgegengenommen!

Ars Electronica, Birgit Cakir, Clemens Mock, NASA

ESERO Wettbewerbe & Projekte im Schuljahr 2023/24

Auch im kommenden Schuljahr sind Schüler*innen und Schulklassen wieder herzlich eingeladen, bei unseren spannenden ESERO-Wettbewerben mitzumachen! Von der Volksschule bis zur Sekundarstufe ist für alle etwas dabei!

Anmeldefrist: September bis November

CanSat
ab 14 Jahren

Die Aufgabe der teilnehmenden Teams besteht darin, einen Satelliten in Getränkedosengröße zu bauen. Dieser wird mit einer Rakete in eine Höhe von mehreren hundert Metern befördert und ausgeworfen. Während des Sinkflugs zurück zum Boden muss der CanSat Missionen erfüllen.

Climate Detectives
ab 8 Jahren

Hier soll ein lokales Klimaproblem identifiziert und anhand von Satellitenbildern und selbst durchgeführten Messungen vor Ort untersucht werden.

Mission X – Train like an Astronaut
von 6 – 14 Jahren

Der 2011 ins Leben gerufene internationale Schulklassen-Wettbewerb „Mission X“ wird seither jährlich in 28 Ländern weltweit durchgeführt. NASA und ESA haben dafür eine Reihe an Übungen und Unterrichtsstunden entwickelt, die Weltraumwissen, Bewegung, Sport sowie die Bedeutung gesunder Ernährung im täglichen Leben vermitteln.

Angebote für Lehrende

ESA Teach with Space Online Conference 2023
DI 11.7. und MI 12.7.2023

Inspiriert von realen und aktuellen ESA-Raumfahrtmissionen und ESA-Programmen werden den Teilnehmer*innen spannende Präsentationen von renommierten Raumfahrtexpert*innen geboten. Zusätzlich erhalten sie Schulungen, um den Weltraum in ihren MINT-Unterricht zu integrieren und Wissenschaft und Technologie anregend für ihre Schüler*innen zu gestalten. Diese Veranstaltung findet ausschließlich online statt und richtet sich an europäische Lehrkräfte der Volksschule und Sekundarstufe aus ESA-Mitgliedsstaaten oder assoziierten Mitgliedern. Mit ESA-Astronaut Matthias Maurer!

Faszination Weltraum für den Unterricht
Herbst 2023

Wenn Sie Ihre Schüler*innen dabei unterstützen möchten, bei einem Programmierwettbewerb ein Experiment auf der internationalen Raumstation durchzuführen oder als Klimadetektiv*innen das Klima der Erde zu schützen, bei der Moon-Camp-Challenge eine Mondbasis zu bauen oder einen Mini-Satelliten zu starten, Sie aber nicht wissen, wo und wie Sie anfangen sollen – dann sind Sie bei dieser Info-Webinarreihe genau richtig! Hier erfahren Sie mehr über die Wettbewerbe und Projekte.

Weitere Informationen:
https://ars.electronica.art/esero/de/

missimo: Deine Mission Morgen

So werden Schulen fit für die Zukunft

Mit dem neuen mobilen Erfahrungsraum *missimo* versorgt die Gemeinnützige Privatstiftung Kaiserschild ab dem Schuljahr 2023/24 Volksschulen österreichweit kostenlos mit Zukunftskompetenz.

Ob Augmented Reality oder Robotik, Sensorik, Bionik, Coding oder Künstliche Intelligenz – in Zeiten wie diesen gibt es viel Neues zu lernen. Verständlich, dass so manch Lehrende*r manchmal besorgt und ratlos auf den sich rasant entwickelnden technologischen Fortschritt blickt. Zukunftskompetenzen sind jene Skills, die besonders Kinder immer dringender brauchen. Doch welche Kompetenzen sind das genau? Wie und wo kann man diese erwerben? Und wer bereitet unsere Kinder und Lehrer*innen eigentlich auf das vor, was kommt?

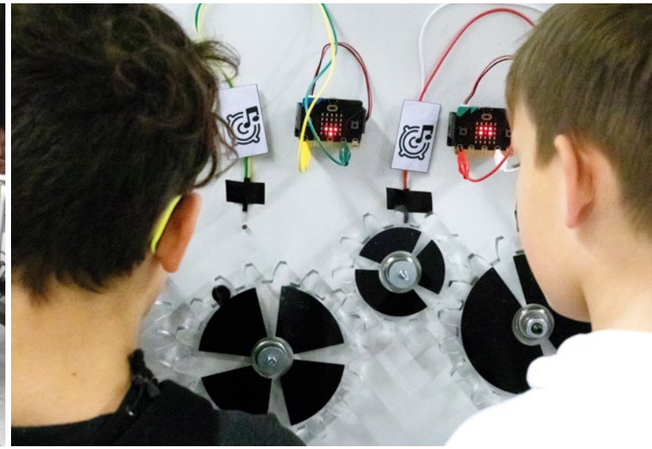
Um junge Menschen bei der Entfaltung ihres Potentials zu unterstützen, entwickelt die Kaiserschild-Stiftung bereits seit vielen Jahren ehrgeizige Bildungsprojekte. Auf ihr jüngstes Projekt, den mobilen Erlebnisraum *missimo* können sich Kinder und Lehrer*innen der 3. und 4. Klassen Volksschule ab dem kommenden Schuljahr freuen. Denn mit dessen interaktiven Mitmach-Stationen, dem kostenlosem Workshop-Kit und der zugehörigen *missimo*-Webplattform, die Anleitungen und Lehrer*innenfortbildungen enthält, die den regulären Schulunterricht um MINT-Inhalte bereichern, können sie gemeinsam ihre digitalen Kompetenzen erweitern. Mit *missimo* begeben sich die Kinder auf eine aufregende „Mission Morgen“, um spielerisch erste Erfahrungen mit neuen Technologien zu sammeln und zu wahren Zukunftsexpert*innen zu werden.

Tour ab Herbst 2023

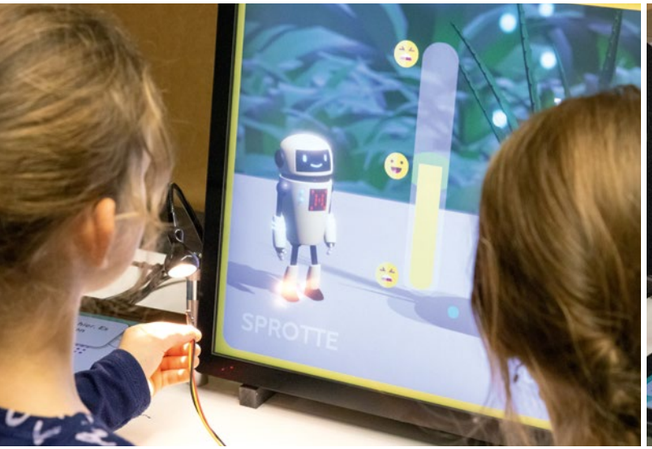
Ab Herbst 2023 geht der zweistöckige Truck österreichweit auf Tour und steuert Volksschulen in ländlichen Gegenden an, wo museale Erlebnisräume und MINT-Bildungsprogramme oft schwer zugänglich sind. Auf 100 m² mobiler Ausstellungsfläche voll mit Innovationen und interaktiven Erlebnissen wird er Kindern neue Technologien als kreative Werkzeuge anbieten, mit denen sie ihre eigene Zukunft für sich entdecken und aktiv gestalten können.

Didaktisches Knowhow für Volksschullehrer*innen

missimo: Deine Mission Morgen möchte nicht nur Schüler*innen, sondern auch den Lehrenden selbst einen niederschwelligen Zugang zu vielen neuen Inhalten erschließen und Technologie mit viel Kreativität und Innovationsgeist vernetzen. Die Initiative stellt daher auch eine große Vielfalt an didaktischem Knowhow und handlungsorientierten Vermittlungsmethoden als Grundlage für die digitale Grundbildung im Schulunterricht zur Verfügung. In den eigens entwickelten Lehrer*innen-Trainings können alle Lehrenden neue Kompetenzen erwerben, die sie fit machen für einen Unterricht mit Blick in Richtung Zukunft. Sie werden darüber hinaus in ihrem Selbstbild gestärkt, sich als Coach zu begreifen, der Kinder in ihrer kreativen Lernerfahrung aktiv unterstützt und ihnen auf spielerische Art und Weise Zukunftschancen eröffnet. Das umfangreiche Angebot an Online-Fortbildungen für Lehrkräfte wird im Vorfeld besucht und bildet die Basis für eine enge Kooperation zwischen der *missimo*-Crew und den Volksschulen vor Ort.



Ars Electronica, Kerstin Blätterbinder



Über die *missimo*-Webplattform (https://missimo.at/) kann man sich ab sofort kostenlos anmelden. Der Truck öffnet seine Tore für technologiebegeisterte Kinder und Roboter-Fans. Beim gemeinsamen Staunen, Experimentieren und Ausprobieren des bunten *missimo*-Erlebnisprogramms erwerben die angehenden Zukunftsexpert*innen binnen kürzester Zeit gleich eine ganze Reihe von Zukunftskompetenzen. Aber auch dann, wenn der mobile Erlebnisraum mit seinen DigiTrainer*innen längst wieder weitergezogen ist, machen es das kostenlose Workshop-Kit, Unterrichtsmaterialien und Online-Fortbildungen leidenschaftlichen Lehrer*innen einfach, die Schulkinder auch im regulären Schulunterricht für MINT-Inhalte zu begeistern, indem sie sich – ideal vorbereitet – weiterhin für die Future Skills der Kinder engagieren.

missimo: Deine Mission Morgen ist eine Initiative der Kaiserschild-Stiftung und wurde in Zusammenarbeit mit Ars Electronica realisiert.

Für Zukunftsexpert*innen von 8 bis 10 Jahren

Mit dem kostenlosen Workshop-Kit, das die Schüler*innen von den DigiTrainer*innen im Truck erhalten, können sie sechs weitere aufregende Missionen bestehen – entweder im Unterricht oder mit Hilfe der *missimo*-Webplattform auch selbständig von zu Hause aus. Jedes Workshop-Kit besteht aus einem Microcomputer, Experimenten und einfach verständlichen und ansprechend gestalteten Unterrichtsmaterialen. Mit dem Entwicklerboard des kleinen Einplatinenrechners *Micro:bit* können auch Anfänger*innen unter Anleitung ganz einfach programmieren. Mit großer Neugier tasten sich die Kinder so spielerisch an ihre neuen Digital Skills und ihr erstes einschlägiges Fachvokabular heran. Und als qualifizierte Zukunftsexpert*innen dürfen sie am Ende stolz ihren ersten selbstgebauten Roboter mit nach Hause nehmen.

Mehr Infos: https://missimo.at/

Ars Electronica, Kerstin Blätterbinder, Birgit Cakir

Das Sommerferienprogramm im Ars Electronica Center

AK x AEC

Nicht nur während der Schulzeit bieten wir Schüler*innen spannende Workshops rund um die aktuellen Themen unserer Zeit, auch in den Sommerferien können sie im Ars Electronica Center richtige Abenteuer erleben.

Wer Spaß am gemeinsamen Staunen, Experimentieren und Programmieren hat, sollte unser vielfältiges Ferienprogramm nicht verpassen!

Das Ferienprogramm findet in Kooperation mit der Arbeiterkammer Oberösterreich statt und alle Angebote sind für Kinder von AK-Mitgliedern kostenlos!

