

# update

A woman with dark hair in a ponytail, wearing a black sleeveless top, is shown in profile. She has a white, futuristic robotic arm and hand attached to her right side. The background is a vibrant, abstract composition of orange, red, and black shapes, suggesting a digital or artistic environment.

**ARS ELECTRONICA**  
CENTER  
[ars.electronicart](http://ars.electronicart)

Oktober—Dezember

**2023**



# Kunst als Impulsgeberin

## Kreative Forschung und Medienkunst

### Inhalt

- 3 Kunst als Impulsgeberin
- 4 Kunstuniversität Linz x Ars Electronica
- 6 BestOFF 2023
- 8 TIME OUT .12
- 12 Themenwochenende: Part of the Art
- 14 Deep Space 8K
- 19 Ärzte ohne Grenzen hautnah
- 20 Kinderkulturwoche 2023
- 23 Hurra November!
- 24 Family Days: Gedanken sind so elektrisch
- 26 Das Herbstferienprogramm im Ars Electronica Center
- 28 Weihnachtszeit im Ars Electronica Center
- 31 Kunst im Advent
- 32 Weihnachtsferienprogramm
- 34 ESERO

- Ars Electronica Festival**
- 31 Das war Ars Electronica 2023
- Ars Electronica Futurelab**
- 46 What are the Futures?
- IDSA x Ars Electronica FOUNDING LAB**
- 48 Eine neue Universität beginnt
- Ars Electronica Solutions**
- 50 Science Experience
- 51 Eintrittspreise und Öffnungszeiten

Seit 1979 analysiert und kommentiert Ars Electronica die Digitale Revolution. Wir entwickeln Projekte, Strategien und Kompetenzen für die Digitale Transformation. Gemeinsam mit Künstler\*innen, Wissenschaftler\*innen, Technolog\*innen, Designer\*innen, Entwickler\*innen, Entrepreneurs und Aktivist\*innen aus aller Welt befassen wir uns mit zentralen Fragen unserer Zukunft.

Wir fragen dabei nie, was Technologie alles kann oder können wird, sondern stets, was sie für uns als Menschen, als Gesellschaft leisten soll. Und wir versuchen nicht, uns an Technologie anzupassen, sondern wollen umgekehrt, dass sich die Entwicklung von Technologie an uns Menschen orientiert. Im Mittelpunkt unseres künstlerischen Forschens stehen daher immer wir Menschen selbst, unsere Bedürfnisse, unsere Wünsche, unsere Gefühle.

In einer Zeit, in der das alltägliche Leben immer stärker von Technologie durchdrungen ist, wir als Gesellschaft vor tiefgreifenden Umbrüchen und enormen Herausforderungen stehen, erweist sich Kunst als ein unverzichtbares Instrument, um die komplexen Verbindungen zwischen „Kunst, Technologie und Gesellschaft“ zu erkunden. Kunst ermöglicht uns, technologische Entwicklungen kritisch zu betrachten, gesellschaftliche Normen zu reflektieren und die Auswirkungen von Innovationen auf unser tägliches Leben zu verstehen. Kunst ist in der Lage, uns auf einzigartige Weise zu berühren, aber auch kritisch herauszufordern.

In der vorliegenden Ausgabe des update möchten wir uns besonders auf die Rolle der Kunst als Impulsgeberin konzentrieren und aufzeigen, dass Kunst und Kreativität auch einen „fruchtbaren

Boden“ braucht, um entstehen zu können. Linz sieht Kunst und Kultur seit jeher als einen wichtigen Teil für die Entwicklung der Stadt – die zahlreichen Kulturinstitutionen, die freie Szene aber auch die zahlreichen künstlerischen Ausbildungsstätten zeugen davon.

Ars Electronica als außeruniversitärer und kreativer Lernort für Studierende arbeitet intensiv mit den oberösterreichischen Universitäten und Fachhochschulen zusammen: neben der Johannes Kepler Universität Linz, den Pädagogischen Hochschulen, der Fachhochschule OÖ in Hagenberg und Steyr, der Anton Bruckner Privatuniversität oder dem Institute of Digital Sciences Austria (IDSA) als jüngstes Beispiel, besteht vor allem mit der Kunstuniversität Linz, die heuer ihr 50 Jahre Jubiläum feiert, seit vielen Jahren eine sehr enge Kooperation. Ars Electronica bietet Studierenden im Rahmen ihrer künstlerischen Ausbildung die Möglichkeit, eigene Arbeiten im und für das Ars Electronica Center zu entwickeln und auch im Rahmen des Festivals einem breiten internationalen Publikum zu präsentieren.

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen künstlerische Projekte vor, die in Kooperation mit der Kunstuniversität Linz entstanden sind und im Ars Electronica Center präsentiert werden. Neben jüngsten Beispielen der kreativen Forschung von Ars Electronica Futurelab und Ars Electronica Solutions präsentieren wir Ihnen das Programm des „Fall Term“ der neuen Universität IDSA und blicken zurück auf die künstlerischen Highlights des Ars Electronica Festival, das erst kürzlich sehr erfolgreich in der POSTCITY zu Ende gegangen ist.

Cover: JIZAI ARMS, JIZAI ARMS Team, Performance POSTCITY, Foto: Martin Hieslmair  
 Innenseite: *Pianographique*, Maki Namekawa „The Köln Concert“ von Keith Jarrett, Visualisierung Cori O’Lan; Foto: vog.photo  
 Rückseite: *Goyas Truth*, Prado Museum Madrid zu Gast im Deep Space 8K, Ars Electronica Festival 2023, Foto: Magdalena Sick-Leitner

# Wo die Kunst mit ihrer digitalen Zukunft verschmilzt

## Kunstuniversität Linz x Ars Electronica

Mit der Entscheidung, die Kunstuniversität Linz an einem innerstädtischen Standort zu zentralisieren und damit erfolgreich neue Akzente in der Stadt zu setzen, wurde ein wichtiger Meilenstein in der Stadtentwicklung von Linz gesetzt. Mit den neuen Werkstätten und der neuesten technischen Infrastruktur bietet die Kunstuniversität ihren Studierenden perfekte Ausbildungsmöglichkeiten. Die Profilausrichtung auf Intermedialität (zeitbasierte Medienprogramme, visuelle Kommunikationsprogramme, Interface Cultures, Fashion & Technology, Robotik uvm.) hat die langjährige Zusammenarbeit und den kreativen Austausch zwischen Ars Electronica und Kunstuniversität Linz weiter vertieft. Linz gilt, nicht zuletzt aufgrund der bereits unter Rektor Reinhard Kannonier initiierten erfolgreichen Kooperationen zwischen

Ars Electronica und Kunstuniversität, international als „das“ Zentrum für kreative Forschung und Medienkunst. Das 50-jährige Jubiläum der Kunstuniversität markiert nicht nur fünf Jahrzehnte des kulturellen Fortschritts in Linz. Die Menschen, die sie hervorgebracht hat, haben dazu beigetragen, das kreative Potenzial der Stadt zu entfalten. Lehrende und Studierende der Universität bereichern die lokale Kultur mit neuen Perspektiven aus aller Welt und tragen als Kunstschaffende, Designer\*innen und Innovator\*innen wesentlich zum Image der Stadt Linz als „UNESCO City of Media Arts“ bei.



Time Out.05. (2016) Eröffnungperformance im Deep Space 8K. Tänzer\*innen: Anni Taskula, Jacqueline Schiller, Enyer Ruiz, Gergely Dudas; Visuals: Simon Krenn (Sinus), Clemens Niel (Geometric Soundscape) und Gerhard Funk (Curves).

Über die Digitalisierung der Kunst und die kulturelle Zukunft der Stadt haben wir mit Brigitte Hütter, Rektorin der Kunstuniversität Linz, gesprochen.

### Mit dem technologischen Fortschritt haben sich auch die Medien der Kunst immer schneller verändert. Wie reagiert man an der Universität auf den fortschreitenden Digitalisierungsprozess in der Kunst?

**Brigitte Hütter:** Digitale Technologien spielen mittlerweile in all unseren Sparten eine gewichtige Rolle, sei es von der KI bis zur Robotik. Diese mächtigen Werkzeuge zu verwenden, zu gestalten, aber auch zu hinterfragen, sehen wir als zentralen gesellschaftlichen Auftrag. Die Mensch-Maschinen-Interaktion, die Verbindung von digital und analog sowie der künstlichen Intelligenz kommen dabei eine besondere Bedeutung zu.

### Welche Rolle spielen zeitbasierte und interaktive Medien schon heute als künstlerische Disziplin und wie wird sich dieser Kurs in Zukunft entwickeln?

**Brigitte Hütter:** Arbeiten mit Video, Film und Sound sowie mediale Installationen und Inszenierungen oder Gestaltung mit digitalen Medien samt innovativer Programmerstellung vermitteln wir an der Kunstuniversität Linz in der gleichnamigen Studienrichtung schon seit Jahrzehnten. Dabei können die Studierenden mit künstlerisch,

wissenschaftlichen und transdisziplinären Projekten und Arbeiten den Umgang mit zeitbasierten und interaktiven Tools erlernen, erforschen und gestalten. Die sich daraus entwickelnde Medienkunst sehen wir als zeitgenössische wie zukünftige Form der kritischen Auseinandersetzung und des radikalen, mutigen und überdisziplinären Neudenkens von Gegenwarts- und Zukunftsfragen. Bei der Campus-Ausstellung im Rahmen des Ars Electronica Festival kann man sich jedes Jahr ein gutes Bild davon machen.

### Was sind Ihre Visionen für die kulturelle Zukunft in Linz?

**Brigitte Hütter:** Wie an der Kunstuniversität Linz gelebt, gearbeitet und geforscht wird, das wünsche ich mir für die ganze Stadt: Dass Linz ein Ort der Begegnung, der Vielfalt und der Toleranz ist, eine offene Experimentierzone für alle, die kreativ sind oder einfach dabei sein wollen – Künstler\*innen, Einwohner\*innen wie Besucher\*innen aus nah und fern. Denn unterschiedliche Sichtweisen und Denkansätze, der Dialog und die Diskussion, stellen einen unschätzbaren Mehrwert für unsere Gesellschaft dar – und sorgen für deren zukunftsfähige Weiterentwicklung. Linz ist auf dem besten Weg dorthin.



Schwarzes Rauschen (Black Noise), Botond Kelemen, Bálint Budai, Daniel Haas



BestOFF 2018



Time Out.01 (2014), Anatta, Viktor Delev

# BestOFF 2023

BestOFF 2023

Das Präsentationsformat der Kunstuniversität Linz stellt drei Wochen lang ausgewählte Arbeiten von Studierenden und Absolvent\*innen der Kunstuniversität Linz vor.

Eine breite Palette an Projekten, Ideen und Installationen aus der Produktion des vergangenen Studienjahrs wird dabei zur Diskussion gestellt. Die ausgewählten Arbeiten geben einen Einblick in die divergenten Ansätze und das vielfältige Ausbildungsangebot an der Kunstuniversität Linz. Durch intensives Mitdenken, das Schaffen von Arbeitsatmosphären

und Auseinandersetzungsräumen treffen hochqualifizierte Kurator\*innen die Auswahl für diese jährliche Präsentation. Neben der Ausstellung in den Räumlichkeiten der Kunstuniversität und weiteren Kunst- und Kulturräumen der Stadt präsentieren die Studierenden ihre Arbeiten auch in diesem Jahr wieder im Ars Electronica Center.

Eröffnung Kunstuniversität: 18:00 (anschließend Rundgang)  
Eröffnung Ars Electronica Center: 21:00



## Technology is...

Lea Schnell

Department: Interface Cultures  
Form: installation on wall

Die Arbeit *Technology is...* zielt darauf ab, die sozio-politischen Auswirkungen technologischer Diskurse in der Gesellschaft zu untersuchen und ihre Präsenz durch eine berührungsempfindliche Schnittstelle aus kupferbeschichteten Leiterplatten greifbar zu machen. Wenn Besucher\*innen die Worte des Satzes berühren, werden Tonaufnahmen aktiviert, die eine polyphone Kaskade von Stimmen, Klangfragmenten und Aussagen über Technologie abspielen.

## Bad Moon Rising, Militarization of Space

Lukas Hoffmann

Department: Visual Communication  
Form: Buch, Softcover

Das Buch kombiniert kuratierte Artikel, Weltraumvorträge, Interviews, Satellitenbilder sowie eine historische NASA-Fotoserie, um ein grundlegendes Verständnis der Militarisierung des Welt-raums zu schaffen. Da diese Themen so eng miteinander verknüpft sind, bietet das Konzept des Buches mit einem ausgedachten Nummernsystem den Leser\*innen die Möglichkeit, die Kapitel verknüpft lesen zu können.



## Environment

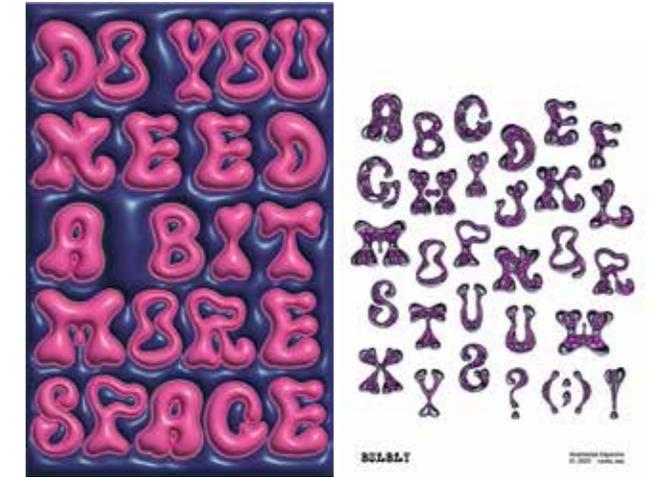
Carlotta Borchherding

Department: Timebased and Interactive Media  
Form: Deep Space Performance

*Environment* ist ein interaktiver Raum, in dem Nutzer\*innen einfache Linienformen visuell verändern können, indem sie sich darin bewegen. Das Programm reagiert sowohl auf die Richtung als auch auf die Geschwindigkeit der Bewegung. Das Hauptziel dieser Arbeit ist es, eine starre Umgebung mithilfe von Bewegung in einen lebendigen Raum zu verwandeln.



BestOFF 2023



## Bulbly Font

Anastasiya Saporava

Department: Grafikdesign und Fotografie  
Form: Plakat/ Fond + Tablet

Das *Bulbly*-Schriftartenprojekt widmet sich der Schaffung einer einzigartigen Schriftart und ihrer kostenlosen Verbreitung. Die erste Phase des Projekts bestand darin, eine Schriftart mit weichen, flexiblen Formen zu schaffen. In der zweiten Phase erfolgte die Generierung einer 3D-Version der Schrift mit der Software Nomand Sculp. Danach wurden Poster entworfen, bei denen die Schrift in verschiedenen Techniken und Stilen, sowie in einer Animation mithilfe von Augmented Reality, verwendet wurde.

## Simple Robot Experiments

Michael Padaritsch

Department: Industrial Design  
Form: robots + video

Inspiriert durch die Arbeit von Prof. Dr. Dennis Hong, wurden verschiedene Experimente erstellt, um das Gehen eines Menschen nachzuahmen. Eine Konstruktion aus Federn, Carbonstäben und Nylonschnüren simuliert das menschliche Knie, welches mittels mechatronischer Komponenten zu einem Gangapparat vervollständigt wird und einen „Walkcircle“ imitiert.

Carlotta Borchering, *Environment (Umgebung)*

# TIME OUT .12

## Timebased and Interactive Media meets Ars Electronica

Was einst als vielversprechende Idee von Gerhard Funk, dem damaligen Leiter der Studienrichtung „Zeitbasierte und Interaktive Medien“ und Gerfried Stocker, dem künstlerischen Leiter der Ars Electronica, begann, hat sich im Laufe der Jahre zu einem Fixpunkt im Linzer Kulturprogramm entwickelt. Im Herbst 2023 wird *Time Out* bereits zum 12. Mal im Ars Electronica Center eröffnet.

Lisa Studener, *Krisenherd*

Die Ausstellungsreihe „TIME OUT – Timebased and Interactive Media meets Ars Electronica“ ist eine Kooperation der Ars Electronica mit dem Bachelorstudium „Timebased and Interactive Media“ der Kunstuniversität Linz. Dabei erhalten ausgezeichnete Studierende die Möglichkeit, ihre interaktiven Medienkunstwerke im Ars Electronica Center einer breiten Öffentlichkeit und einem internationalen Publikum zu zeigen.

Die Möglichkeit an einem der international renommiertesten Ausstellungsorte für Medienkunst ihre Arbeiten zeigen zu können, ist Ansporn und Herausforderung für die jungen Medienkünstler\*innen. Gemeinsam mit dem Team der Ars Electronica werden jährlich die interessantesten interaktiven Projekte ausgewählt. Wobei auch berücksichtigt wird, wie die Arbeiten in das Gesamtkonzept des Ars Electronica Center passen. Gemäß der Ausrichtung der Studienrichtung sind die Projekte sehr unterschiedlich und decken ein breites Feld der Medienkunst ab. Eine zusätzliche wertvolle Herausforderung für die Studierenden besteht darin, ihre Arbeiten an die Ausstellungsräume anzupassen, in einer qualitativ hochwertigen Form zu präsentieren und auch so robust zu fertigen, dass diese einer mehrmonatigen Ausstellung standhalten.

### Kooperative Ästhetik im Deep Space 8K

Ausgestattet mit zwei riesigen Projektionsflächen, modernsten Laserprojektoren und einem Tracking-System für interaktive Anwendungen bietet der Deep Space 8K im Ars Electronica Center den Studierenden unter dem von Gerhard Funk initiierten Programm „Kooperative Ästhetik“ eine kreative Arbeitsumgebung und Begegnungszone mit den neuesten Technologien. In der virtuellen Umgebung des Deep Space 8K kann Ars Electronica den Studierenden eine völlig neue Form des digitalen Ateliers zur Verfügung stellen, in der immersive Kunst entstehen kann. Das kreative Arbeiten mit dieser einzigartigen Infrastruktur hat nicht nur Generationen von Studierenden geprägt, sondern immer wieder auch neue Applikationen hervorgebracht, die den begeistertsten Besucher\*innen des Ars Electronica Center eindrucksvoll vor Augen führen, wie die Kunst mit ihrer digitalen Zukunft verschmilzt.

Seit einigen Jahren befindet sich mit dem *Studio 1* auch eine 170m<sup>2</sup> große Deep Space 4K Umgebung mit Lasertracking und Multi-Kanal-Sound in der Linzer Kunstuniversität, was den Studierenden viele weitere Möglichkeiten des kreativen Schaffens in den eigenen Räumlichkeiten bietet.

Ars Electronica, Martin Hieslmair, Markus Schneebberger

In der zwölften Ausgabe der Ausstellungsreihe *TIME OUT* zeigen Studierende der Studienrichtung *Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst* der Kunstuniversität Linz wieder ausgewählte Arbeiten im Ars Electronica Center. Ob Film, Ton, Performances, Programmierung oder Interfacetechnologie, die Studienrichtung lässt ihren Studierenden viel Freiraum, sich kreativ auszudrücken. So abwechslungsreich wie das Studium selbst, sind auch die daraus entstehenden Arbeiten.

Eröffnung: MI 22.11.2023, 19:00, Ars Electronica Center



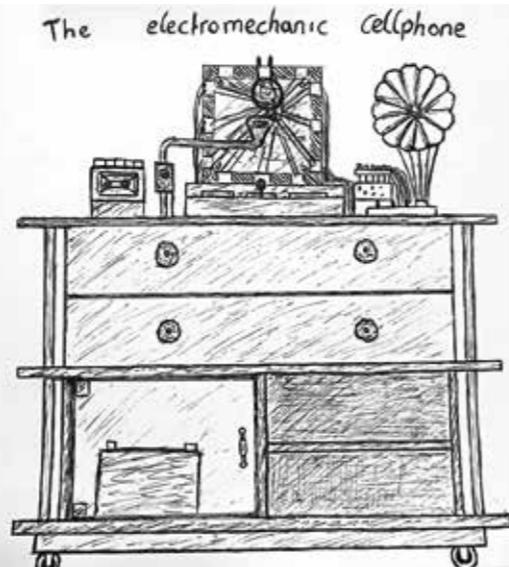
### Nexus Ania Böhaker

*Nexus* ist eine interaktive mechanische Skulptur. Sie gibt vor, aus ineinander verwundenen Rohren zu bestehen, deren Enden Betrachter\*innen wie sogenannte „Peepholes“ nutzen können. Doch der neugierige Einblick ist kein direkter Durchblick, sondern wird durch ein aufwendiges System sich bewegendes Spiegel im Inneren der Skulptur auf unerwartete Wege geschickt. Dabei kann man die Umgebung oder auch sich selbst aus völlig neuen Perspektiven betrachten.



### dBlech Daniel Haas

In *dBlech* wird eine Metallplatte mit spiegelnder Oberfläche mittels Schallwandler, die per Audiosignal gesteuert werden, „angestoßen“ und in Schwingung versetzt. Das Signal wird so über die Metallplatte hörbar, wobei sich deren Materialeigenschaften auch direkt auf die Klangcharakteristik auswirken. Dabei wird die Oberfläche verformt, wodurch die Querwellen in der Spiegelung sichtbar werden. Richtet man einen Scheinwerfer auf das Spiegelblech, können diese sogenannten „stehenden Wellen“ in der Lichtreflexion beobachtet werden.



### The Electromagnetic Cellphone Simon Lukas Haunschmid

The *Magnetic Cellphone* ist eine Art Designstudie, die moderne Technologie neu kontextualisieren, und den User\*innen näherbringen soll. Ein ausrangiertes Handy, selbst schon nur mehr Artefakt früherer moderner Technologien, wird zum Ausgangsobjekt dieser Installation. Seine Hauptfunktionen werden ausgelagert und treten als analoge Anwendungsschnittstelle und alte Gerätschaften in den Vordergrund. Das mobile, handliche Telefon, das uns in den 2000er Jahren eine neue Ära der Telekommunikation eingeleitet hat, ist als EMCP zu einem massiven „Device“ gewachsen, dass für die Verwendung eine Vielfalt an Benutzungsoberflächen bereithält.



### Neinblicke Ben Ramsmaier

Was ist bloß in diesem Würfel drin? Das Narrativ dieser interaktiven Skulptur ist, dass sie von einem „bösen und chaotischen“ Algorithmus besessen ist. Ihr einziges Ziel ist es, das darin verborgene Geheimnis zu schützen. Sobald man sich nähert und versucht herauszufinden, was sich im Inneren verbirgt, schließt sich das hölzerne Würfelkästchen. Man muss Wege finden, ihn auszutricksen, um einen Blick ins Innere zu erhaschen und herauszufinden, was es damit auf sich hat. Bisher ist es noch niemandem gelungen, dieses Ziel zu erreichen.