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

Powered by: AK Oberösterreich

Von 6 bis 8 Jahren

Superhirn & Denkerstirn
DI 18.7., FR 11.8. und MI 23.8.2023, jeweils 10:00–12:30

„Man muss was im Kopf haben!“ heißt es immer. Bei uns trifft das definitiv zu – und zwar in jeder Hinsicht! Unser Gehirn, die komplexe Steuerzentrale hinter unserer Stirn, wiegt etwa 1,2 Kilogramm, ist elektrisch geladen und arbeitet unermüdlich daran, Informationen zu sammeln und Anweisungen zu geben. In diesem Workshop werden wir gemeinsam erkunden, wie unser Gehirn tatsächlich aussieht, welche erstaunlichen Fähigkeiten es besitzt und wie es unseren Alltag beeinflusst. Als Gehirnforscher*innen gestalten die Teilnehmer*innen ihr eigenes Superhirn zum Aufsetzen auf ihre Denkerstirn. Gelingt es ihnen, konzentriert zu bleiben, dann sind sie bereit, mit bloßen Gedanken eine Drohne steigen zu lassen!

Tardis Buddies
DO 20.7., MI 9.8. und FR 25.8.2023, jeweils 10:00–12:30

Unser Bärtierchen Tardi ist im Mikrokosmos in bester Gesellschaft. Neben Bärtierchen und Fadenwürmern, sind hier auch Räder- und Pantoffeltierchen unterwegs. Normalerweise bekommen wir sie nur unter dem Mikroskop zu Gesicht. Doch bei diesem Workshop wollen wir Tardi und seine Freunde mit Hilfe von Folien, Lasercutter-Scherenschnitten und Papier vor die Linse holen und ihre winzigen Körper mit Licht und Polarisationsfiltern durchleuchten.

Ars Electronica, Martin Hieslmair, Birgit Cakir, Philipp Greindl

Komm’ mit ins Kinderforschungslabor
MI 26.7. und DI 15.08.2023, jeweils 10:00–12:00

Stell dir vor, es gibt einen Ort, wo ganz viele Tonnen gefüllt mit spannenden Spielen, Materialien und Themen nur darauf warten, von dir entdeckt zu werden. Deinem Forschungsdrang sind keine Grenzen gesetzt! Mach eine Reise ins Weltall und stell die Welt auf den Kopf oder gestalte farbenfrohe Lichtspiele. Willst du den Robotern beim Lernen zusehen und ihnen tolle Tricks beibringen – dann komm auf den Robo-Spielplatz und hab Spaß!

Kinderforschungslabor mit Unterstützung von SIEMENS WIENER STÄDTISCHE VIENNA INSURANCE GROUP

Maschine 9x klug
FR 28.7., DO 3.8. und DO 17.8.2023, jeweils 10:00–12:30

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

Im Moos viel los
DI 1.8.2023, 10:00–12:30

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

Von 9 bis 11 Jahren

Zirkus Robotikus
MI 19.7., Di 8.8., FR 18.8. und DI 22.8.2023, jeweils 10:00–12:30

Im Machine Learning Studio ist mächtig was los! Da tummeln sich die verschiedensten Maschinen und düsen herum, tanzen und können verschiedenste Aufgaben erledigen. Und das Beste ist: sie können lernen! Mach mit bei diesem bunten Treiben der Roboter! Du kannst sie steuern, sie trainieren oder einen eigenen bauen. Manege frei für dich im Zirkus Robotikus!

Flache Weltbilder
FR 21.7., DI 25.7., FR 4.8. und DO 10.8.2023, jeweils 10:00–12:30

Weltbilder unterliegen einem stetigen Wandel und zeichnen sich mit neuen wissenschaftlichen Erkenntnissen fortschreitend neu – vom Weltbild der Erde als Scheibe bis hin zu 3D-Visualisierungen der Erdkugel. Erdbeobachtungstechnologien, wie etwa Satelliten, eröffnen uns ganz neue Perspektiven auf den Planeten, während frei verfügbare Apps uns einen uneingeschränkten Blick darauf ermöglichen. Im Workshop *Flache Weltbilder* gestalten die Teilnehmer*innen ihre eigenen Weltbilder – flach sind sie nur deshalb, weil wir bei deren Gestaltung die Technik der Cyanotypie einsetzen.

Ding Dong
DO 27.7., MI 2.8., MI 16.8. und DO 24.8.2023, jeweils 10:00–12:30

Menschen machen Musik. Maschinen auch!? Musikmaschinen haben nicht immer zwingend etwas mit Computern zu tun. Man kann mit allem Möglichen die lustigsten und schönsten Klänge erzeugen. Wenn du Spaß am Experimentieren mit Tönen und Klängen hast, dann sei dabei, wenn wir auf „Nicht-Instrumenten“ das Museum beschallen und eigene Sounds kreieren. Im Open Soundstudio kannst du deine Sounds auch gleich in deinen eigenen Song verwandeln. Wer will, bringt ein „Lieblings-Ding“ zur Klangerzeugung gleich mit! Ganz egal was es ist, wir finden heraus, welchen Sound es macht.

Von 12 bis 14 Jahren

Von Hardware bis Weichteil
FR 21.7. und FR 18.8.2023, jeweils 10:00–12:30

Im Workshop geht es um Experimentieren mit Soft Robotics. Diese aktuelle Entwicklung in der Robotik führt dazu, dass wir uns technologische Elemente nicht mehr als starre Hardware vorstellen dürfen, sondern diese auch aus weichen flexiblen Materialien bestehen können. So lassen sich etwa Prothesen oder Körpererweiterungen ganz neu denken. Welchen neuen Körperteil würdest du dir wünschen? Etwas Funktionelles oder doch eher etwas Fantastisches, wie einen Flügel? Womöglich einen dritten Daumen? Oder sogar ein zusätzliches Bein?

Say it – Spray it!
DO 27.7. und DO 24.8.2023, jeweils 14:00–16:00

Der öffentliche Raum gehört uns allen! Street Art lebt diesen Grundsatz und nutzt dessen Flächen bunt und oft verstörend direkt als Leinwand für (system)kritische Messages. Stencils – also Schablonen-Graffitis – sind eine gängige Methode, um persönliche Statements öffentlich zu platzieren. In diesem Workshop kannst du deine eigenen Botschaften formulieren und als pointierte Grafiken und Sprüche mithilfe einer speziellen Software und eines Lasercutters zu Stencils verarbeiten. Say it – Spray it!

Ars Electronica, Birgit Cakir, vog.photo

AUTOnom
FR 4.8.2023, 10:00–12:30

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

Preis: 7€
Kostenlos für Kinder von AK Mitgliedern

Teilnehmer*innen (Anzahl): max. 12 Teilnehmer*innen
Mitzubringen: Jause und Getränk
Anmeldefrist: 3 Tage
Anmeldung: center@ars.electronica.art

Future Matters
DO 10.8.2023, 13:30–16:00

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 Umstände anpassen. In diesem Workshop steht lustvoll-kreatives Experimentieren mit programmierbaren Werkstoffen auf dem Programm. Werdet zu Materialforscher*innen – denn Future Matters!

Ars Electronica, Birgit Cakir, vog.photo

Nacht der Familie 2023
FR 14.7.2023, 18:00–24:00

Familienführungen, Hands-On Stationen, Deep Space 8K-Präsentationen und eine Bio-Chemical Show in den Ars Electronica Labs – dieses Jahr bietet das Ars Electronica Center während der *Nacht der Familie* ein abwechslungsreiches Programm zu den Themen Kunst, Technologie und Wissenschaft. Besuchen Sie mit Ihrer ganzen Familie spannende Erlebniswelten, bei denen die Interaktion mit den Exponaten im Fokus steht. Berühren ist hier nicht verboten, sondern ausdrücklich erlaubt!

Wir haben an diesem Abend folgende Ausstellungen für Sie geöffnet: Deep Space 8K, AIxMusic, Kinderforschungslabor, There is no Planet B, Ars Electronica Labs.

Deep Space:
Deep Space Family
18:30, 19:30, 21:00, 22:00 und 23:00; Dauer: ca. 25 min
Platzkarten am Info Desk erhältlich

Glänzende Kinderaugen und begeisterte Eltern. Gemeinsam machen wir uns auf eine Reise, den Deep Space spielerisch zu entdecken. Egal, ob das mit einer gehörigen Portion Action passiert oder wir die Weiten des Universums erforschen – es ist für alle was dabei!

Deep Space:
Per Bärtierchen durch die Galaxis
19:00, 20:30 und 22:30; Dauer: ca. 25 min
Platzkarten am Info Desk erhältlich

Bärtierchen können im Weltall überleben – sogar ohne Raumanzug! Wir leihen uns ihre Superkraft und reisen virtuell durch die Galaxie, besuchen die Internationale Raumstation ISS, einen Mars-Rover auf unserem Nachbarplaneten und weit entlegene Sonnensysteme.

Deep Space:
Spielräume
20:00 und 21:30; Dauer: ca. 20 min
Platzkarten am Info Desk erhältlich

Volles Engagement ist gefragt, wenn der Deep Space 8K zum Raum für interaktive Spiele und Kunstwerke wird. Studierende der FH Oberösterreich Campus Hagenberg und der Linzer Kunstuniversität haben Spiele und faszinierende interaktive Werke entwickelt, die vollen Körpereinsatz verlangen!

Open Workshop:
Tardis Buddies
18:00–23:30 / 4–8 Jahre / Foyer

Unser Bärtierchen Tardi ist im Mikrokosmos in bester Gesellschaft. Neben Bärtierchen und Fadenwürmern sind hier auch Räder- und Pantoffeltierchen unterwegs. Normalerweise bekommen wir sie nur unter dem Mikroskop zu Gesicht. Doch bei der *Nacht der Familie* wollen wir Tardi und seine Freunde auch mal mit Hilfe von Schablonen, Folien und Papier vor die Linse holen, um ihre winzigen Körper zu durchleuchten.

Ars Electronica, Birgit Cakir

Mitmach-Präsentation:
Bio-Chemical Show
18:00–23:30 / ab 6 Jahren / BioLab

Eure große Leidenschaft ist die Welt der Wissenschaft? Dann seid ihr bei der *Bio-Chemical Show* genau richtig! Die School of Education der JKU Linz lädt euch in einem offenen Workshop zu spannenden Aktivitäten ein, die erstaunliche physikalische und chemische Phänomene erlebbar machen.

Mitmach-Präsentation:
Die Welt in Tonnen
19:00, 20:00 und 21:00; Dauer: ca. 30 Minuten / ab 5 Jahren / Kinderforschungslabor
max. 10 Teilnehmer*innen, Platzkarten am Info Desk erhältlich

Stell dir vor, es gibt einen Ort, wo ganz viele Tonnen gefüllt mit spannenden Spielen, Materialien und Themen auf dich warten – da ist sicher auch was für dich dabei! Entdecke *die Welt in Tonnen* im Kinderforschungslabor. An diesem Abend widmen wir uns den Themen Licht und Energie.

Tour:
Family Tour
18:30, 19:30 und 20:30; Dauer: 1 Stunde
max. 15 Teilnehmer*innen,
Platzkarten am Info Desk erhältlich

Bei dieser abwechslungsreichen Tour durch die aktuellen Ausstellungen erhalten Sie einen Einblick in die wichtigen Themen und Herausforderungen unseres digitalisierten Alltags.