#### Weitere Arbeiten:

Janik Valler, *RAS Awakening*  
Tolga Karaaslan, *Aberration*  
Sofia Jüngling-Badia, *The most beautiful place on earth*  
Laurenz Vojka, *Dream Wave Group*  
Jakob Luckeneder, *Alien Harmonies*



### creative differences Isabel Schulz

Innerhalb von 30 Minuten und mit 20-30 Referenzbildern kann das KI-System Stable Diffusion lernen, den Stil eines\*einer beliebigen menschlichen Künstlers\*Künstlerin zu imitieren. Je mehr Zeit für das Training zur Verfügung steht, desto genauer werden die Ergebnisse sein. In dieser Arbeit werden die von den Teilnehmer\*innen erdachten „Prompts“ von der Künstlerin als auch von einer KI, die auf ihren Stil trainiert wurde, in Bilder umgesetzt. Die Arbeit bietet Raum für einen Austausch zwischen Künstler\*innen und Besucher\*innen über das Thema KI-generierte Kunst und die Auswirkungen, die ihre weitere unregulierte Entwicklung haben kann.

Emilia Vogt, *Klang Kontakt*  
Lisa Studener, *Krisenherd*  
Ania Böhaker, *Pars*  
Janik Valler, *translucent reverie*  
Chiara Estella Wernbacher, *MIS|FORTUNE*



# Themenwochenende: Part of the Art

## SA 25.11. und SO 26.11.2023

Der Zeit ihre Kunst! Jede Epoche zeichnet sich durch neue Entwicklungen aus – sowohl im politischen und gesellschaftlichen Geschehen als auch im künstlerischen Schaffen. Im Zeitalter der Digitalität, in dem Computer in viele Alltagsprozesse integriert sind, werden diese auch Teil des kulturellen und künstlerischen Ausdrucks. Es verändert sich die Arbeitsweise der Kunstschaffenden, aber auch das Kunstwerk selbst. Auch die Rolle des/der Künstler\*in sowie der Rezipient\*innen unterliegt dem Wandel. Von der reinen Betrachtung des Kunstwerks hin zur aktiven Teilnahme, das zeichnet die Medienkunst unserer Zeit aus. Interaktions- und Partizipationsmöglichkeiten schaffen völlig neue Zugänge zu den Erfahrungen mit künstlerischen Arbeiten.

Lassen Sie sich an diesem Themenwochenende auf die Kunst ein und auffordern, aktiv mitzumachen!

Ticketpreis: 12 €, Ticketpreis ermäßigt: 10 €

### Deep Space Spezial Part of the Art

**SA 25.11. und SO 26.11.2023,  
12:30–13:00 und 15:00–15:30**

Es erfordert vollen Einsatz, wenn der Deep Space 8K in einen Raum für interaktive Kunstwerke und Spiele verwandelt wird. Studierende von zwei oberösterreichischen Bildungseinrichtungen – der FH Oberösterreich Campus Hagenberg und der Kunstuniversität Linz – haben faszinierende interaktive Spiele und Kunstwerke erschaffen, bei denen voller Körpereinsatz gefragt ist.



### Führung Time Out Tour

**SA 25.11. und SO 26.11.2023, 11:30–12:30**

Die Ausstellungsserie „Time Out“ geht am 22. November in ihre zwölfte Runde. Dabei zeigen Studierende der Studienrichtung „Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst“ der Kunstuniversität Linz ausgewählte Arbeiten im Ars Electronica Center. Bei dieser Tour erkunden wir die Themen und vielfältigen Ansätze aktueller Medienkunst junger Kunstschaffender.

### Open Workshop Bilder, Bilder an der Wand...

**SA 25.11.2023, 13:30–16:00  
Ab 8 Jahren**

Du kennst Street Art und findest sie toll? Und würdest auch gerne mal Murals machen? Aber deine Eltern sagen, Wände „beschmieren“ darf man nicht? Dann komm doch zu uns ins Ars Electronica Center! Hier kannst du deine Bilder im Kopf im „Fingerumdrehen“ zu einer bunt bewegten Welt im großen Wand-Format werden lassen. Mit Tagtool am Tablet und deinen Fingern als Pinsel, bemalst du virtuell unsere Wände und kannst deine Kunst zum Leben erwecken. Am Ende werden die Murals riesengroß im Deep Space 8K zu sehen sein.



Ars Electronica, -vog.photo, Magdalena Sick-Leitner, tom mesic, Martin Hieslmair



### Deep Space Spezial Vergängliche Schönheit – Italiens fragile Schätze

**SA 25.11. und SO 26.11.2023,  
11:30–12:00 und 13:00–13:30**

Als Wunderwerk der Technik, Architektur und Kunst kämpft die unvergleichliche Stadt Venedig, die auf dem instabilen Schlamm einer Lagune erbaut wurde, seit mehreren Jahrhunderten gegen das Meer, das sowohl eine gnadenlose Bedrohung als auch die Quelle ihres immensen Reichtums darstellt. Die Zeit und Umwelteinflüsse haben bereits ihre Spuren hinterlassen. Restauratorische Bemühungen können den Verfall nur verzögern, nicht aufhalten. Dank modernster Technik ist es jedoch möglich, kulturelle Schätze zumindest digital für die Nachwelt zu bewahren. Spazieren Sie mit uns mit *Venice Revealed* des Grand Palais Immersif und Iconem durch eine 3D-Rekonstruktion der Stadt und erleben Sie völlig neue Einblicke. Dabei durch Mauern zu gehen und zu entdecken, was sich dahinter verbirgt, ist der Traum aller Venedig-Liebhaber\*innen. Ein unvergleichliches Kulturgut, bei dem es ebenfalls gelungen ist, es digital zu erhalten, ist *Das Letzte Abendmahl. Last Supper Interactive* des renommierten Medienkünstlers Franz Fischnaller ermöglicht ein virtuelles Eintauchen in Leonardos Meisterwerk. Betrachten Sie das Gemälde in 360 Grad aus verschiedenen Blickwinkeln und Perspektiven. Beim Heranzoomen bis auf einen Quadratmillimeter können wir in dem ultrahochauflösten Gigapixelbild von Haltadefinitione die kleinsten Details begutachten. Zusätzlich können wir die zweidimensionale Ebene des Freskos durchdringen und uns virtuell in und hinter das berühmte Gemälde begeben.



# 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.



## 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	<b>NEU</b> 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 unserem vielfältigen Programm, das 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, unbekanntem 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 Spezial: Vergängliche Schönheit – Italiens fragile Schätze SA/SO/Schulferien, 13:00

Wir präsentieren Ihnen zwei eindrucksvolle Werke, die auf faszinierende Weise die Schnittstelle von Kunst, Technologie und Kultur beleuchten. Venedig, als Meisterwerk aus Technik, Architektur und Kunst, ringt seit Jahrhunderten mit Umwelteinflüssen. *Venice Revealed* vom Grand Palais Immersif und Iconem nutzt modernste Technologie, um eine 3D-Rekonstruktion der Stadt zu schaffen. Dies ermöglicht es, durch Mauern zu gehen und eine neue Perspektive auf die historische Schönheit zu gewinnen. Ebenso eröffnet *Last Supper Interactive* von Franz Fischnaller eine einzigartige digitale Herangehensweise an Kunst, die Leonardo da Vincis Meisterwerk *das Letzte Abendmahl* in nie dagewesener Weise erkundbar macht. Beide Werke verdeutlichen eindrucksvoll, wie moderne Technologie dazu genutzt werden kann, kulturelles Erbe zu bewahren und eine erweiterte Sichtweise zu ermöglichen – sei es durch das Durchschreiten der Mauern Venedigs oder das Eintauchen in die feinsten Details von Leonardos Gemälden.

**Deep Space Experience**  
**Patrick and the Whale**  
**Patrick Dykstra, Wildlife-Kameramann**  
**und Expeditionsleiter**  
**MI 4.10.2023, 19:00–20:00**

Patrick Dykstra hat sein Leben der Erforschung von Walen gewidmet. Er hat gelernt, wie Wale sehen, hören und sich verhalten. Diese Fähigkeit ermöglicht es ihm, sie aus nächster Nähe zu beobachten. Kürzlich hatte er eine bemerkenswerte Begegnung mit einem neugierigen Pottwal-Weibchen, das er Dolores nannte. Das Bemerkenswerte: sie schien mit ihm kommunizieren zu wollen. Für den Film *Patrick and the Whale* reist er zurück nach Dominica, um Dolores wieder zu finden und die Geheimnisse ihrer Spezies zu enthüllen. Die Dokumentation zeigt die Erforschung der Natur der Pottwale, ihre Beziehung zu Menschen und Patricks persönliche Reise, der alles für die Verbindung zu diesen majestätischen Ozeanbewohnern geopfert hat. Spannende Unterwasseraufnahmen und die Psychologie eines engagierten Mannes stehen im Mittelpunkt dieser Deep Space Experience, bei der Sie den Film auf einer Leinwand von 16x9 Meter erleben.

Tickets: regulär 12 €, ermäßigt 10 €



**Deep Space 8K**

**Deep Space Lecture**  
**Ars analogica – where Hightech**  
**meets pure Analog**  
**Markus Hofstätter, Fotograf**  
**FR 13.10.2023, 19:00–20:00**

Die Kollodium-Nassplatten-Fotografie ist eine historische Technik der Fotografie, die im 19. Jahrhundert entwickelt wurde. An diesem Abend führt Sie Fotograf Markus Hofstätter durch die Geschichte dieses Fotografie-Verfahrens, indem er authentisches Equipment und hochauflösende Fotos zeigt, die bereits damals mit dieser Technik möglich waren. Erleben Sie ausdrucksstarke Porträts und mikroskopische Aufnahmen auf der 16x9 Meter großen Projektionsfläche im Deep Space 8K. So haben Sie Fotografie noch nie erlebt!

Tickets: regulär 12 €, ermäßigt 10 €



Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner, Markus Hofstätter, Robert Bauernhansl, Stefan Voitl

Tickets: regulär 12 €, ermäßigt 10 €



**Deep Space Lecture**  
**All it takes to see an image**  
**Dr. Dietmar Hager, Astrofotograf,**  
**Stargazer Observatory**  
**DO 19.10.2023, 19:00–20:00**

Das menschliche Auge, nach Jahrmillionen raffinierter Evolution, ermöglicht uns die Wahrnehmung unserer Umgebung und des Sternenhimmels. Moderne Astrokameras und Teleskope enthüllen uns heute eine bisher unvorstellbare Himmelspracht. An diesem Abend erkunden wir die Reise vom Auge zur hochauflösenden Kamera, inklusive entwicklungsgeschichtlicher und philosophischer Aspekte. Wir hinterfragen die Echtheit von Sternbildern und die Rolle unseres Gehirns bei der Wahrnehmung. Dr. Dietmar Hager führt uns auf dieser Erkundungsreise in die farbprächtigen Tiefen des Universums – ein fesselndes Deep Space-Erlebnis dank hochmoderner Technologie.