Tour:
Die Energie-Hacker
19:30 und 21:00 Uhr; Dauer 1 Stunde / ab 13 Jahren
max. 20 Teilnehmer*innen,
Platzkarten am Info Desk erhältlich

Werfen Sie gemeinsam mit unserer Haustechnik-Crew einen Blick hinter die Kulissen des Museums der Zukunft und erfahren, welche Maßnahmen gesetzt wurden, um den Stromverbrauch des Ars Electronica Center um fast 50 Prozent zu senken. Krönender Abschluss dieser Tour ist das modernisierte Fassadenspiel, bei dem die Teilnehmer*innen die Farben der LED-Fassade selbst steuern können.

FR 14.7.2023, 18:00–24:00
18 € zwei Erwachsene plus Kinder
12 € ein Erwachsener plus Kinder
Dieser Eintrittspreis gilt für alle Angebote bei der Nacht der Familie

Deep Space 8K

Interaktives Lasertracking, hochaufgelöste Bilder, dreidimensionale Welten – der Deep Space 8K ist das Highlight eines jeden Besuchs im Ars Electronica Center! Mehrmals täglich präsentieren wir eine Auswahl aus unserem vielfältigen Programm, das wir seit 2009 laufend weiterentwickeln. Im einzigartigen 3D-Erlebnisraum mit der 16 mal 9 Meter großen Wandprojektion und der ebenso großen Bodenprojektion erwarten Sie spannende Stories und immersive Erlebnisse in beeindruckender Bildqualität und Farbbrillanz aus den Themenfeldern Medienkunst, Wissenschaft, Technologie, Interaktion und Action.

Ars Electronica, Robert Bauernhansl, tom mesic, vog.photo

Programm SA/SO/Schulferien

11:00	Deep Space Selection
11:30	Uniview: Eine grandiose Reise durch Raum und Zeit
12:00	Deep Space Selection
12:30	Deep Space Family
13:00	Deep Space Spezial: Mona Lisa **NEU ab September:** Deep Space Spezial: Vergängliche Schönheit – Italiens fragile Schätze
14:00	Uniview: Eine grandiose Reise durch Raum und Zeit
14:30	Deep Space Selection (EN)
15:00	Deep Space Selection
15:30	Deep Space Family
16:00	Deep Space Selection

Deep Space Selection
Bei *Deep Space Selection* präsentieren wir mehrmals am Tag eine Auswahl aus unserer Programmvielfalt, die wir seit 2009 laufend weiterentwickeln. Keine Präsentation gleicht der anderen!

Deep Space Family
Glänzende Kinderaugen und begeisterte Eltern. Gemeinsam machen wir uns auf eine Reise, den Deep Space spielerisch zu entdecken. Egal, ob das mit einer gehörigen Portion Action passiert oder wir die Weiten des Universums erforschen – es ist für alle was dabei!

Uniview – eine grandiose Reise durch Raum und Zeit
Begeben Sie sich mit uns auf eine Reise durch Raum und Zeit! Die neueste Version von Uniview bringt uns zu neuen, unbekannten Reisezielen: zum James Webb Space Telescope mit seiner besonderen Umlaufbahn, wir sehen einen Pulsar mit schwindelerregender Rotation oder ein Schwarzes Loch mit realistischem Gravitationslinseneffekt und vieles mehr. Sogar Planeten aus fremden Sternsystemen können wir einen Besuch abstatten.

Deep Space 8K
NEU ab September!

Deep Space Spezial:

Vergängliche Schönheit – Italiens fragile Schätze

SA/SO/Schulferien, 13:00

Venice Revealed
Grand Palais Immersif und Iconem

Venedig – Wunderwerk der Technik, Architektur und Kunst – steht seit Jahrhunderten im Kampf gegen das Meer. Es ist zugleich gnadenlose Bedrohung als auch Quell für den unendlichen Reichtum dieser einzigartigen Stadt, die auf dem instabilen Schlamm einer Lagune erbaut wurde. Die Zeit und Umwelteinflüsse haben bereits deutliche Spuren hinterlassen. Restauratorische Bemühungen können den Verfall nur verzögern, nicht aber aufhalten.

Dank modernster Technik können kulturelle Schätze zumindest digital für die Nachwelt bewahrt werden. Erleben Sie mit *Venice Revealed* des Grand Palais Immersif und Iconem eine 3D-Rekonstruktion der Stadt und entdecken Sie die Stadt aus neuer Perspektive. Dabei durch Mauern zu gehen und das Verborgene aufzuspüren, ist der Traum aller Venedig-Liebhaber*innen.

Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner

Last Super Interactive
Franz Fischnaller, Haltadefinizione

Ein unvergleichliches Kulturgut, das ebenfalls digital erhalten werden konnte, ist „Das Letzte Abendmahl“ von Leonardo da Vinci. *Last Supper Interactive* des renommierten Medienkünstlers Franz Fischnaller ermöglicht ein virtuelles Eintauchen in Leonardos Meisterwerk. Erkunden Sie das Gemälde in 360 Grad aus unterschiedlichen Blickwinkeln und Perspektiven. Beim Hineinzoomen bis auf einen Quadratmillimeter werden in dem ultra-hochaufgelösten Gigapixelbild von Haltadefinizione selbst kleinste Details sichtbar. Zudem ist es möglich, die zweidimensionale Ebene des Freskos zu durchdringen und sich virtuell in und hinter das berühmte Gemälde zu begeben.

Deep Space Lecture:

Cinematic Anatomy – das Knie

Univ.-Prof. Dr. Tobias Gotterbarm,
Prim. Univ.-Prof.Dr. Franz Fellner

DI 26.9.2023, 19:00

Künstliche Gelenke zählen zu den häufigsten Operationen im Bereich der Orthopädie. Welche innovativen Verfahren es auf diesem Gebiet gibt, erläutert an diesem Abend Univ.-Prof. Dr. Tobias Gotterbarm, Vorstand der Universitätsklinik für Orthopädie und Traumatologie des Kepler Universitätsklinikums. Mittels *Cinematic Anatomy,* einer 3D-Visualisierungstechnologie, die auch in der medizinischen Fakultät für Anatomievorlesungen eingesetzt wird, gibt Prim. Univ.-Prof. Dr. Franz Fellner, Leiter des Zentralen Radiologie Institut am Kepler Universitätsklinikum Linz, dazu passende Einblicke ins Innere des menschlichen Körpers.

Ticket: regulär 12 €, ermäßigt 10 €
Anmeldung empfohlen unter center@ars.electronica.art
oder +43.732.7272.0

Venice Revealed, Grand Palais Immersif und Iconem

Deep-Space-Wochenende:

Best of Ars Electronica Festival 2023 @Deep Space 8K

SA 30.9. und SO 1.10.2023

Tanzperformances, Konzerte, wissenschaftliche Visualisierungen, spannende Vorträge – wir zeigen Ihnen an diesem Wochenende die Highlights, die während des Ars Electronica Festival 2023 im Deep Space 8K stattgefunden haben. Tauchen Sie ein in die vielseitigen virtuellen 2D- und 3D-Welten und lassen Sie mit uns die Festival-Tage zum Thema „Who Owns the Truth?“ im Deep Space 8K Revue passieren. Diese Projekte sind einfach zu großartig, um sie nur einmal zu zeigen!

Ticket: regulär 12 €, ermäßigt 10 €
Keine Anmeldung erforderlich

Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner, Robert Bauernhansl, Andreas Kolb

Tag des Denkmals

SO 24.9.2023

Im Jahr 1923 wurde das österreichische Denkmalschutzgesetz vom Nationalrat beschlossen. Unter dem Motto *denkmal [er:sie:wir] leben | 100 Jahre Österreichisches Denkmalschutzgesetz* öffnen am Sonntag, den 24. September 2023 österreichweit rund 300 historische Objekte bei freiem Eintritt ihre Türen für interessierte Besucher*innen. Der Tag des Denkmals ist eine Bühne zur Präsentation der Denkmalpflege und richtet den Blick auch auf die vorerst unscheinbaren oder unbekannten Denkmale.

Der Erhalt materieller Kulturgüter ist das Anliegen des Denkmalschutzes; sie begehbar und begreifbar zu machen, ist unsere Mission im Ars Electronica Center. Mithilfe neuester Technologie können wir im Deep Space 8K kulturelles Erbe auf der 16 mal 9 Meter großen Wand- und Bodenprojektion für unsere Besucher*innen hautnah erfahrbar machen. Motivation und Auftrag genug, sich auch in diesem Jahr wieder an diesem spannenden Projekt zu beteiligen.

Ars Electronica, Xxx

Deep Space Spezial:

Last Super Interactive

Mit: Dr. Michael Zugmann und Dr. Lothar Schultes

14:00–15:00

Eintritt frei

Last Supper Interactive des italienischen Medienkünstlers Franz Fischnaller ermöglicht ein virtuelles Eintauchen in Leonardo da Vincis Meisterwerk „Das Letzte Abendmahl“. Erkunden Sie das Gemälde in 360 Grad aus unterschiedlichen Blickwinkeln und Perspektiven. Beim Hineinzoomen bis auf einen Quadratmillimeter werden in dem ultra-hochaufgelösten Gigapixelbild von Haltadefinizione selbst kleinste Details sichtbar. Zudem ist es möglich, die zweidimensionale Ebene des Freskos zu durchdringen und sich virtuell in und hinter das berühmte Gemälde zu begeben. Lernen Sie auch den historischen Kontext des Gemäldes näher kennen. Wir zeigen Ihnen das Dominikanerkloster Santa Maria delle Grazie in Mailand, wo Leonardo das Meisterwerk an der Nordwand des Refektoriums zwischen 1494 und 1498 im Auftrag seines Gönners Ludovico Sforza, Herzog von Mailand, schuf.
Der Theologe Dr. Michael Zugmann und der Kunsthistoriker Dr. Lothar Schultes begleiten Sie bei diesem Deep Space Spezial mit fachkundigen Kommentaren und Informationen.

Eintritt frei!
Anmeldung empfohlen unter center@ars.electronica.art
oder +43.732.7272.0

Die Lange Nacht der Museen 2023

SA 7.10.2023, 18:00–01:00

Der ORF lädt an diesem Abend wieder zur *Langen Nacht der Museen.* In ganz Österreich öffnen Museen und Galerien ihre Türen für kulturinteressierte Nachtschwärmer*innen bis spät in die Nacht. Besuchen Sie an diesem Abend das Ars Electronica Center und begleiten Sie uns bei unseren Themenführungen, zu denen Sie mehr über Künstliche Intelligenz oder über die Bedrohungen unseres Planeten durch den Klimawandel erfahren können. Im Kinderforschungslabor können unsere jüngsten Besucher*innen die Welt von morgen spielerisch entdecken. Außerdem haben wir im Deep Space 8K neben einer Live-Performance ein abwechslungs- und spannungsreiches Programm für Sie vorbereitet!

Ars Electronica Bernadette Geißler, Robert Bauernhansl, vog.photo

Führungen

Themenführung: PLANet B
18:30–19:30 und 21:30–22:30

Nichts bestimmt die Medienlandschaft im Moment so sehr, wie das Thema Klimawandel. In der Themenführung sprechen wir über das Anthropozän, das Zeitalter, in dem menschliches Handeln zum bedeutendsten Faktor für biologische, geologische und atmosphärische Veränderungen geworden ist. Wir zeigen die beobachtbaren und messbaren Veränderungen auf unserem Erdball mithilfe von Satellitentechnologien, Datenanalysen und Visualisierungsstrategien. Einerseits können wir dank neuer Technologie die Auswirkungen des Klimawandels besser verstehen, andererseits ist Technologie aber auch Teil des Problems. Fragen und Diskussionen zum Thema sind erwünscht, rasches Handeln ist explizit erbeten.