Tickets: regulär 12 €, ermäßigt 10 €



**Deep Space Lecture**  
**Am Weg**  
**Vom Elektrikerlehrling zum Expeditionsfotograf**  
**Stefan Voitl, Fotograf**  
**DO 9.11.2023, 19:00–20:30**

Fotograf Stefan Voitl nimmt Sie mit auf vier sehr unterschiedliche Reisen in ein und dasselbe Land. Radfahren. Bergsteigen. Initiieren. Assistieren. Inspirieren. Dabei zieht er immer wieder klare Parallelen zu seiner eigenen Entwicklung: Müsste man ihn mit einem Wort beschreiben, wäre es wohl Rastlosigkeit. Seine größte Leidenschaft: die Berge. Nach seiner Lehre zum Elektriker suchte er nach Alternativen. Es waren die Begeisterung für Sport und Fotografie, sein Mut und sein Durchhaltevermögen, die ihn schließlich zum Schritt in die Selbstständigkeit bewogen. Als er dann den ehemaligen Mountainbike-Weltmeister Tom Öhler kennenlernte, begab er sich mit ihm und Harald Philipp auf seine erste Reise in den Himalaya. Eine Reise, die ein Feuer entfachte. Wenige Monate später saß er wieder in einem Flieger nach Nepal – mit der einmaligen Chance, die Expedition der beiden Ausnahmebergsteiger Conrad Anker und David Lama auf den noch unbestiegenen Lunag Ri zu dokumentieren. Wie sehr diese Reise sein eigenes Leben verändern würde, war dem Fotografen damals nicht klar.

Tickets: regulär 18 €, ermäßigt 15 €

**Deep Space Lecture  
Zu Besuch beim Big Boss –  
Von Zeus und Jupiter  
Dr. Dietmar Hager, Astrofotograf,  
Stargazer Observatory  
DO 16.11.2023, 19:00–20:00**

Zeus? Jupiter? Ist das nicht derselbe Charakter, der einst mit Blitzen jonglierte, das Wetter lenkte und für seine berühmten Affären bekannt war? Absolut! Zeus, der griechische Gott wurde von den Römern als Jupiter übernommen. An diesem Abend taucht Dr. Hager in die Mythologie der antiken Götter ein, beleuchtet ihre Bedeutung für Menschen und warum sie in Planeten Parallelen fanden. Dieses Jahr bietet ideale Bedingungen, um den Planeten Jupiter zu studieren. Dr. Hager enthüllt seine astronomischen und astrofotografischen Besonderheiten und entführt Sie danach noch in fernere Galaxien.

Tickets: regulär 12 €, ermäßigt 10 €

**Deep Space Lecture  
Die Sterne von Teneriffa und La Palma  
Peter Habison, Astronom  
DO 23.11.2023, 19:00–20:00**

Im Sommer 1799 besuchte der berühmte Forschungsreisende Alexander von Humboldt Teneriffa. Innerhalb einer Woche erkundete er den Archipel und erkannte schon damals die Einzigartigkeit von Flora und Fauna sowie die Schönheit des Himmels über Teneriffa. Heute beherbergen Teneriffa und ihre Nachbarinsel La Palma zwei der bedeutendsten astronomischen Observatorien der Welt. Am Observatorio del Teide sowie am Roque de los Muchachos erforschen Wissenschaftler\*innen Tag und Nacht das Universum. Der Astronom Peter Habison stellt die Sternwarten und ihre Standorte vor und berichtet in zahlreichen Bildern über die Schönheit der Landschaft sowie des Himmels auf den Kanaren.

Tickets: regulär 12 €, ermäßigt 10 €



Anmeldung empfohlen unter [center@ars.electronica.art](mailto:center@ars.electronica.art) oder +43.732.7272.0

**Ärzte ohne Grenzen  
hautnah  
MI 11.10. – SO 22.10.2023**

Welche Krankheiten müssen in humanitären Krisen am häufigsten behandelt werden? Wie gelangen Medikamente in Krisengebiete? Und was gilt es bei der Durchführung einer Impfkampagne oder der Verteilung von Trinkwasser zu beachten? Antworten auf diese und viele andere Fragen zur weltweiten humanitären Tätigkeit von Ärzten ohne Grenzen gibt es bei der Ausstellung *Ärzte ohne Grenzen hautnah*, die von 11. bis 22. Oktober 2023 am Pfarrplatz in Linz zu sehen ist.

In Zelten, wie sie auch in den Einsatzgebieten von Ärzten ohne Grenzen verwendet werden, tauchen Besucher\*innen in die Welt von *Ärzte ohne Grenzen* ein. Zu den Highlights gehört ein aufblasbarer Operationssaal, in dem man sich ein Bild von den medizinischen Herausforderungen in Krisengebieten machen kann. In Kooperation mit Ars Electronica sind in der kleinen Zeltstadt großflächige Projektionen aus den Einsatzgebieten zu sehen. *Ärzte ohne Grenzen* arbeitet auf der einen Seite oft mit einfachsten Mitteln, um in entlegensten Regionen der Welt rasch Hilfe zu leisten – auf der anderen Seite ist die humanitäre Nothilfeorganisation auf Innovationen angewiesen, die ganz konkret die weltweiten Einsätze verbessern. Hier ergibt sich eine spannende Schnittstelle mit Ars Electronica, einer der wichtigsten Playerinnen für zukunftsweisende Technologien und innovative Lösungen, die unser Zusammenleben und -arbeiten verändern.



Ars Electronica, Robert Bauernhansl, Peter Habison, Christopher Sonnleitner, Alena Klünger



**Deep Space Spezial  
Wie Satellitenbilder Leben retten  
Deep Space 8K, Ars Electronica Center  
MI 18.10.2023, 19:00, Eintritt frei**

Kriege, Gewalt, Naturkatastrophen: Mehr Menschen denn je sind gezwungen, ihr Zuhause zu verlassen. Wohin bewegen sie sich? Wo entstehen Vertriebenencamps? Wie sicher sind diese Gebiete, gibt es dort Krankenhäuser? Und das Wichtigste: Wie können wir ihnen am besten helfen?

Als medizinische Hilfsorganisation nutzt *Ärzte ohne Grenzen* Technologien überall dort, wo sie unsere Arbeit besser und wirkungsvoller machen. Erleben Sie, wie wir mit Hilfe von geografischen Informationssystemen (GIS) Geodaten visualisieren und analysieren. Expertin Leslie Jessen erklärt, wie Satellitenbilder helfen, die Arbeit von *Ärzte ohne Grenzen* bestmöglich zu planen. Und wie sich so ein Einsatz anfühlt, berichtet die Oberösterreicherin Bernadette Schober. Sie war in zahlreichen Krisengebieten tätig, etwa im Jemen, in Kenia, Jordanien oder Tansania, wo sie unter anderem für den Aufbau des großen Vertriebenencamps Nduta zuständig war.

Eintritt frei!  
Anmeldung unter:





# Kinderkulturwoche 2023

## MI 11.10.2023 – SO 22.10.2023

Seit 2013 stellt die Kinderkulturwoche Linz das vielfältigste kulturelle Ereignis für junges Publikum in Oberösterreich dar. Rund 30 Linzer Kultureinrichtungen bieten an die 250 Veranstaltungen für Kleinkinder, Kinder, Jugendliche und die ganze Familie an.

Natürlich bietet auch das Ars Electronica Center während der Kinderkulturwoche ein spannendes und abwechslungsreiches Programm für Groß und Klein, bei freiem Eintritt für Kinder und Jugendliche bis 14 Jahren und ermäßigtem Eintritt für Begleitpersonen.

Ars Electronica, Birgit Gakir



### Kinderforschungslabor

**DO 12.10.–SO 22.10.2023, 10:00–17:00**  
von 4 bis 8 Jahren

Wie kann man Kinder an neue Technologien heranführen? Als Antwort auf diese Frage haben wir ein eigenes Forschungslabor nur für Kinder entwickelt. 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

### Workshop

#### Tardis Buddies

**FR 13.10.2023, 14:30–16:00**  
Von 6 bis 9 Jahren

Unser Bärtierchen Tardi ist im Mikrokosmos in richtig guter Begleitung – da sind neben Bärtierchen und Fadenwürmern, auch Räder- und Pantoffeltierchen unterwegs. Deren Gestalt bekommen wir normalerweise nur mit einem Durchlicht-Mikroskop zu Gesicht. Jetzt holen wir aber Tardi und seine Buddies vor die Linse.

### Workshop

#### Die Welt in Tonnen und Tönnchen

**SA 14.10., SO 15.10., SA 21.10. und SO 22.10.2023,**  
jeweils 15:00–16:00  
Von 6 bis 9 Jahren

Stell dir vor, es gibt einen Ort, wo für jede deiner Interessen eine Tonne mit spannenden Materialien, Spielen und Entdeckungen auf dich wartet – das ist die Welt in Tonnen im Kinderforschungslabor. Gemeinsam nehmen wir den Mikrokosmos unter die Lupe und füttern hungrige Bären unter dem Mikroskop.

## Deep Space

### Per Bärtierchen durch die Galaxis

FR 13.10. und SA 21.10.2023, jeweils 16:30–17:00  
Ab 5 Jahren

Um im Weltall zu überleben, braucht ein Bärtierchen nicht einmal einen Astronautenanzug. Wir leihen uns seine Superkraft und reisen virtuell durch die Galaxie, besuchen die Internationale Raumstation, einen Mars-Rover auf unserem Nachbarplaneten und weit entfernte Sonnensysteme.



## Workshop

### Zirkus Robotikus

FR 20.10.2023, 14:00-16:30  
Von 8 bis 11 Jahren

Im Machine Learning Studio geht es ganz schön lustig zu! Da tummeln sich unterschiedlichste Arten von Maschinen. Die düsen herum, tanzen und können verschiedenste Tätigkeiten ausführen. Und stell dir vor, die können sogar lernen. Mach mit in diesem bunten Treiben der Roboter! Du kannst sie steuern, sie trainieren und einen eigenen bauen. Manege frei für dich und deinen Zirkus Robotikus!



Anmeldung unter 0732.7272.0 oder  
center@ars.electronica.art erforderlich



## Kinder Kultur Deep Space

SA 14.10., SO 15.10., FR 20.10. und SO 22.10.2023,  
jeweils 16:30–17:00  
Ab 4 Jahren

Warst du schon einmal auf der Milchstraße spazieren? Oder wolltest du schon immer einmal eine Pyramide von Innen sehen? Im Kinder Kultur Deep Space werden wir uns gemeinsam auf eine virtuelle Reise in 2D und 3D begeben, staunen über die faszinierendsten Kulturstätten, spielen lustige Lastertracking-Spiele oder stupsen die Erde im Weltraum an.

Museumseintritt frei für Kinder bis 14 Jahren  
Ermäßigter Eintritt pro Begleitperson: 9€  
Workshopteilnahme: 2 € pro Kind

Anmeldung für die Workshops unter  
center@ars.electronica.art oder 0732.7272.51  
bis 1 Woche vor dem gewünschten Workshop erforderlich!

# Hurra November!

Im Kulturmonat November können Sie als AKOÖ-Mitglied mit Ihrer AKOÖ-Leistungskarte für nur 1 € tolle Ausstellungen besuchen – und das, so oft Sie wollen! Hochkarätiger Kulturgenuss zu erschwinglichen Preisen: Freuen Sie sich auf Ausstellungsbesuche in den Linzer Museen und im Museum Arbeitswelt Steyr!