Themenführung: KI & Du
19:30–20:30 und 22:30–23:30

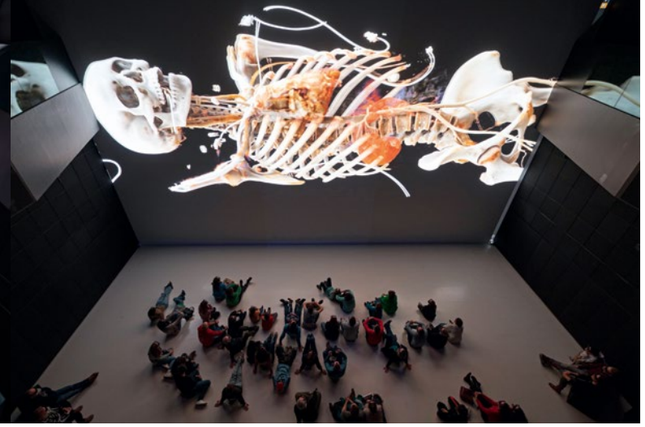
Künstliche Intelligenz versus menschliche Intelligenz – worin liegen die Unterschiede, wo die Gemeinsamkeiten? Wie „denken“ Maschinen, wie lernen sie und was unterscheidet uns Menschen von Maschinen? Welche Bedeutung haben die rasanten Fortschritte im Bereich der KI für uns alle? Bei dieser Führung durch die Ausstellung *Understanding AI* gewinnen Sie Einblick in die wichtigsten technischen Aspekte und Entwicklungen von KI-Systemen und lernen dabei aber auch kreative Anwendungsmöglichkeiten kennen.

Themenführung: Vom Glas in die Blackbox
20:30–21:30

Schon gewusst, dass unser Gehirn über eine Art „Navi“ verfügt und dass man damit nicht nur den eigenen Körper, sondern auch Computer steuern kann? Bei dieser Führung sehen wir uns das menschliche Gehirn ganz genau an: durch unser Auge, als Präparat im Glas und als digitale Visualisierung und erleben, wie formbar das Gehirn durch Training ist und was ein biologisches Gehirn mit einer Black Box, wie einer Maschine, machen kann.

Highlightführung
22:30–23:30 und 23:30–00:30

Im Mittelpunkt der Ausstellungen im Ars Electronica Center steht immer der Mensch und seine Beziehung zu Technologie. Im Rahmen einer Highlight-Führung haben Sie die Möglichkeit, sich den thematischen Schwerpunkten der Ausstellungen aus verschiedenen Perspektiven anzunähern. Nutzen Sie die von unseren Infotrainer*innen geführten Highlight-Touren als „Navigationshilfe“ durch die Themen, die sich von Künstlicher Intelligenz und Neuro-Bionik, autonomen Systemen und Robotik, über Gen- und Biotechnologie hin zu den weitreichenden Veränderungen unserer Zeit erstrecken. Lernen Sie im Zuge dieser Führung auch unser neu adaptiertes Fassadenspiel kennen und steuern Sie selbst die Farben der LED-Fassade des Ars Electronica Center!



Präsentationen

Machine Learning Studio
19:00–19:30 und 21:00–21:30

Der Mensch lernt ein Leben lang, aber auch intelligente Maschinen kommen ohne permanente Lernprozesse nicht mehr aus. Im Machine Learning Studio des Ars Electronica Center begegnet man diesen Maschinen und kann sie auch selbst trainieren und z.B. selbstfahrenden Modellautos das Fahren beibringen.

Exobility/Exoskelett
20:00–20:30 und 22:00–22:30

Exoskelette kennen wir aus Science-Fiction-Filmen, doch auch an immer mehr Arbeitsplätzen kommen robotische Außenskelette zum Einsatz. Haben Sie schon einmal einen Roboteranzug getragen? Nein, dann probieren Sie es doch aus, wie es sich anfühlt, wenn Robotik uns „hautnahe“ rückt.

Deep Space 8K

Deep Space Selection
18:00–18:30, 18:30–19:00, 19:30–20:00, 20:00–20:30, 21:00–21:30, 22:30–23:00, 23:30–00:00, 00:00–00:30

Unser Sonnensystem erkunden und dabei erfahren, warum sich Leben auf der Erde überhaupt entfalten kann. Den komplexen anatomischen Aufbau des Homo Sapiens sehen und die Funktionsweise des menschlichen Organismus verstehen lernen. Ein faszinierendes Zusammenspiel von Kunst und Technologie mitverfolgen, das den Weg in die Zukunft von Menschen und Maschinen weist. Bei „Deep Space Selection“ präsentieren wir Ihnen eine Auswahl aus unseren vielfältigen Programmen.

Deep Space Spezial: Vergängliche Schönheit – Italiens fragile Schätze
19:00–19:30, 20:30–21:00, 22:00–22:30

Siehe Seite 26

Deep Space Spezial: Plasticphonia
23:15–23:30 und 00:45–1:00

Plasticphonia ist ein Musikstück, das live von der Soundkünstlerin und Musikproduzentin Crystn Hunt Akron aus den Geräuschen von Plastikmüll komponiert wird. Durch das Bewegen von Plastikteilen, wie Bürsten, Tüten, Mülleimern, Flaschen, Tuben, Bechern usw., werden Klänge erzeugt. Der Müll fungiert als Instrument und dieser Plastikmüll wird zu Musik. Das Konzert wird unterstützt durch eine Visualisierung des Berliner Künstlers Christopher Noelle aka TOFA.

Ars Electronica, Robert Bauernhansl, Magdalena Sick-Leitner, Birgit Cakir, Philipp Greindl

Kinderprogramm

Kinderforschungslabor
18:00–00:00

Wie kann man Kinder an neue Technologien heranführen? Als Antwort auf diese Frage haben wir ein eigenes Forschungslabor nur für Kinder entwickelt. Mit dem Ars Electronica Kinderforschungslabor ist ein vielseitiges Spielfeld entstanden, das den Kindern Zeit und Raum zum Spielen und Entdecken unserer Welt gibt, der digitalen wie auch der analogen, der natürlichen wie auch der künstlichen Welt. Für Kinder ist die Welt ein einziges Labor, in dem jeder Moment zum Experiment und jeder Weg zur Forschungsreise werden kann.

Kinderforschungslabor mit Unterstützung von SIEMENS WIENER STÄDTISCHE VIENNA INSURANCE GROUP

Präsentation Thementonnen
18:30–19:00 und 20:30–21:00

Was könnte sich in den Tonnen verbergen? Als Forscher*innen wolltet ihr schon immer mehr über neueste wissenschaftliche Erkenntnisse und die neuen Technologien des 21. Jahrhunderts wissen? Hier warten spannende Geschichten und Aufgaben zu den wichtigen Themen unserer Zeit auf euch. Findet selbst heraus, wie die Dinge zusammenhängen und macht euch euer eigenes Bild.

Lange Nacht der Museen 2023
SA 7.10.2022, 18:00 – 1:00

Preis: € 15, ermäßigt: € 12 (für Schüler*innen, Student*innen, Senior*innen, Menschen mit Behinderungen, Präsenzdiener und Ö1-Club-Mitglieder)
Freier Eintritt für Kinder unter 12 Jahre

Who Owns the Truth?

Wem gehört die Wahrheit?

Ars Electronica, tom mesic, Created with the AI-System DALL-E2

ARS ELECTRONICA 2023
Festival for Art, Technology & Society

6.—10. Sept. POSTCITY Linz

Das Thema der Ars Electronica 2023, dieses Jahr als Frage formuliert, zielt ohne Umschweife auf zentrale Brennpunkte unserer Zeit: Wahrheit und Eigentum, Deutungshoheit und Souveränität.

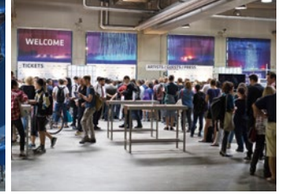
Die Digitalisierung verändert nicht nur unsere Definition von Wahrheit, sondern auch die Frage, was Eigentum in der heutigen digitalen Welt bedeutet. Wahrheit ist ein Begriff, der in unserer Gesellschaft immer mehr an Bedeutung gewinnt. Es geht dabei nicht nur um die Suche nach der Wahrheit, sondern auch um die Frage, wer diese Wahrheit definiert und wie sie kommuniziert wird. In unserer global vernetzten Welt, in der die Meinungen und Ansichten vieler Menschen leicht zugänglich sind, ist die Deutungshoheit über die Wahrheit zu einem wichtigen Faktor geworden, der über Macht und Einfluss entscheidet. Doch was ist Wahrheit eigentlich? Ist sie absolut und objektiv oder eher relativ und subjektiv? Und wem gehört sie?

Von 6. bis 10. September 2023 lädt die Ars Electronica, das weltweit größte Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft, wieder Künstler*innen, Wissenschaftler*innen, Entwickler*innen, Designer*innen, Unternehmer*innen und Aktivist*innen aus aller Welt nach Linz, um die Frage „Wem gehört die Wahrheit“ aus unterschiedlichsten Blickwinkeln zu beleuchten und sich künstlerisch wie wissenschaftlich den damit verbundenen Problemfeldern anzunehmen und zur Diskussion zu stellen. Im Kern aber geht es darum zu zeigen, wie Künstler*innen aus der ganzen Welt, in Zusammenarbeit wie auch Konfrontation mit Technologie und Gesellschaft dieses Thema bearbeiten.

https://ars.electronica.art/who-owns-the-truth/de/theme/

WE GUIDE YOU

WE GUIDE YOU ist unser umfassendes Programmangebot an Führungen, die den Besucher*innen die Ausstellungen und Projekte des Ars Electronica Festival 2023 näherbringen. Begleiten Sie uns bei täglichen „Spotlight Tours“ in Deutsch und Englisch durch die verschiedenen Ausstellungsstationen, oder schließen Sie sich Kurator*innen, Künstler*innen und Partner*innen an, die Sie bei unterschiedlichen thematischen Schwerpunkten durch einzelne Ausstellungen begleiten. Zudem gibt es auch Führungen an anderen Orten in der Stadt, wie dem LENTOS Kunstmuseum oder dem Ars Electronica Center.

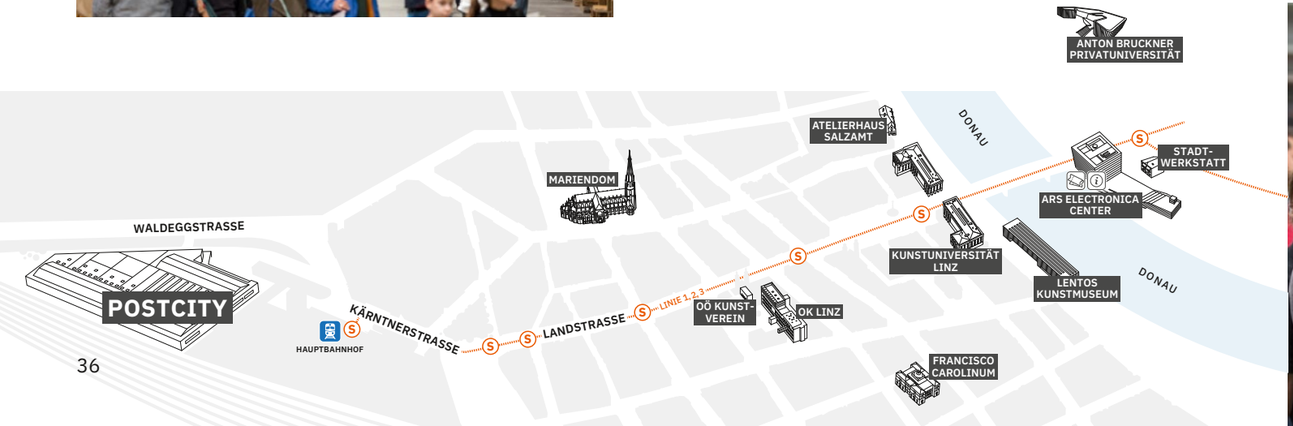


Wieder in der POSTCITY

Zentraler Schauplatz wird – noch einmal – die legendäre POST-CITY, in der das Festival schon von 2015 bis 2019 gastieren durfte. Mit 80.000 Quadratmetern Nutzfläche auf mehreren Ebenen, einer 4.000 Meter langen Paketverteilanlage, dem Speicher für 10.000 Pakete, einer ganzen Batterie von 12 Meter hohen Wendelrutschen und einer rund 240 Meter langen Gleishalle für ein- und ausfahrende Eisenbahnen bietet das 2014 aufgelassene Postverteilerzentrum schier unbegrenzte Möglichkeiten für künstlerische Inszenierungen Marke Ars Electronica.

Festivalmeile in der Linzer Innenstadt

Die POSTCITY wird die zentrale und zugleich südlichste Location einer Festivalmeile bilden, die entlang der Landstraße quer durch die Linzer Innenstadt führen wird. Bespielt werden der Mariendom im Domviertel, die Tabakfabrik, die Kunstuniversität am Hauptplatz, das LENTOS Kunstmuseum an der Donaulände, das Atelierhaus Salzamt, die Anton Bruckner Privatuniversität am Fuß des Pöstlingbergs sowie die Stadtwerkstatt und das Ars Electronica Center am nördlichen Ufer der Donau.



Nachhaltigkeit beim Ars Electronica Festival

Kann ein Festival, das jedes Jahr aufs Neue tausende Menschen nach Linz zieht, nachhaltig sein?

Ist es gerechtfertigt, gerade in diesen brisanten Zeiten der Klimakrise ein internationales Festival auszurichten, Menschen aus aller Welt einzuladen und sie nach Linz reisen zu lassen? Und dann noch mit dem Auto aus dem Umkreis der Stadt oder mit dem Flugzeug aus Übersee?

Ja, denn wir glauben mehr denn je an die Notwendigkeit- und Sinnhaftigkeit des Ars Electronica Festival, das nach über 40 Jahren zu einem begehrten jährlich wiederkehrenden Treffpunkt der internationalen Community geworden ist. Denn es braucht mehr als virtuelle Treffen, um ins Gespräch zu kommen. Das physische Zusammenkommen unterschiedlichster Protagonist*innen, der zwischenmenschliche Gedankenaustausch, die Gespräche zwischen den vielen Kulturen, Welten und Ansichten, die es da draußen gibt, erscheint uns in diesen Zeiten notwendiger denn je. Und wir sind zutiefst davon überzeugt, dass Kunst etwas bewirken kann, dass Kunst als Katalysator wirken kann, um einen Diskurs-Raum zu erschaffen, den es sonst nicht geben kann.

Umweltfreundlich nach und durch Linz, aber wie?

Um das Ars Electronica Festival nachhaltig zu gestalten, werden wir wie auch in den vergangenen Jahren Umwelt- und Nachhaltigkeitsaspekte berücksichtigen. Wo immer es möglich ist, haben wir in den Verträgen mit unseren Protagonist*innen bereits aufgenommen, auf Kurzstreckenflüge unter 1.500 Kilometern zu verzichten und bei Reisen aus europäischen Ländern die Bahn zu wählen. Spätestens beim Überqueren von Ozeanen kommt aber wieder das Flugzeug ins Spiel. In solchen Fällen empfehlen wir, möglichst einen Direktflug nach Wien zu buchen und die restlichen 170 Kilometer mit dem Zug nach Linz zu reisen. Wir bemühen uns, von den nicht vermeidbaren Flugmeilen dieses Jahr die CO_2 Summe zu errechnen und in ökologische Projekte zu investieren.

Gemeinsam mit der LINZ AG werden wir auch heuer für Festival-Ticket-Inhaber*innen die kostenlose Nutzung von öffentlichen Verkehrsmitteln in Linz möglich machen.
Wie so oft liegen aber die Möglichkeiten, etwas zu verändern, an den vielen Einzelhandlungen des großen Ganzen. Ohne Mitwirken der Besucher*innen, der Künstler*innen und Partner*innen wird es das Team des Ars Electronica Festival alleine nicht schaffen, dieses Festival nachhaltig und ressourcenschonend zu gestalten.

Ars Electronica, Martin Hieslmair, tom mesic, vog.photo

IDSA
Institute of Digital Sciences Austria

Das IDSA x Ars Electronica FOUNDING LAB hat sich zum Ziel gesetzt, Impulse für die IDSA zu setzen, eine wegweisende Universität in Linz, Österreich.

Die IDSA wurde 2022 gegründet und widmet sich in Forschung und Lehre allen Dimensionen der Digitalisierung und ihren transformativen Auswirkungen auf Wissenschaft, Kunst, Gesellschaft und Wirtschaft. Die Universität ist auf Interdisziplinarität und interuniversitäre Zusammenarbeit aufgebaut. Sie richtet sich an Studierende, die sich für das Zusammenspiel von technischen, naturwissenschaftlichen, wirtschaftswissenschaftlichen, juristischen, sozial-, geistes- und kulturwissenschaftlichen sowie künstlerischen Disziplinen interessieren.

Im Rahmen des IDSA x Ars Electronica FOUNDING LAB werden Studierende und IDSA Fellows aus verschiedenen Bereichen und mit unterschiedlichem Hintergrund zusammenarbeiten, um die Auswirkungen der digitalen Transformation auf die Zukunft von Natur, Technik und Mensch zu hinterfragen, zu diskutieren und zu gestalten.

Ars Electronica

Seit 1979 begleitet Ars Electronica die digitale Transformation. Im Fokus steht dabei nie der technologische Fortschritt an sich, sondern die Frage nach seinen politischen, sozialen, ökologischen und ökonomischen Auswirkungen auf uns Einzelne und unsere Gesellschaft. Eingebettet in ein weltweites Netzwerk von Künstler*innen, Wissenschaftler*innen, Entwickler*innen, Designer*innen, Unternehmer*innen und Aktivist*innen treibt Ars Electronica diese Recherche in und mit einer möglichst breiten Öffentlichkeit voran. Ob mit Ausstellungen, Konferenzen, Konzerten, Performances, Interventionen oder innovativen edukativen Formaten – Ziel ist es, einen Diskurs anzustoßen und damit inklusive und nachhaltige Zukunftsvisionen zu befördern.

IDSA Institute of Digital Sciences Austria | ARS ELECTRONICA Art, Technology & Society | Federal Ministry Republic of Austria Education, Science and Research

IDSA x Ars Electronica FOUNDING LAB

Created with the A1-System DALL-E2

IDSA und Ars Electronica starten FOUNDING LAB

Mit dem FOUNDING LAB starten das Institute of Digital Sciences Austria (IDSA) und Ars Electronica ab sofort ein prototypisches Labor, in dem ab August 2023 neue Formen der künstlerisch-wissenschaftlichen Bearbeitung der digitalen Transformation im Fokus stehen. Der Auftakt dazu erfolgte mit zwei Open Calls. Einreichschluss war der 3. Juli, dann wählten IDSA und Ars Electronica im Juli 75 Studierende und 15 Fellows aus, die nach Linz eingeladen werden.

Das FOUNDING LAB erprobt neue Strategien zur Wissensschaffung im Bereich der Digitalen Transformation, die die Zukunft von Natur, Technologie und Menschen prägen werden. Als initiale Plattform für das FOUNDING LAB dient das Ars Electronica Festival, das einerseits den Austausch mit Expert*innen aus unterschiedlichen Disziplinen, Ländern und Kulturen eröffnet, andererseits den Dialog mit einer breiten Öffentlichkeit erschließt.

Beim FOUNDING LAB handelt es sich um einen wichtigen Baustein zum Kick-Off des Institute of Digital Sciences Austria (IDSA). Der Fokus liegt auf dem Hinterfragen und Erproben verschiedener Aspekte der digitalen Transformation, wie zum Beispiel dem Zusammenleben von Robotern und Menschen und der Integration von Künstlicher Intelligenz in unseren Alltag. Weiters werden innovative Formate, Methoden und Strategien des Lehrens und Lernens, die am IDSA als zukunftsweisende Universität etabliert werden sollen, entwickelt.

FOUNDING LAB
Summer School / Forum / Fall Term

Das FOUNDING LAB setzt sich aus drei Formaten zusammen, die zeitlich und inhaltlich ineinandergreifen:

- **die Summer School (23. August bis 13. September 2023)**
- **das Forum (6. bis 10. September 2023)**
  und der
- **Fall Term (Oktober 2023 bis Januar 2024).**

Alle Formate richten sich an PhD- und Master-Studierende sowie an Fellows, das sind Wissenschaftler*innen, Künstler*innen, Designer*innen und Entwickler*innen, die die Zukunft der digitalen Transformation gemeinsam gestalten wollen.

Das FOUNDING LAB ist einer der Bausteine des IDSA-Herbstprogramms. Dieses wird noch weitere Dialogformate umfassen: Ringvorlesungen, als Austausch mit der Gesellschaft und Workshops mit weiteren Lehr- und Forschungseinrichtungen, sowie der Wirtschaft, um die kommenden Forschungsaktivitäten festzulegen.

Das FOUNDING LAB ist inspiriert und baut auf früheren Initiativen von Ars Electronica auf, wie etwa dem Future Innovators Summit, der Festival University, der Transformation Lounge und der Ars Electronica Futurelab Academy.

Weitere Informationen:

https://ars.electronica.art/university/de/

European Union Prize for Citizen Science

Citizen Science steht für wissenschaftliches Forschen, das interessierte Laien über Online-Plattformen, mobile Anwendungen oder persönlich vor Ort einbindet. Wissenschaftler*innen erhalten dabei Zugang zu Daten(-mengen), die ansonsten nicht verfügbar wären, Bürger*innen wiederum Einblicke in komplexe Zusammenhänge und wissenschaftliche Methoden. Citizen Science eröffnet ein wertschätzendes, transparentes und innovatives Zusammenwirken von Wissenschaft und breiter Öffentlichkeit, das großes Potential hat, zu einer positiven Veränderung unserer Gesellschaft und Lebenswelt beizutragen. Um diese Dynamik zu befördern, hat die Europäische Kommission einen hochdotierten Wettbewerb initiiert.