Am SA 11.11. – SO 12.11.2023 erhalten Sie im Ars Electronica Center zusätzlich eine Highlightführung oder eine Family Tour gratis!

**11:00–12:00 und 15:00–16:00 Highlightführung**  
**11:30–12:30 und 14:30–15:30 Family Tour**

Reservierung unter 0732.7272.0 oder  
center@ars.electronica.art erforderlich!  
max. 15 Personen pro Führung



# Family Days: Gedanken sind so elektrisch

SA 28.10. und SO 29.10.2023

Family Days

## Themenführung

### Vom Glas in die Blackbox

SA 28.10. und SO 29.10.2023, 13:00-14:00  
Ab 11 Jahren

Bei dieser Führung sehen wir uns das menschliche Gehirn ganz genau an: durch unser Auge, als Präparat im Glas und als digitale Visualisierung. Wir erleben, wie formbar das Gehirn durch Training ist und was ein biologisches Gehirn mit einer „Black Box“, wie die Maschine eine ist, machen kann.

Unser Gehirn hat ganz schön viele Verbindungen und steht bei seiner Arbeit ziemlich unter Strom. Trotz seiner enormen Rechenleistung braucht es relativ wenig Energie. Das menschliche Hirn weist zwar noch viele Geheimnisse auf, aber es lässt es sich schon gut bei der Arbeit beobachten und Vorgänge darstellen. Bei diesen Family Days könnt ihr euch selbst beim Denken und Fühlen zusehen und rein mit der Kraft eurer Gedanken schreiben und einen Roboterball steuern. Nicht Telepathie, sondern Mensch-Maschine-Schnittstellen machen das möglich!



Ars Electronica, vog photo, Magdalena Sick-Leitner, Birgit Cakir



Family Days

## Family Tour Wo ist Tardi

SA 28.10. und SO 29.10.2023, 11:30–12:30 und  
14:30–15:30

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

## Workshop Superhirn & Denkerstirn

SA 28.10. und SO 29.10.2023, 10:00–12:30  
Von 6 bis 8 Jahren

Als Gehirnforscher\*innen gestalten die Teilnehmer\*innen für ihre Denkerstirn ihr eigenes Superhirn zum Aufsetzen. Wenn sie sich dann immer noch konzentrieren können, sind sie soweit, um mit ihren Gedanken eine Drohne abheben zu lassen.

## Workshop Stromquelle Hirnwelle

SA 28.10. und SO 29.10.2023, 14:00–16:00  
Ab 13 Jahren

Unsere Gedanken sind elektrisch – das können wir über ein EEG sichtbar machen. Bei allem, was wir tun, breitet sich auf unserer Hirnrinde ein Stromnetz aus, das uns zeigt, welche Gehirnareale besonders aktiv sind, und das uns ermöglicht, mit Gehirnschmalz Dinge in Bewegung zu bringen. Mit einer Elektrodenhaube als Kopfbedeckung wird das möglich.

Ticketpreis: 12 €; Ticketpreis ermäßigt: 10 €

### Aktion mit der OÖ-Familienkarte

zusätzlich 50 % Ermäßigung:

Elternteil: 5 Euro (statt 10 €); Kind: 2,50 € (statt 5 €)

Workshop: 7 € / kostenlos für Kinder von AK Mitgliedern!

Tour: 4 € / kostenlos für Kinder von AK Mitgliedern!

Reservierung der Workshops unter 0732.7272.0 oder  
center@ars.electronica.art empfohlen (begrenzte  
Teilnehmer\*innenzahl)

OÖ Familienkarte

# Das Herbstferienprogramm im Ars Electronica Center

## AK x Ars Electronica Center

In den Herbstferien bieten wir jungen Entdecker\*innen die Gelegenheit, in die faszinierende Welt der Technologie, Kreativität und Innovation einzutauchen. Das Ferienprogramm im Herbst kombiniert spielerisches Lernen mit spannenden Aktivitäten. Taucht ein in die Welt der Programmierung von Künstlicher Intelligenz, erfahrt wie Technologie zur Lösung ökologischer Herausforderungen beitragen kann, und macht spannende Experimente mit sogenannten Soft Robotics!

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

Preis: 7€  
Kostenlos für Kinder von AK Mitgliedern  
Teilnehmer\*innen (Anzahl): max. 12 Teilnehmer\*innen  
Mitzubringen: Jause und Getränk  
Anmeldefrist: 3 Tage  
Anmeldung: 0732.7272.0 oder center@ars.electronica.art



Powered by: **Oberösterreich**

### Workshop

#### Maschine 9x klug

**FR 27.10. und DI 31.10.2023, jeweils 10:00–12:30**  
**Von 6 bis 8 Jahren**

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



### Workshop

#### Flache Weltbilder

**FR 27.10.2023, 13:30–16:00**  
**Von 12 bis 14 Jahren**

Weltbilder sind immer im Wandel begriffen und zeichnen sich mit unseren Erkenntnisfortschritten neu – vom Bild der Welt als Scheibe bis hin zu 3D-Visualisierungen der Erdkugel. Erdbeobachtungstechnologien wie Satelliten haben ganz neue Perspektiven auf unseren Planeten ermöglicht und frei zugängliche Apps bieten uns freien Blick darauf. Im Workshop Flache Weltbilder gestalten die Schüler\*innen ihre eigenen Weltbilder – und flach sind die nur, weil wir bei deren Gestaltung mit Cyanotechnik arbeiten.

Ars Electronica, Birgit Cakir, Katia Kreuzhuber

### Workshop

#### Von Hardware bis Weichteil

**DI 31.10.2023, 13:30–16:00**  
**Von 12 bis 14 Jahren**

Im Workshop geht es um Experimente mit Soft Robotics. Diese aktuelle Entwicklung in der Robotik führt dazu, dass wir uns technologische Elemente nicht mehr als Hardware mit harter Schale, sondern aus weichen, flexiblen Materialien vorstellen dürfen. So lassen sich Prothesen oder Körpererweiterungen ganz neu denken. Welchen neuen Körperteil wünschst du dir? Was Funktionelles oder gar Fantastisches, wie einen Flügel? Einen dritten Daumen? Oder etwa ein weiteres Bein?



# Weihnachtszeit im Ars Electronica Center

## Family Days Winterwunderzauber SA 16.12. und SO 17.12.2023

Erlebt während der Weihnachtsferien eine faszinierende Winterwunderzeit im Ars Electronica Center! Bei der *Family Tour: Wo ist Tardi?* nehmen wir euch mit auf eine spannende Reise vom Mikrokosmos über den menschlichen Körper bis ins Weltall. Im Deep Space 8K erwarten euch spezielle Präsentationen, die die Magie des Winters in atemberaubenden Visualisierungen und interaktiven Erlebnissen zum Leben erwecken. Für kreative Köpfe bieten wir einen Open Workshop an, bei dem ihr weihnachtliche Klänge selbst erschaffen könnt. Die jüngsten Forscher\*innen können währenddessen im Kinderforschungslabor mehr über das faszinierende Thema Licht erfahren.

Ars Electronica, Birgit Cakir, Robert Bauernhansl, vög photo



## Deep Space Spezial Die Virtuelle Krippe

SA 16.12. und SO 17.12.2023, 15:00–15:30

Als eine der größten Krippenanlagen weltweit ist das Ensemble des Münchner Bildhauers Sebastian Osterrieder im Linzer Mariendom schon immer ein Besucher\*innenmagnet in der Adventszeit. In Zusammenarbeit mit dem Ars Electronica Futurelab wurden die Figuren nach einer behutsamen Restaurierung digitalisiert und erstrahlen – real und virtuell – in neuem Glanz.

## Family Tour Wo ist Tardi?

SA 16.12. und SO 17.12.2023, 11:30–12:30 und  
14:30–15:30

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

## Open Workshop Ding(eling) Dong

SA 16.12. und SO 17.12.2023, 11:00–13:00  
Von 9 bis 11 Jahren

Menschen machen Musik! Maschinen auch!? Musikmaschinen haben nicht immer zwingend was mit einem Computer zu tun, denn alles Mögliche kann nämlich die lustigsten und schönsten Klänge erzeugen.

In der weihnachtlichen Variante unseres Ding Dong Workshops begeben wir uns auf die Suche nach wunderlichen Wintersounds, die sich in den Dingen so verstecken.

Wenn du Spaß am Experimentieren mit Tönen und Klängen hast, dann sei dabei, wenn wir auf Nicht-Instrumenten Musik kreieren. Im Open Soundstudio kannst du das alles gleich in deinen eigenen Winter-Hit verwandeln. Nimm doch auch dein „Lieblingsding“ mit! Was es ist, ist ganz egal! Wir werden herausfinden, welchen Sound dein „Ding“ macht.



Weihnachtszeit

### Deep Space Family Winterwunderzeit

SA 16.12. und SO 17.12.2023, 12:30–13:00 und  
15:30–16:00

Ski fahren, ins Mont-Blanc-Massiv reisen oder Riesen-Feuerwerke feiern – taucht mit eurer Familie in die bunten Farben des Deep Space 8K ein!

### Open Engagement Buntes Schneeweiß

SA 16.12. und SO 17.12.2023, 14:00–17:00  
Von 6 bis 10 Jahren

Im Kinderforschungslabor da gibt es viel zu sehen – sogar buntes Weiß! Lass dich von der Jahreszeit inspirieren und lass bunt schillernde Schneeflocken und Winterlandschaften entstehen. Dieses physikalische Lichtphänomen wirkt wahrlich wundersam und magisch!

### Kinderforschungslabor Präsentation Thementonne Licht

SA 16.12. und SO 17.12.2023, 11:00–11:30 und  
14:00–14:30  
Ab 5 Jahren

Farben sind eines der ersten Dinge, die wir unseren Kindern über die Welt beibringen. Sichtbares Licht sieht farblos aus. In Wirklichkeit besteht es aus verschiedenen Farben, die sich miteinander vermischen. Mit dieser Thementonne werdet ihr zu Lichtfänger\*innen und Farbspieler\*innen und erfahrt die Unterschiede zwischen Licht- und Körperfarben.

Ticketpreis: 12 €  
Ticketpreis ermäßigt: 10 €

Ars Electronica, Birgit Cakir, Robert Bauernhans



## Kunst im Advent

Deep Space Spezial  
Die Virtuelle Krippe  
Ab SA 2.12.2023, jeweils SA und SO, 15:00–15:30

Das berühmte Krippenensemble im Mariendom war schon immer ein Highlight im Linzer Advent. Als interaktives und audiovisuelles 3D-Weihnachtserlebnis neu inszeniert, erstrahlt die gesamte Krippe auch in der virtuellen Realität in vollkommenem Glanz – nicht nur in der Krypta des Linzer Doms, sondern auch im Deep Space 8K des Ars Electronica Center. Die über hundert Jahre alte Krippe des Münchner Bildhauers Sebastian Osterrieder soll Besucher\*innen aus aller Welt nun in ihrer gesamten Pracht durch unbekannte 360°-Einblicke in das kulturhistorische Erbe begeistern. Mit der Fertigstellung der aufwendigen Restaurierungs- und Digitalisierungsarbeiten und der Neuinszenierung der Virtuellen Krippe trifft das Ars Electronica Futurelab auch in diesem Jahr den Geist unserer Zeit.

Mit Hilfe des berührungslosen Verfahrens der Photogrammetrie wurde sowohl das gesamte Ensemble, als auch die Krippenarchitektur und die Landschaft in allen ihren feinen Details digital konserviert. Als immersives Adventprogramm soll die Krippe vorweihnachtliche Besinnlichkeit in die Herzen der Besucher\*innen zaubern. Die virtuelle Neuinszenierung der Weihnachtsgeschichte folgt einer theologischen Dramaturgie, die für eine abwechslungsreiche Weihnachtszeit sorgt und die Krippe rund um das Fest in unterschiedlichen Darstellungen zeigt. Erst nach und nach werden die berühmten Protagonist\*innen während der Zeit rund um Weihnachten auf der virtuellen Bühne erscheinen.

# Weihnachtsferienprogramm

Das Weihnachtsferienprogramm im Ars Electronica Center bietet Kindern eine magische Gelegenheit, Technologie auf spielerische Weise zu erkunden. In diesem Jahr dreht sich alles um Machine Learning, die faszinierende Welt der Bärtierchen im Moos, kreatives Experimentieren mit Klängen und eine kindgerechte Einführung in die Wunder der Künstlichen Intelligenz.

## Workshop

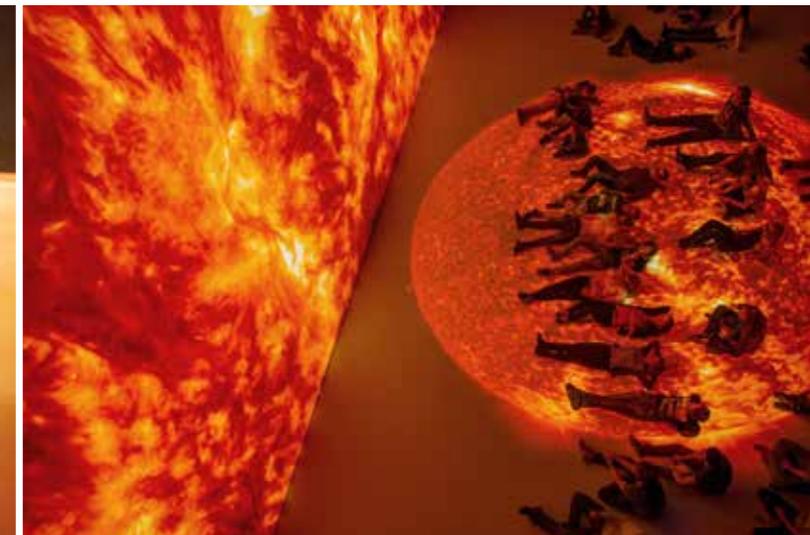
### Zirkus Robotikus

**MI 27.12.2023, 13:30–16:00 und**

**FR 29.12.2023, 13:30–16:00**

**Von 9 bis 11 Jahren**

Im Machine Learning Studio geht es ganz schön lustig zu! Da tummeln sich unterschiedlichste Arten von Maschinen. Die dösen herum, tanzen und können verschiedenste Tätigkeiten ausführen. Und stell dir vor, die können sogar lernen. Mach mit in diesem bunten Treiben der Roboter! Du kannst sie steuern, sie trainieren und einen eigenen bauen. Manege frei für dich und deinen Zirkus Robotikus!



## Workshop

### Voll extrem, unser Sonnensystem

**MI 3.1. und FR 5.1.2024, 10.00–13.00**

**Von 8 bis 10 Jahren**

Im Mittelpunkt unseres Planetensystems ist die Sonne – um sie dreht sich alles! Sie ist ganz schön anziehend und auch ziemlich heiß. Trotz ihres hitzigen Sternes in der Mitte, gibt es hier erstaunlicherweise aber auch Eis. Und wusstet ihr schon, dass Megastürme am Mars und Säureregen auf der Venus existieren? Was es sonst noch alles zu erzählen und entdecken gibt, erfahrt ihr bei unserem Ferienprogramm *Voll extrem, unser Sonnensystem*.

Ars Electronica, Birgit Cakir, Christopher Sonnleitner

Preis: 7€  
Kostenlos für Kinder von AK Mitgliedern  
Teilnehmer\*innen (Anzahl): max. 12 Teilnehmer\*innen  
Mitzubringen: Jause und Getränk  
Anmeldefrist: 3 Tage  
Anmeldung: 0732.7272.0 oder center@ars.electronica.art



ESERO unterstützt im Auftrag der Europäischen Weltraumorganisation Mentor\*innen (Lehrkräfte, Pädagog\*innen, Gruppenleiter\*innen, Freizeiteinrichtungen, etc.) dabei, mit der Faszination des Weltraums junge Menschen für MINT-Themen zu begeistern. Unsere breite Palette an Angeboten inkludiert herausfordernde Wettbewerbe für Schüler\*innen, hilfreiche Unterrichtsmaterialien und Fortbildungen für Lehrer\*innen, und weitere einzigartige Angebote für Schule und Freizeit.



**Anekdoten aus der Antarktis und Wünsche für Weltraumreisen – ein Vortrag von ESA-Reserveastronautin Carmen Possnig**

**MO 16.10.2023, 12:00 – 13:30 (Ars Electronica Center, für Schulklassen)**  
**MO 16.10.2023, 19:30 (Wissensturm, öffentlich)**

Die Allgemeinmedizinerin Carmen Possnig verbrachte zwischen 2017 und 2018 13 Monate als Forschungsärztin (MD) in der Concordia-Station in der Antarktis, wo sie für die Durchführung biomedizinischer und psychosozialer Forschungsexperimente der ESA verantwortlich war und das medizinische Rettungsteam leitete. Nach zahlreichen weiteren Stationen wurde Carmen Possnig im November 2022 als Mitglied der Astronautenreserve der ESA ausgewählt.

In ihrem Vortrag gibt sie spannende Einblicke in ihre Tätigkeit. Der Vortrag findet an diesem Tag zweimal statt: Für Schulklassen am Montag 16.10. mittags im Ars Electronica Center (Anmeldung erforderlich!). Der zweite Termin findet bei freiem Eintritt, aber ebenfalls mit Anmeldung, um 19:30 im Wissensturm statt.

Ars Electronica, Robert Bauernhansl; ESA/JPEV/PNRA; M. Buttü, FC. Verseux

Anmeldung für Schulklassen im Ars Electronica Center:



Anmeldung im Wissensturm:





### Digitale Grundbildung: Webinar AstroPi Basic MO 4.12.2023, 17:00–19:00

Die Astro Pi Challenge begeistert sowohl Programmieranfänger\*innen als auch -fortgeschrittene. Schüler\*innen erstellen einen Code, um eine Botschaft an die Crew der Internationalen Raumstation zu senden oder die Geschwindigkeit der ISS zu messen. Um Ihr Team bestmöglich zu unterstützen, seien Sie am MO 4.12.2023 beim AstroPi-Webinar für Mentor\*innen mit dabei!



### Klima-Tag an der PH OÖ: Human Footprint und Climate Detectives Workshop DI 28.11.2023

Satellitendaten machen die Spuren des Menschen auf der Erde sichtbar und ermöglichen zahlreiche Anknüpfungspunkte mit allen MINT-Fächern. Im zweiten Teil werden Sie selbst zum „Climate Detective“ und nehmen lokale Klimaprobleme unter die Lupe. Zielgruppe: Lehrer\*innen aller Unterrichtsgegenstände an allen Schultypen.



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

### Climate Detectives – Werdet zu echten Klimaforscher\*innen!

Beim *Climate Detectives Wettbewerb* nehmen Schüler\*innen (8–19 Jahre) ein lokales Umwelt- oder Klimaproblem unter die Lupe.

Bewerbungsfrist: 13. November 2023

### Jetzt neu: Climate Detectives Kids!

Hier erwarten Schüler\*innen (6-12 Jahre) jede Menge spannenden Aktivitäten und Challenges rund um die Themen Erde, Klima und Umwelt!

Bewerbungsfrist: 25. April 2024

## Das war ARS ELECTRONICA 2023 Festival for Art, Technology & Society



# Who Owns the Truth?

Wem gehört die Wahrheit?

### Zahlen, Daten, Fakten

Die Ars Electronica hat nach drei Jahren am grünen Campus der Johannes Kepler Universität von 6. bis 10. September 2023 wieder in den urbanen Charme der stahlbetongrauen Hallen und Katakomben der POSTCITY am Linzer Bahnhof zurückgefunden. Zudem wurden 13 weitere Locations in der Linzer Innenstadt bespielt. Mit 1.542 Teilnehmer\*innen aus 88 Ländern, darunter Künstler\*innen, Wissenschaftler\*innen, Entwickler\*innen, Designer\*innen und Aktivist\*innen, war das Festival auch in diesem Jahr ein beeindruckendes internationales Event.

Die Umsetzung des Festivals als *Green Event* war auch heuer wieder ein zentrales Anliegen. Mit Unterstützung von 338 Partner\*innen und Sponsor\*innen sowie einem engagierten Team von 434 Mitarbeiter\*innen konnten insgesamt 650 Ausstellungsobjekte und 575 Veranstaltungen präsentiert werden. Dieser enorme Aufwand zahlte sich aus.

Insgesamt verzeichnete die Ars Electronica 2023, einschließlich des Pre-Opening-Walks, mehr als 88.000 Besuche. Das Festival hat erneut seine Funktion als globale Plattform für innovative Ideen und den interdisziplinären Austausch zwischen Kreativen aus aller Welt bewiesen.

Aber wie heißt es so schön? Nach dem Festival ist vor dem Festival: Das Ars Electronica Festival 2024 findet von 4. bis 8. September 2024 statt! Wo? Das sei noch nicht verraten...

### Fünf Tage voller Ausstellungen, Performances, Lectures und Events

Für alle, die nicht dabei sein konnten, lassen wir die fünf Festival-Tage noch einmal Revue passieren – und für jene, die dabei waren, lassen wir die Eindrücke, Gefühle, Gerüche und Fülle der gezeigten Arbeiten hier nochmals aufleben.

Vor allem für die Linzer\*innen beginnt das Festival traditionell bereits am Vorabend der eigentlichen Eröffnung, wenn die Locations der Linzer Innenstadt zum Pre-Opening-Walk einladen.

Heuer herrschte hier besonders großer Andrang, das Interesse an den Ausstellungen war groß, alle Locations bestens besucht. Los ging es im Linzer Mariendom mit der Tanzperformance *The Mirage Replicas 2.0*, weiter im Ursulinenhof des OÖ Kulturquartiers, danach spazierte der Tross an die Kunstuniversität Linz zum Soundcampus. Lange war nicht Zeit um zu verweilen, wenn man die poetische Ausstellung *Butterfly Dreams. The New Aesthetic of AI in Artistic Practice* der Nanyang Technological University im Salzamt nicht verpassen wollte, bevor man auf die andere Seite der Donau in den Deep Space 8K des Ars Electronica Center huschte. Wer jetzt noch immer Energie hatte, konnte den Abend noch in der Stadtwerkstatt ausklingen lassen.



Andrang vor dem Deep Space 8K

## Tag 1 Education Day

Unabdingbar für eine breite und kritische, dabei aber konstruktive Auseinandersetzung darüber, was wahr und was falsch, was echt und was fake ist, ist Bildung. Es ist daher gleichermaßen als Statement wie Forderung zu verstehen, dass die diesjährige Ars Electronica Tag 1 zum *Education Day* erklärt. Punkt 9.45 Uhr stand das PH Symposium in der Lecture Hall am Programm, das trotz der frühen Stunde bereits gut besucht war. Passend zum Education Day öffnete außerdem der *missimo Truck* am Hauptplatz seine Türen, eine fahrbare spielerische Lernerfahrung zum Thema STEAM (wir berichteten in der letzten *Update*-Ausgabe darüber).