Mit der erstmaligen Ausschreibung dieses mit 100.000 € hochdotieren Wettbewerbs wurde Ars Electronica im Rahmen des IMPETUS-Projekts beauftragt – das in Kooperation mit dem King's College London (GB), der European Science Engagement Association (AT), Zabala Innovation (ES), T6 Ecosystems (IT), Science for Change (ES) und Nesta (GB) durchgeführt wird. Die nächste Ausschreibung startet im Jänner 2024.

321 Einreichungen aus dem europäischen Forschungsraum

Mit dem neuen „European Union Prize for Citizen Science" will die Europäische Kommission die Bedeutung von Citizen Science unterstreichen – bestehende Initiativen sollen prämiert und neue Projekte angeregt, ihr Potential einer breiten Öffentlichkeit bewusst gemacht werden. Insgesamt wurden 321 Initiativen und Projekte aus dem europäischen Forschungsraum eingereicht, die Communities in 61 Länder vernetzen. Im April tagte die internationale Jury und kürte die Gewinner*innen und vergab insgesamt Preisgelder in der Höhe von 100.000 Euro.

Ars Electronica verleiht den Preis der Europäischen Union für Citizen Science im Namen der Europäischen Kommission im Rahmen des IMPETUS-Projekts. IMPETUS wird von der Europäischen Union im Kontext des Forschungs- und Innovationsprogramms Horizon WIDERA 2021-ERA-01 / Grant Agreement Nr. 101058677 gefördert.

Funded by the European Union

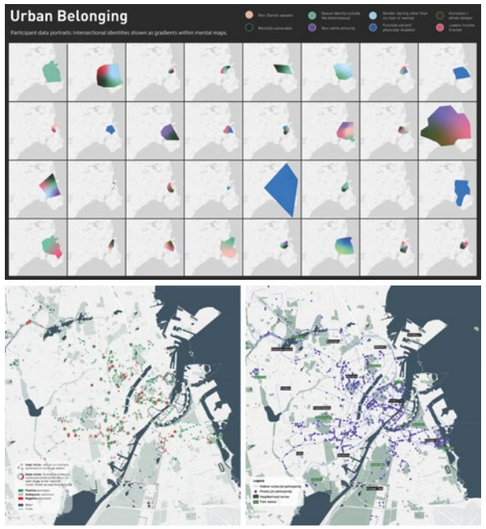
Studio Maria

European Union Prize for Citizen Science
Grand Prize

Isala: Citizen-science map of the vaginal microbiome

Sarah Lebeer (BE), Sarah Ahannach (BE), Thies Gehrmann (BE), Stijn Wittouck (BE), Tom Eilers (BE), Sandra Condori (BE), Jelle Dillen (BE), Irina Spacova (BE), Leonore Vander Donck (BE), Caroline Masquillier (BE), Camille Allonsius (BE), Isabel Erreygers (BE), Inas Rahou (BE), Caroline Dricot (BE), Charlotte De Backer (BE), Gilbert Donders (BE), Veronique Verhoeven (BE)

In vielen Bereichen der medizinischen Forschung findet Frauengesundheit noch immer zu wenig Beachtung; ein Missstand, der im März 2020 die Initiative *Isala* anstieß. Ein transdisziplinäres Team aus Belgien nahm sich vor, das Mikrobiom – Bakterien, Viren und Pilze – des Vaginaltrakts wissenschaftlich zu untersuchen, um Krankheitsbilder frühzeitig erkennen und entsprechende therapeutische Maßnahmen einleiten zu können. Erstes Ziel des Forschungsteams rund um Initiatorin Sarah Lebeer (Laboratory of Applied Microbiology and Biotechnolgy, Universität Antwerpen) war es, Vaginalabstriche von Frauen zu sammeln. Sie setzten dabei auf die freiwillige Beteiligung der Bevölkerung und stießen auf unerwartete Resonanz – 5.500 Frauen registrierten sich innerhalb von zehn Tagen.



European Union Prize for Citizen Science
Diversity & Collaboration Award
Awarded for excellence in explorative collaboration, cultural diversity, gender diversity, stakeholder engagement, and social inclusivity.

Urban Belonging Project

Urban Belonging Collective (INT): Sofie Burgos-Thorsen (DK), Drude Emilie Ehn (DK), Anders Koed Madsen (DK), Thorben Simonsen (DK), Sabine Niederer (NL), Maarten Groen (NL), Carlo De Gaetano (IT), Kathrine Norsk (DK), Federico Di Fresco (AR), Gehl Architects (DK), Techno-Anthropology Lab – Aalborg University (DK), Service Design Lab – Aalborg University (DK), Visual Methodologies Collective – Amsterdam University of Applied Sciences (NL), Center for Digital Welfare – IT University Copenhagen (DK).

Eine Stadt, viele Perspektiven: Das *Urban Belonging Project* beschäftigt sich mit dem Stadtleben Kopenhagens – genauer mit dem städtischen Erleben unterrepräsentierter Gruppen. Personen aus der LGBT*-Community, Obdachlose, Internationals, ethnische Minderheiten, Menschen mit körperlichen Behinderungen, Gehörlose sowie psychisch Erkrankte wurden aufgefordert, ihre Erfahrungen („Experiences of Belonging") in der dänischen Hauptstadt zu dokumentieren und visualisieren.

Mark Phillips

European Union Prize for Citizen Science
Digital Communities Award
Awarded for excellence in creating and supporting communities, delivering social benefits, and fostering an open and inclusive civil society through the innovative or alternative use of digital technologies.

The Restart Project: The Right to Repair and Reuse your Electronics

Frances Cresswell (GB), Holly Davies (GB), Fiona Dear (GB), Mario De Marco (IT/GB), Cristina Ganapini (IT/BE), Shelini Kotecha (GB), Neil Mather (GB), James Pickstone (GB/BE), Ugo Vallauri (IT)

The Restart Project ist eine in London ansässige Initiative, die Kritik an der umweltschädlichen Ausrichtung der Konsumgesellschaft der Gegenwart übt – und praktische Lösungen anbietet: Es wurden „Restart-Partys" ins Leben gerufen, bei denen Freiwillige ihre handwerklichen Fähigkeiten anbieten und kaputte Elektroartikel vor Ort reparieren. Durch die Veranstaltungen wurde und wird Abfall nicht nur vermieden, sondern auch Bewusstsein für die Folgen der Wegwerf-Attitüde geschaffen – seit 2012 werden die durchgeführten Reparaturen zudem dokumentiert und in Zahlen erfasst, um den konkreten Erfolg des Projekts zu belegen und die Notwendigkeit politischen Handelns zu unterstreichen.

https://ars.electronica.art/citizenscience/de/

ARS ELECTRONICA
create your world

Eine Initiative für junge Menschen und die Welt von morgen

create your world steht für die spannenden Programme von Ars Electronica für und mit jungen Kreativen. Seit 1998 feiern und unterstützen wir die kreativen und innovativen Ideen junger Menschen und ihre Visionen für die Welt von morgen.

Jede neue Entwicklung muss in Zukunft auch vermittelt, gelehrt und gelernt werden. Ars Electronica lädt mit der Plattform create your world zum Experimentieren, Erforschen und Entwickeln ein. Dabei werden immer wieder neue Projektformate ausprobiert, alternative Lernstrukturen getestet und viele verschiedene Projektideen realisiert. create your world beschäftigt sich nicht nur mit neuen technologischen Entwicklungen, sondern versucht, das komplexe Netz aus Kunst, Technologie und Gesellschaft in den Alltag integrierbar und somit nutzbar zu machen. Ein wichtiger Schwerpunkt ist auch die Nachhaltigkeit – und zwar in jeder Form: Ob Green Event oder Nutzung regionaler Ressourcen – die langfristige „Haltbarkeit“ von Ideen und Projekten ist hier ein wichtiges Ziel.

Ars Electronica – create your world das ist:

Der WETTBEWERB
Prix Ars Electronica u19–create your world ist eine Kategorie des Prix Ars Electronica und Plattform für Ideen und Projekte für die Welt von morgen. Preise im Wert von über 6.500 Euro werden vergeben.

Das FESTIVAL
Das create your world FESTIVAL ist das Zukunftsfestival der nächsten Generation.

Die TOUR
Die create your world TOUR bringt die Programme der Ars Electronica direkt in die Klassenzimmer.

Die schwarze Decke, Mary Mayrhofer,
Goldene Nica u19-create your world, 2022

Prix Ars Electronica u19–create your world

Die 1998 ins Leben gerufene Kategorie „u19–create your world“ des Prix Ars Electronica (damals hieß sie noch u19-freestyle computing und man sprach von der „Cybergeneration“) hat sich in diesen nunmehr 26 Jahren zu einer weltweit einzigartigen Plattform für kreative und zukunftsinteressierte Menschen unter 19 Jahren und deren Projekte und Ideen entwickelt. Alljährlich werden eine Goldene Nica mit 3.000 € Preisgeld. sowie weitere Preise im Gesamtwert von über 3.500 € vergeben. Die prämierten Arbeiten werden während des Ars Electronica Festival in einer eigenen Ausstellung der breiten Öffentlichkeit präsentiert. Im Rahmen einer feierlichen Preisverleihung werden die Preise und Urkunden an die stolzen Gewinner*innen vergeben.

not in public, Emil Klostermann,
Anerkennung u19-create your world, 2022

create your world
Das Zukunftsfestival der nächsten Generation
6. – 10. Sept., POSTCITY

Das create your world FESTIVAL, jährlicher Fixpunkt im September im Rahmen der Ars Electronica, findet dieses Jahr wieder in den großartigen Räumlichkeiten der POSTCITY statt. Als Marktplatz der Ideen und Experimentierfeld für Neues lädt das „Festival im Festival“ wieder zum Experimentieren und Ausprobieren ein. Hier können neue Technologien, ungewöhnliche Lebensmodelle oder Konzepte und Ideen in einem Open Lab getestet werden. Das create your world FESTIVAL ist auch in diesem Jahr wieder *der* Hotspot für alle zukunftsinteressierten Menschen!

Ars Electronica, vog.photo, Philipp Greindl, Martin Hiesmair

Create your world TOUR

Bringt aktuelle Themen aus Kunst, Technologie und Gesellschaft direkt ins Klassenzimmer!

Sowohl Schüler*innen als auch Lehrer*innen bekommen hier direkten Zugang zu Inhalten, die Künstler*innen und Protagonist*innen aus dem gesamten Ars Electronica Netzwerk aktuell beschäftigen. Dabei werden interaktive Methoden, neue Technologien bzw. Materialien und künstlerische Positionen für den Unterricht aufbereitet und dort behandelt. Ein gemeinsamer Lernprozess wird gestartet und ein Grundstein für eine nachhaltige Inspiration sowohl für Lernende als auch Lehrende gleichermaßen gelegt. Einerseits dient die offene Form der Bildung hier als Motivation, andererseits steht der Spaß und das „Do-it-yourself“-Prinzip an oberster Stelle und bringt automatisch erhöhte Aufnahmefähigkeit der Kinder und Jugendlichen mit sich.

Workshop-Angebote können im Rahmen der create your world TOUR kostenlos direkt in den Unterricht geholt werden. Die Inhalte der Workshops werden in gemeinsamer Absprache je nach Schultyp und nach aktueller Form des Unterrichts individuell angepasst.