Zurück in der POSTCITY wurde um 11 Uhr der *Klasse! Lernen*-Preis verliehen. Unter tosendem Applaus und Trampeln der motivierten Kids wurden die zehn von der Jury ausgewählten Gewinner\*innenprojekte vorgestellt. Der Preis wurde von OeAD (Österreichische Agentur für Bildung und Internationalisierung), BMBWF (Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung) und Ars Electronica vor dem Hintergrund ins Leben gerufen, dass ein zeitgemäßes Bildungssystem jungen Menschen vermitteln sollte, wie sie ihr Leben und Lernen in einer digitalisierten Welt nachhaltig aktiv gestalten können. Die Besucher\*innen konnten während des Festivals in einer eigenen Ausstellung mehr zu den Projekten erfahren.

Mit dem Lernen der Zukunft beschäftigt sich vorrangig auch das von IDSA und Ars Electronica gemeinsam initiierte FOUNDING LAB, der Prototyp der in jeder Hinsicht neuen, interdisziplinären Linzer Universität IDSA (Institute for Digital Sciences Austria). Im Vorfeld des Festivals engagierten sich 75 Studierende in der Summer School, diskutierten und verhandelten in Expert Talks etwa mit Minister Polaschek und Ministerin Gewessler oder auch mit Wikipedia-Mitbegründer Jimmy Wales, um die Ergebnisse schließlich im Forum und in einer Ausstellung am Festival zu präsentieren.

Wer sich nicht nur passiv mit innovativen Bildungsprojekten auseinandersetzen wollte, sondern ebenfalls selbst aktiv werden wollte, hatte in zahlreichen Workshops die Möglichkeit dazu, wie etwa zum Thema Citizen Science oder im Workshop Planetary Public Stack von Miha Turšič und dem Waag Futurelab – wo die Teilnehmer\*innen die Perspektive wechseln und von oben auf die Erde und ihre Umweltkatastrophen blicken konnten.



missimo Truck am Hauptplatz



*The Mirage Replicas 2.0*, Mariendom



*The Mirage Replicas 2.0*, Mariendom



Deep Space Selection, AEC



CIFO & Ars Electronica Ausstellung, Lentos



Soundcampus, Kunstuniversität



*The New Aesthetic of AI*, Nanyang Tech. University



Preisverleihung *Klasse! Lernen*.



FOUNDING LAB Konferenz POSTCITY



Workshop in der POSTCITY

Ars Electronica, tom mesic, Magdalena Sick-Leitner, Birgit Cakir, vog.photo, Patrick Münnich



Isala, Gewinner\*in des European Union Citizen Science Hauptpreises



Resonating Absence, Emma Silvana Tripaldi



Tryptich, Robin Fox

Das war Ars Electronica 2023

Es gab natürlich auch jede Menge Ausstellungen zu besuchen, von denen das Ars Electronica Festival heuer noch mehr als jemals zuvor zu bieten hatte: Zum ersten Mal verleiht 2023 die Ars Electronica im Namen der Europäischen Kommission den European Union Prize for Citizen Science. Die gleichnamige Ausstellung zeigte die Vielfalt und außergewöhnliche Kreativität der europäischen Citizen-Science-Initiativen. Gleich daneben, am Ars Electronica Campus, stellen 56 internationale Universitäten aus den Bereichen Medienkunst, Design und Technologie die Ergebnisse ihres Schaffens in einer Fülle an Projekten ihrer Studierenden aus. Die Campus Ausstellung erstreckte sich aber nicht nur über diesen riesigen Bereich in der POSTCITY, sondern umfasste außerdem noch die Ausstellungen an der Kunstuniversität sowie im Salzamt.

Abends trafen sich dann alle Festivalbesucher\*innen und Mitwirkende in der Gleishalle zum offiziellen Opening mit der visuell eindrucksvollen Lasershow TRIPTYCH des Prix Ars Electronica Preisträgers Robin und mit OSZILOT, das viele Besucher\*innen als Highlight des Festivals bezeichneten: Eine Soundinstallation und Performance mit Alltagsgegenständen wie Sesseln oder Backformen, die mittels Sensoren nicht nur Klang, sondern ein ganzes Musikstück erzeugten – ebenso poetisch wie technisch faszinierend.



OSZILOT, Luc Gut, Rolf Hellat

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

## Tag 2 S+T+ARTS Day

Der S+T+ARTS Day ist ganz der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Wissenschaft gewidmet. S+T+ARTS ist eine Initiative der Europäischen Kommission, durch die Technologie und künstlerische Praxis bestmöglich verbunden und zum Gewinn sowohl für die europäische Innovationspolitik als auch die Kunstwelt werden sollen. Im Mittelpunkt stehen Menschen und Projekte, die dazu beitragen, Europas soziale, ökologische und ökonomische Herausforderungen zu meistern. Der S+T+ARTS Prize zeichnet jährlich richtungsweisende Projekte an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Wissenschaft aus, die das Potential haben, zur wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Innovation beizutragen. Die S+T+ARTS Ausstellung stellte ebenjene Preisträger\*innen des heurigen Jahres und ihre Arbeiten vor, in der S+T+ARTS Conference wurde nicht nur über die Projekte, sondern vor allem miteinander diskutiert und Pläne für die Zukunft gewälzt.

Eines der Herzensprojekte der Ars Electronica ist *State of the ART(ist)*: Im Mittelpunkt stehen Kunstschaffende, die in ihrer Existenz bedroht sind, sei es in Form von politischer Verfolgung oder Umweltkatastrophen. Ein eigener, in Zusammenarbeit mit dem österreichischen Außenministerium ausgeschriebener Preis würdigte künstlerische Arbeiten, beim Festival war das Ergebnis in Form einer eigener Ausstellung sowie eines Panels präsent.

Natürlich fand das Festival auch im Ars Electronica Center mit einzigartigen Projekten im Deep Space 8K, statt: Bildgewaltige Erlebnisse, inspirierende Vorträge und eindrucksvolle Performances waren die Programm-Highlights. Eine seit Jahren sehr erfolgreiche Programmschiene wurde hier ebenfalls präsentiert: die Kooperation mit großen, renommierten Kunsthäusern, um Werke wie die des Prado oder des Reina Sofia auf die digitale Leinwand zu holen und so noch mehr Menschen zugänglich zu machen. Highlights heuer waren Venice Revealed des Grand Palais Immersif und Iconem, LAST SUPPER INTERACTIVE (LSI), „Das Letzte Abendmahl“ von Leonardo da Vinci, A Portrait of the Artist as a Young Man (and as a Young Woman Too) sowie *Goya's Truth*.

Das war Ars Electronica 2023



STARTS Ausstellung POSTCITY



Broken Spectre, Richard Moss; Gewinner STARTS Prize 2023



State of the ART(ist), AND IF WE OBSERVE THE PRESENT, Taiye Ojo



Goya's Truth, Prado Museum im Deep Space 8k



Die stolzen Gewinner\*innen

Am Abend, während ein Teil des Festivalpublikums in der Gleishalle bei der Award Ceremony die preisgekrönten Künstler\*innen des Prix Ars Electronica würdigte, eroberte im Deep Space 8K die Medienkunst die Stage, gezeigt wurde ein Querschnitt durch die Möglichkeiten des Raumes und seiner Kunst. Ein Haus weiter, im Studio des Futurelab, gastierte dieser Tage ein besonderes Highlight des Festivals, um dessen begehrte Plätze die Besucher\*innen rangen: Rimini Protokoll, das experimentelle deutsche Theaterkollektiv, war mit einem Stück zu Gast, das statt eines Schauspielers\*Schauspielerin einen humanoiden Roboter, das Abbild des Autors Thomas Melle, auf die Bühne holte, um dem Publikum die unbequeme Frage nach dem „Uncanny Valley“ zu stellen – der Frage nach Distanz, Nähe und Ähnlichkeit zwischen dem Mensch und seinem manchmal vielleicht sogar perfekteren künstlich erschaffenen Ebenbild.



Uncanny Valley, Rimini Protokoll

Das war Ars Electronica 2023

### Tag 3 More-than-Planet Day

Rise and shine hieß es kurz darauf wieder am Festivalfreitag, das Ars Electronica Festival 2023 ist bei der Halbzeit angelangt aber noch lange nicht durch mit allen Highlights, die es noch bereithält. Werfen wir einen genaueren Blick auf die Thementausstellung: Unter dem Titel „(Co)Owning More-than-Truth“ nahm sie sich der Frage „Wem gehört die Wahrheit?“ an und beleuchtete das Thema des diesjährigen Festivals aus vielfältigen Perspektiven. Wie in den vergangenen POSTCITY Festivalausgaben füllten ihre Exponate die Bunker und Untergeschoße des ehemaligen Postverteilercentrums, beleuchteten düstere Gänge und setzten Hallen voller Paketbänder und Postrutschen in ein ganz anderes Licht. Aber nicht nur klassische Ausstellungsobjekte, auch Performances wie der bedrohliche Kampf zweier metallener Maschinen der Bekannten von Cod.Act, Uperqt, füllten die dunklen Hallen der POSTCITY mit unangenehmen wie eindrucksvollen Erfahrungen.

Die Kunst der Animation und der Dialog darüber stand beim Ars Electronica Animation Festival 2023 und dem Expanded Animation Symposium im Fokus. Hier konnten die neuesten künstlerischen Produktionen im Bereich der digitalen Animation entdeckt werden. Beim Expanded Animation Symposium diskutierten zahlreiche internationale Expert\*innen aus Kunst, Wissenschaft und Forschung an drei Tagen über das diesjährige Thema „The Art of Performance“.

Die Ars Electronica Gardens Exhibition 2023 fungiert als dynamische Plattform für kulturelle und wissenschaftliche Partner aus aller Welt. Durch ihre kreativen Projekte bringen diese Partner vielfältige Blickwinkel ein und bereichern das Festival mit einem reichen Spektrum an Themen und Ideen.



Ars Electronica Gardens Exhibition 2023

Ars Electronica, vgg.photo, Gabriela Neeb, tom mesic, Markus Schneeberger

Beim Themensymposium beleuchteten Expert\*innen, wie die Technologie unser Verhältnis zur Gesellschaft, zur Natur und zur Demokratie verändert hat. Prominente und inspirierende Persönlichkeiten wie Karen Hao, Journalistin und Datenwissenschaftlerin, bekannt für ihre Berichterstattung über KI-Forschung und Mitproduzentin des Podcasts *In Machines We Trust*, oder Sian Proctor, kommerzielle Astronautin, Geologieprofessorin, Künstlerin, Autorin und Major bei der Civil Air Patrol oder Sarah E. Kreps, amerikanische Politikwissenschaftlerin, Veteranin der United States Air Force und Mitglied des Council on Foreign Relations waren nur einige der großen Namen, die im Zentrum der Key Notes und Podiumsdiskussionen standen.

Auch die *Große Konzertnacht*, eine weitere „alte“ Bekannte der Ars Electronica, kehrte an diesem Abend wieder in die Hallen der POSTCITY zurück: Geleitet von Markus Poschner gab das Bruckner Orchester Linz unter dem Titel *AUFTAKT – Neues beginnt* Anton Bruckner zum Besten mit digitalen Echtzeit-Visualisierungen von Cori O’Lan. Begleitet wurden sie dabei von den futuristischen Klängen der isländischen Komponistin und Kontrabassistin Bára Gísladóttir und des österreichischen Rappers Def Ill, dessen gesellschaftskritischer Rap auch das klassische Publikum begeisterte.