Weitere Informationen:

Zirkus des Wissens
beim Ars Electronica Festival

Im Rahmen des Ars Electronica create your world-FESTIVAL wird der *Zirkus des Wissens* als innovatives Bildungsprojekt der Johannes Kepler Universität Linz seine überaus erfolgreichen Konzepte, Strategien und Projekte zur Wissensvermittlung präsentieren und zeigen, wie es gelingen kann, die Begeisterung junger Menschen für die Wissenschaften zu wecken. Die erfolgreiche Zusammenarbeit der vergangenen drei Jahre zwischen JKU und Ars Electronica wird damit fortgesetzt und weiterentwickelt.

Faszination Krake, Zirkus des Wissens

Zirkus des Wissens/Nick Mangafas

Let IT Dance, Zirkus des Wissens

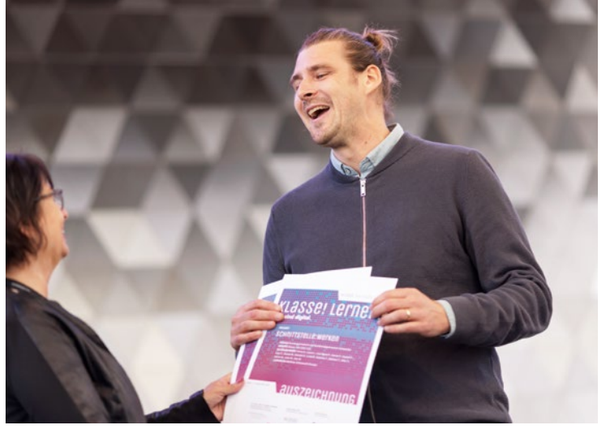
NAT.UR.A.L., Zirkus des Wissens

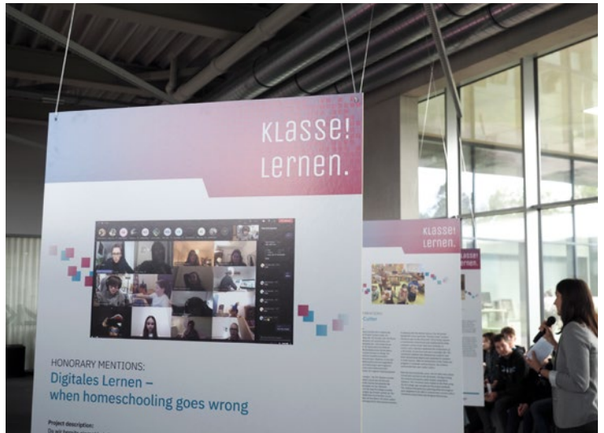
Zirkus des Wissens/Nick Mangafas

MondTraum und PlanentenKlang, Zirkus des Wissens

Der *Zirkus des Wissens* ist das Bekenntnis der JKU, Kunst, Wissenschaft und Bildung nachhaltig zu verschränken sowie Bildungsinnovation und 21st Century Skills zu fördern. Der Zauber des Wissens und die Magie der Erkenntnis werden durch die Zusammenarbeit von Wissenschaftler*innen und Künstler*innen lebendig. Mit den Mitteln der Kunst werden Menschen zum Staunen gebracht und Interesse für die Wissenschaften geweckt. Komplexe Themen werden sinnlich erfahrbar gemacht und Menschen aller Altersgruppen eingeladen, sich mit Wissenschaft auseinanderzusetzen und sich an gemeinsamen künstlerischen Projekten zu beteiligen.

Globale Herausforderungen und Entwicklungen durchdringen unseren Alltag, stellen unsere Arbeitswelt auf den Kopf und konfrontieren uns mit einer Reihe unbekannter Problemstellungen. Diese spricht der *Zirkus des Wissens* mit seinen originellen Produktionen, innovativen Workshops und partizipatorischen Formaten an.





Ars Electronica, Martin Hieslmair, vog.photo

Klasse! Lernen.
Wir sind digital.

Der Bildungspreis von OeAD, BMBWF und Ars Electronica

Spätestens seit November 2022 ist klar, dass die digitale Transformation disruptive Auswirkungen haben wird. Die Veröffentlichung von Chat GPT3 war eine Zäsur – keine technische, sondern eine gesellschaftliche und politische. Alle Gesellschaftsbereiche stehen vor großen Herausforderungen, für das Bildungssystem gilt dies im Besonderen. Hier wollen Bewusstsein, Wissen und Skills vermittelt werden und das nicht bloß in Bezug auf neue Technologien, sondern durch ihren Einsatz. Genau das wollen OeAD, BMBWF und Ars Electronica mit dem Bildungspreis „Klasse! Lernen. Wir sind digital“ befördern.

Mehr als 140 Best-Practice-Projekte aus ganz Österreich wurden zwischen November 2022 und April 2023 eingereicht. Eine Jury hat die besten zehn davon ausgezeichnet: 7 Anerkennungen, 2 Auszeichnungen, die mit je 5.000 Euro dotiert sind, und ein Hauptpreis, der mit 10.000 Euro dotiert ist. Die Gewinner*innen werden im Rahmen des Ars Electronica Festival 2023 feierlich ausgezeichnet und ihre Projekte in einer eigenen Ausstellung einem interessierten Publikum präsentiert. Der Bildungspreis „Klasse! Lernen. Wir sind digital“ wurde im September 2021 initiiert. Der österreichweit ausgeschriebene Wettbewerb richtet sich an Lehrpersonen, die gemeinsam mit ihren Schüler*innen innovative Projekte umsetzen. Ausgezeichnet werden keine Schulen oder Institutionen, sondern Pädagog*innen sowie Schüler*innen.

Einreichberechtigt sind Schulklassen oder Schüler*innen-Teams der 4. Klasse Volksschule sowie der Sekundarstufe I und ihre Lehrer*innen. Zu den wichtigsten Einreichkriterien zählen Transformation (Welche neuen Prozesse braucht es im Schulalltag, um digitale Hilfsmittel sinnvoll einsetzen zu können?), Nachhaltigkeit (Wie kann Digitalisierung am Schulstandort nachhaltig verankert werden? Wie können digitale Kompetenzen von Schüler*innen nachhaltig gefördert werden?), Innovation (Welcher innovative Ansatz schafft im jeweiligen Kontext den größten Raum für Veränderung und neue Ideen?) und Kreativität (Wie kann digitale Schule möglichst kreativ umgesetzt werden?).

Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

OeAD
DIGITALES
LERNEN

ARS ELECTRONICA
FUTURELAB

Faust VR
Virtual Reality für Theaterzauberer Max Reinhardt

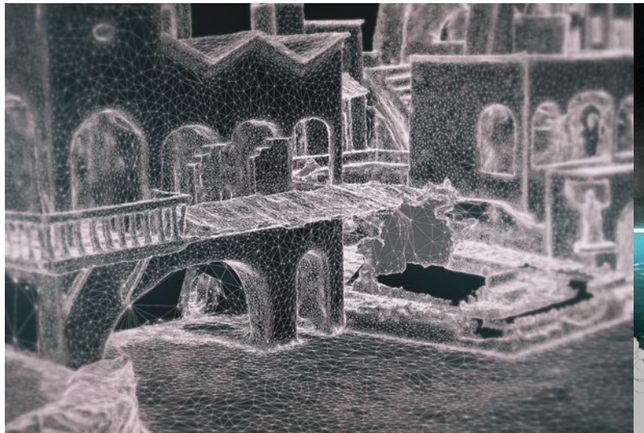
Im Herbst 2023 feiert die Theaterwelt einen der bekanntesten deutschsprachigen Theatermacher des 20. Jahrhunderts, Max Reinhardt. Die Salzburger Festspiele erinnern an den Theaterzauberer, indem sie eines seiner bekanntesten Projekte nachstellen: die gefeierte Inszenierung von *Faust* in der berühmten Felsenreitschule in Salzburg.

Das Ars Electronica Futurelab hilft dabei, Reinhardts Werk mit einer Virtual-Reality-Anwendung zu neuem Leben zu erwecken: Über eine VR-Brille betreten die Besucher*innen der Ausstellung „Die zauberhafte Wirklichkeit des Theaters“ eine Rekonstruktion der Fauststadt in der Felsenreitschule, direkt vor Ort auf der Bühne. Sie nehmen dort einzigartige Positionen ein: zwischen Zuseher*innen und Schauspieler*innen reisen sie entlang einer zehnminütigen Interpretation des Stücks durch die von Clemens Holzmeister entworfenen Stadt. Margarethe Lasinger von den Salzburger Festspielen hat hierfür eine Dramaturgie entwickelt, die Besucher*innen zu prägenden Elementen des Stücks führt, an Schlüsselpositionen im virtuellen Bühnenbild von vor mehr als 100 Jahren.

Die Rekonstruktion der Stadt erfolgte auf Basis von Plänen, Aufnahmen und anderen Aufzeichnungen aus dem Archiv des Salzburger Festspielfonds. Eine Vielzahl von Fotos wurde perspektivisch entzerrt und teils mit KI-Unterstützung qualitativ verbessert, so kommen die Original-Aufnahmen als Texturen auf der manuell erstellten Geometrie zum Einsatz. Auf diesem Weg wurden Detailtreue zum damaligen Bühnenbild und die technischen Einschränkungen von VR-Brillen in Einklang gebracht.

Eine Kooperation von Ars Electronica mit den Salzburger Festspielen.

Weitere Informationen und ein Teaser-Video mit ersten Eindrücken:



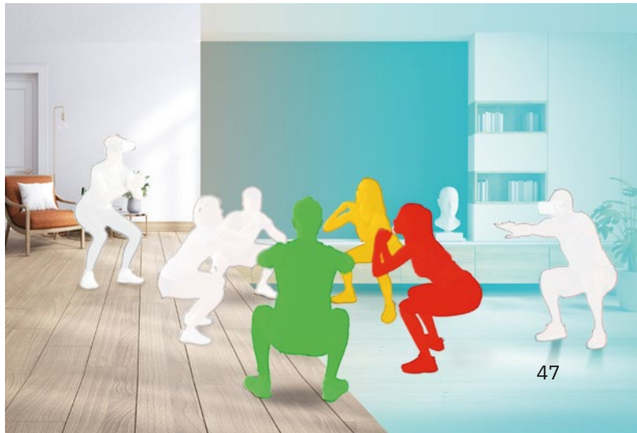
Ars Electronica Futurelab, Raphael Schaumburg-Lippe, DFKI

Sharespace
Menschen, Avatare und die erweiterte Realität

Wie verbindet man Menschen und Avatare in virtuellen und realen Räumen? Das Ars Electronica Futurelab will es als Teil von *Sharespace* herausfinden. Denn die Interaktion mit anderen Menschen mithilfe von Avataren im sogenannten hybriden Raum hat viel Potenzial: von medizinischen Anwendungen bis hin zum Sport, von künstlerischen bis hin zu öffentlichen Events. Um diese erweiterte Realität (XR) auf ein radikal neues, ethisch korrektes Niveau zu bringen, bündeln 13 Partner aus acht Ländern – darunter das Ars Electronica Futurelab – ihr Wissen im neuen europäischen Forschungs- und Entwicklungs-Konsortium *Sharespace.*

Sharespace hat verschiedene Ziele: von technologischen bis hin zu sozialen Fragen über die Nutzung und das Zusammenleben mit digitalen Avataren in der nahen Zukunft. Das auf drei Jahre angelegte Forschungsprojekt wird so die Interaktion und Sozialität in virtuellen Räumen fördern. Zu diesem Zweck werden sogenannte *Shared Hybrid Spaces (SHS)* entwickelt, die von Menschen und Avataren gemeinsam genutzt werden können, verbunden durch innovative Sensoren und neuartige XR-Technologie. Drei Szenarien (Medizin, Sport und Kunst) werden hierfür bei bedeutenden internatioalen Veranstaltungen wie den Olympischen Spielen 2024 und dem Ars Electronica Festival 2024 und 2025 präsentiert.

Mehr Informationen zum Projekt finden Sie auf:
https://sharespace.eu/



ARS ELECTRONICA
SOLUTIONS

Bildung und Technologie

Faszinierende Erlebniswelten und interaktive Lernerfahrungen

Technologie und Innovation spielen eine zentrale Rolle, um Wissen spannend zu vermitteln, Interesse zu wecken und Bildung zeitgemäß zu gestalten. Immer häufiger werden innovative Ansätze und digitale Lösungen eingesetzt, um Lernprozesse zu bereichern und das Verständnis zu vertiefen.

Best-Practice-Beispiele für die gelungene Verbindung von Bildung und Technologie sind die von Ars Electronica Solutions realisierten Erlebniswelten, die den Besucher*innen zum einen Wissen auf unterhaltsame Weise vermitteln und zum anderen die Möglichkeit bieten, die Potenziale der Digitalisierung interaktiv zu erleben und zu erforschen.

Die aktuellen und zukünftigen Missionen der ESA.

Die Besucher*innen kreieren und tauchen ein in farbige Welten aus Licht und Klang, die in einem zentralen Element kulminieren. Dieses steht für die zukünftigen Ziele und Ambitionen der ESA.

Ars Electronica Solutions, Isabel Schölmbauer; WMH Project

Jüngstes Beispiel ist der von Ars Electronica Solutions konzipierte und realisierte ESA Space Pavilion im Rahmen des „Salon International de l'Aéronautique et de l'Espace" (SIAE) in Paris, einer der weltweit größten und renommiertesten Messen der Luft- und Raumfahrtindustrie.
Der Space Pavilion stellt die zentralen Aufgaben und Missionen der Europäischen Weltraumorganisation vor und kombiniert interaktive Elemente, wissenschaftliche und technische Objekte, Licht und Sound zu einem ebenso spannenden wie informativen Erlebnis für die Besucher*innen. Von „Science and Exploration" (Weltraumwissenschaft sowie bemannte und robotische Exploration) über „Space Safety" (Weltraumsicherheit, Sicherheitsanwendungen und Cybersecurity) und „Applications" (Telekommunikation, Erdbeobachtung und Navigation) bis hin zu „Enabling and Support" (Technologie, Raumtransport und Betrieb) – der Space Pavilion eröffnet Einblicke in den Kosmos der Europäischen Weltraumorganisation.

Best-Practice-Beispiele sind auch das *Samurai Museum Berlin* (siehe Update Ausgabe Juli-September 2022) und das *Brauereimuseum Wieselburg,* die eindrucksvoll die gelungene Verbindung von Technologie und Innovation einerseits und Bildung und Unterhaltung durch interaktive Stationen andererseits demonstrieren. Das *Samurai Museum Berlin* beherbergt die größte Sammlung authentischer Samurai-Artefakte außerhalb Japans und ermöglicht es den Besucher*innen, in die vergangene Welt der japanischen Krieger einzutauchen.

Mit der umfassenden Neugestaltung des Brauereimuseums Wieselburg wurde eine Erlebniswelt geschaffen, die mit zahlreichen interaktiven Installationen nicht nur die Geschichte des Bieres, sondern auch den gesamten Brauprozess verständlich darstellt. Mit dynamischen Projektionen und interaktiven Tools werden die Sinne der Besucher*innen angesprochen und ihnen ein eindrucksvoller Einblick in vergangene Zeiten geboten.

In diesem Sinne arbeitet Ars Electronica Solutions derzeit mit der Firma Haratech und der OÖ Landes-Kultur GmbH/Biologiezentrum Linz zusammen. Dabei geht es um die Erforschung und Präsentation der faszinierenden Unterwasserwelt und ihrer Bewohner. Ein Beispiel dafür ist der Rote Mittelmeer-Seestern aus dem Biologiezentrum Linz, der dank modernster 3D-Scantechnologie und hochauflösender Projektionstechnik im Deep Space 8K des Ars Electronica Center neu und immersiv erlebbar wird.

In der Nähe von Bern wird ein Projekt zur Wissensvermittlung von Astronomie und Umwelt realisiert: Im Naturpark Gantrisch entsteht eine Sternwarte mit dem größten Teleskop der Schweiz. Ars Electronica Solutions ist maßgeblich an der Konzeption und Gestaltung des Besucherzentrums, dem „Space Eye", beteiligt. Im Vordergrund steht die Inszenierung einer immersiven Wissensvermittlung, die ein breites Publikum anspricht.

FUTURE THINKING SCHOOL
by ARS ELECTRONICA

AI5production Zukunftseinblicke: Künstliche Intelligenz

Dieser interaktive Workshop basiert auf der aktuellen Ausstellung „Understanding AI“ im Ars Electronica Center. Er vermittelt den Teilnehmenden ein Grundverständnis wie KI-Systeme funktionieren sowie deren Einfluss und Auswirkungen auf unseren Alltag.

Ob bei personalisierten Marketingaktivitäten, der Verkehrsanalyse, der medizinischen Diagnose oder bei selbstfahrenden Fahrzeugen: KI ist Teil unseres Alltags und hat weitreichende Auswirkungen auf verschiedene Aspekte der Wirtschaft sowie auf unser Miteinander als Gesellschaft. Auch Kunstwerke werden bereits mithilfe von KI-Systemen erschaffen. Doch was steckt dahinter?

Neben dem Verständnis grundlegender Begriffe und Anwendungsbeispielen aus der Praxis, erhalten die Teilnehmenden auch einen Einblick in die wichtigsten technischen Aspekte: Wie ist ein KI-System aufgebaut und wie werden KI-Anwendungen trainiert? Auch die Schattenseiten des Themas werden beleuchtet: Welchen Einfluss hat die Auswahl der Trainingsdaten auf die Resultate und welche Folgen sind zu befürchten?

Nach diesem Workshop wird es den Teilnehmenden möglich sein, den Begriff Künstliche Intelligenz einzuordnen und sich auf organisatorischer Ebene gezielt mit dieser Technologie auseinanderzusetzen.

Bundesministerium
Arbeit und Wirtschaft

AI5 PRODUCTION

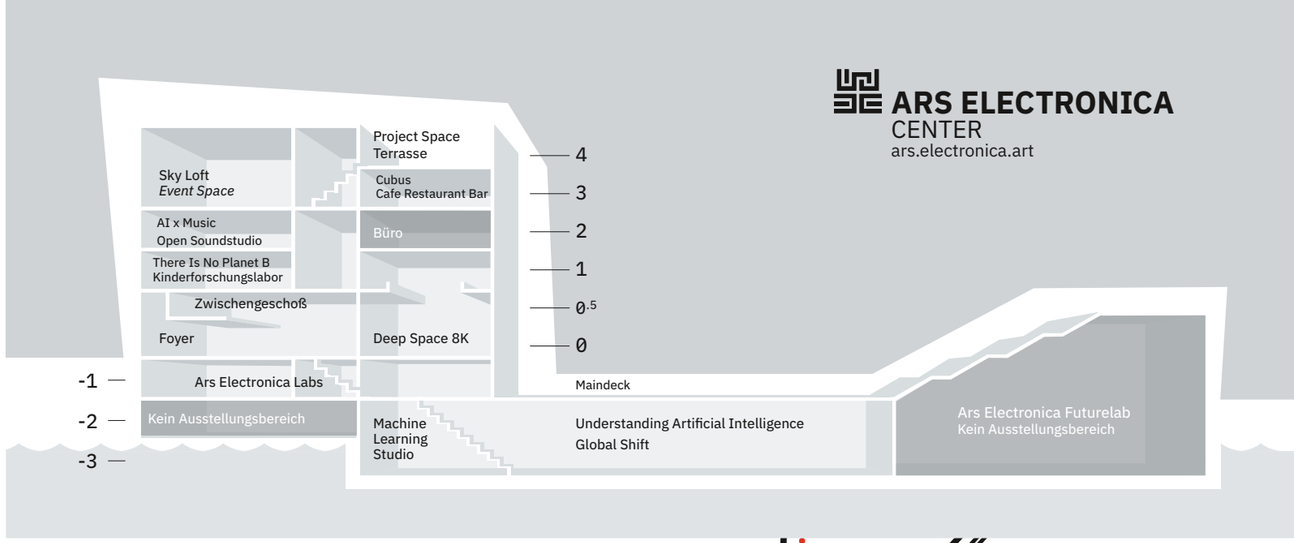
Dauer: 4,5 Stunden

Zielgruppe: Mitarbeiter*innen und Management aus österreichischen Produktionsbetrieben bis 3.000 Mitarbeiter*innen
Max. Anzahl der Teilnehmer*innen: 14 Personen
(max. 4 aus einem Unternehmen)

Preis pro Teilnehmer*in: Die Teilnahme am Workshop ist für diese Zielgruppe kostenlos. Ermöglicht wird dies durch den EDIH (European Digital Innovation Hub) AI5production, gefördert durch das EC (Digital Europe Programme) und FFG (BMAW).

Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner

ARS ELECTRONICA
CENTER
ars.electronica.art



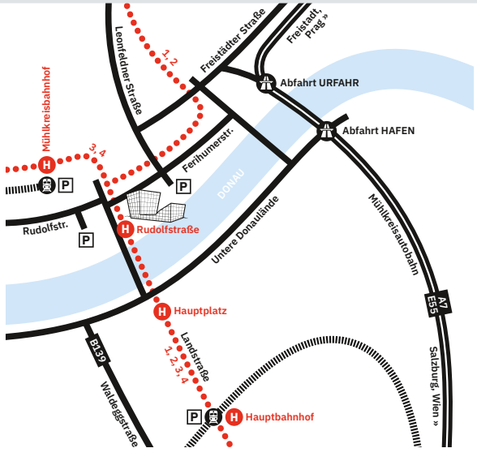
Ars Electronica Center
Ars-Electronica-Straße 1, 4040 Linz, Österreich
Tel.: +43.732.7272.0, E-Mail: center@ars.electronica.art
ars.electronica.art

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

Eintrittspreise
Vollpreis 12,00 € / ermäßigt* 10,00 €
Kostenloser Eintritt für Kinder unter 6 Jahren
Familie: 1 Erw. 12,00 €, Kind 5,00 €
Familie mit Familienkarte: 1 Erw. 10,00 €, Kind 5,00 €
Jahreskarte 35,00 € / ermäßigt 25,00 €

Infos zu weiteren Ermäßigungen, Ausstellungen, Veranstaltungen, dem Schulprogramm und anderen Ars Electronica Projekten unter: ars.electronica.art.

Ihr Feedback ist uns wichtig. Bleiben wir in Kontakt!



CUBUS-Bistro
Tel.: +43.732.944149, info@cubus.at
Die aktuellen Öffnungszeiten entnehmen Sie bitte der Webseite: https://www.cubus.at

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

ARS ELECTRONICA
Art, Technology & Society
Ars Electronica ist eine Einrichtung der Stadt Linz

Unesco City of Media Arts L_nz

IDSA Institute of Digital Sciences Austria

ARS ELECTRONICA
Art, Technology & Society

IDSA x Ars Electronica FOUNDING LAB

ars.electronica.art/university/de/