Sian Proctor beim Themensymposium, POSTCITY



Die Große Konzertnacht mit Bruckner Orchester Linz unter Markus Poschner



Die Große Konzertnacht, Komponistin und Kontrabassistin Bára Gísladóttir



Die Große Konzertnacht, Def Ill



The End of the Truth, Themensymposium POSTCITY



create your world Festival 2023



Die stolzen Gewinner\*innen der u19–create your world Kategorie des Prix Ars Electronica



BIO Austria Bauernmarkt

## Tag 4 Dare-the-Truth Day

Eine unbequeme Wahrheit zu akzeptieren, darum ging es am Tag 4 des Ars Electronica Festival. Ein besonderer Fokus lag an diesem Tag auf der wissenschaftlichen Evidenz der sich entwickelnden Klimakatastrophe. In der Konferenz *The End of the Truth* standen die Menschen im Mittelpunkt, die diese Wahrheit nicht nur akzeptiert haben, sondern schon längst alles daransetzen, das Beste daraus zu machen.

Aufmerksame Festivalbesucher\*innen haben bisher in diesem Rückblick einen zentralen Teil der Ars Electronica vermisst: Das *create your world* Festival übernimmt immer mehr zivilgesellschaftliche Funktion – es lädt ein, gemeinsam über neue Ideen und Aktionen nachzudenken, darüber, welche Ziele friedliche Proteste verfolgen können und sollten. Gleichzeitig bot das *create your world* Festival wieder eine bunte Plattform für Pädagog\*innen, Jugendliche und interessierte Tüftler\*innen. Ein Kunst-Jahrmarkt der Zukunft, der neue Ideen und Inspirationen ermöglicht.

Am Festivalsamstag wurden dann außerdem die preisgekrönten Arbeiten des Prix Ars Electronica in der u19 – *create your world* Kategorie auf die Bühne geholt – samt ihren jungen Künstler\*innen. Die Bandbreite reichte vom Robotheater über die Beschäftigung mit der eigenen Erinnerungskultur bis hin zur humorvollen PiPi-Maschine: Die Arbeiten standen in ihrem Einfallsreichtum und Erfinder\*innengeist den „Großen“ in nichts nach!

Ein weiterer Fixpunkt des Festivalsamstags, diesmal aber ganz anderer Natur, ist der BIO Austria Bauernmarkt, der die Besucher\*innen kulinarisch verwöhnte und die volle Bandbreite lokaler, regionaler, saisonaler BIO Lebensmittel abbildete.

Ars Electronica, Philipp Greindl, tom mesic, Markus Schmeberger, vog.photo



Oribotic Instruments, Futurelab Night Performances



Maki Namekawa spielt das Köln Concert von Keith Jarrett



Prix Ars Electronica Ausstellung



Expanded Animation



Ars Electronica Animation Festival:  
Data, Bodies, Space



Sonja Höglinger, Goldene Nica  
u19–create your world

Der Samstagabend, traditionell reserviert für die Klangwolke, endete für einen Teil der Besucher\*innen ebenda; die anderen strömten zahlreich in den Deep Space 8K des Ars Electronica Center, wo das Ars Electronica Futurelab einen unterhaltsamen Einblick in seine Arbeit gab: Die Futurelab Night Performances gaben einen exklusiven Blick frei auf die neuesten künstlerischen Projekte des Ars Electronica Futurelab. In einer einzigartigen, immersiven Umgebung, die von visualisierten Klängen, sonifizierten Biodaten und experimentellen Live-Visualisierungen durchdrungen war, erwartete die Besucher\*innen ein breites Spektrum an Erlebnissen.

## Tag 5 Prix Ars Electronica Day

Und das letzte Wort hat natürlich die Kunst. Der letzte Tag des Festivals gehörte also den Gewinner\*innen des Prix Ars Electronica, ihren Visionen, Ideen und Projekten, egal ob bei der Prix Ars Electronica Exhibition, die preisgekrönte Medienkunst zeigte, oder im Prix Ars Electronica Forum, wo ebendiese Kunst diskutiert und mit dem Publikum interagiert wurde.

Den fulminanten Abschluss des Festivals bildete unter dem Titel *Pianographique* Maki Namekawas Interpretation des legendären „Köln Concerts“ von Keith Jarrett mit den Echtzeit-Visualisierungen von Cori O’Lan. *Pianographique – Piano Music meets Digital Images* gastierte heuer wieder in der Gleishalle und bildete den visuell und auditiv eindrucksvollen Abschluss der Ars Electronica 2023.



# What are the Futures?

Das Ars Electronica Futurelab gibt Hoffnung Gestalt

Mit einem Ausstellungsbereich zum Mitmachen und zahlreichen Erlebnissen im Deep Space 8K hat das Ars Electronica Futurelab das Publikum beim Ars Electronica Festival 2023 eingeladen, seine zahlreichen aktuellen Projekte kennenzulernen. Das diesjährige

Motto lautete „What are the Futures?“. Welche Zukünfte sind möglich und wünschenswert für die Menschheit? Und wie können Kunst und Technologie uns auf dem Weg in diese Zukünfte unterstützen?

Eines dieser aktuellen Projekte des Futurelab ist *missimo: Deine Mission Morgen* – eine Initiative der Gemeinnützigen Privatstiftung Kaiserschild, um praktische Lernerfahrung für Kinder in ländlichen Gebieten zu Themen wie KI, Robotik und Programmierung zu ermöglichen. Ein weiteres Projekt ist *Future Teams*: die Vorstellung einer Zukunft, in der Menschen und verschiedene Lebewesen – von Mikroorganismen bis hin zu Robotern und KI – als Team zusammenarbeiten. *Faust VR* ist eine aufwendige digitale Rekonstruktion des Bühnenbilds der Fauststadt von Theatermagier Max Reinhardt. Ein einzigartiges Erlebnis dank 3D-Brillen und von den Salzburger Festspielen gestalteter Dramaturgie.

Zwei Projekte sind aus der internen Futurelab Ideas Expedition hervorgegangen: Das Kartenspiel *Bridge 2040* schlägt eine Brücke zwischen den Generationen. *Deep Sync* für den Deep Space 8K ist eine innovative Anwendung, die den eigenen Herzschlag sonifiziert und visualisiert – eine einzigartige Gelegenheit, sich selbst und die Gruppe neu kennenzulernen.

*Oribotic Instruments*, die aus geschichteter Elektronik und Textilien bestehen, machen Musik auf eine neue Art und Weise erlebbar. *Anatomy of Nudging* lädt dazu ein, Fremde mithilfe einer KI zu einer Aufgabe „anzustupsen“. Ziel ist es, die eigene Komfortzone zu verlassen, dabei Erfolgserlebnisse zu haben und kollektiv Punkte zu sammeln. Das *Data Art & Science Project* zeigt, wie sich Datenkunst und Datenwissenschaft verbinden lassen. Schließlich werden täglich riesige Mengen an Daten erzeugt, deren Besitz, Bedeutung, Verwendung und gesellschaftlicher Wert diskutiert werden müssen.

So vielfältig die Projekte des Futurelab sind – sie alle sollen der Gesellschaft Hoffnung geben für die vielfältigen Zukünfte, die auf uns warten, dieser Hoffnung Gestalt geben und konkrete Handlungsmöglichkeiten vorschlagen.

Alle Informationen zu den aktuellen Projekten des Ars Electronica Futurelab finden Sie auf unserer Website:



Ars Electronica, Bettina Gangl, tom mesic, Markus Schneeberger



Faust VR, Rekonstruktion der Fauststadt von Max Reinhardt



Data Art & Science Project, Arno Deutschbauer



Deep Sync, Susanne Kiesenhofer, Anna Oelsch, Daniel Rammer

# Eine neue Universität beginnt

## IDSA x Ars Electronica FOUNDING LAB Fall Term



Nach dem überaus erfolgreichen Start des Institute of Digital Sciences Austria (IDSA) im Rahmen des Ars Electronica Festival 2023 geht es nun in vollem Tempo auf das erste Wintersemester zu.

Mithilfe der Experten und Expertinnen aus dem weltumspannenden Netzwerk von Ars Electronica ist es gelungen, im Rahmen der dreiwöchigen Summer School, die von 23. August bis 13. September 2023 in Linz stattfand, einen intensiven Erfahrungsaustausch anzustoßen, Visionen für die Struktur einer neuen Universität zu entwickeln und diese Erkenntnisse nun in das Herbstsemester mitzunehmen.



75 Studierende und 21 Fellows aus aller Welt aus über 100 Disziplinen haben im Rahmen der Summer School des IDSA x Ars Electronica FOUNDING LAB ihre Ideen und Zukunftsszenarien für die neue Universität skizziert und gemeinsam einen Diskurs über die Zukunft der Forschung und der Universität als Institution geführt. Ihre Visionen für die Struktur einer Universität, die den Herausforderungen unserer Zeit begegnet, wurden anschließend im Rahmen des diesjährigen Ars Electronica Festival präsentiert. „Die wirkliche Vision dieser Universität ist es, Leidenschaft zu wecken. Denn wir brauchen diese engagierten Menschen, (...) um übergreifende, komplexe Probleme zu lösen,“ wie Stefanie Lindstaedt, die Gründungspräsidentin des Institute of Digital Sciences Austria im Austausch mit den Fellows beim Forum zusammenfasste.

### Das erste Wintersemester am Institute of Digital Sciences Austria

Mit Beginn des Wintersemesters werden 25 Studierende und 21 Fellows die nächste Phase des prototypischen Experiments einläuten und diese Visionen auf ihre Umsetzbarkeit und Tragfähigkeit hin testen. Im Mittelpunkt stehen dabei interdisziplinäres und projektbasiertes Arbeiten, das Miteinbeziehen künstlerischen Denkens und das Gestalten eines Umfeldes, das eine transkulturelle und kritische Auseinandersetzung bestmöglich fördert. Bis Ende Jänner 2024 werden die Studierenden an Semesterprojekten arbeiten, die verschiedene Disziplinen in sich vereinen. Parallel dazu ist das Wintersemester in sechs inhaltliche Blöcke gegliedert, die sich mit Kernaspekten der digitalen Transformation auseinandersetzen:

- die physische Infrastruktur der Technologien,
- Daten und Code,
- Maschinen, Roboter und Tangibles,
- Interfaces und Visualisierungen,
- die Rolle der Medien und
- die politische Diplomatie der digitalen Gesellschaft.

Durch den ungewöhnlichen und impulsgebenden Mix an Fellows aus dem internationalen Ars Electronica Netzwerk öffnen sich den Studierenden völlig neue Blickwinkel.

Diese sechs Blöcke verstehen sich als Lern-Buffer für Skills, Denkweisen, Methodiken und praktische Übungsmöglichkeiten für die Semesterprojekte der Studierenden. Die didaktischen Vermittlungsformate speisen sich aus den Erfahrungen der Fellows, Konzepten und Strategien diverser herausragender Universitäten und anderen Lernkontexten. Experimentelle Praktika und Exkursionen zu lokalen Industriepartner\*innen laden dazu ein, punktuell tief in die Forschungsmaterie einzutauchen. Darüber hinaus ziehen sich das Hinführen zu wissenschaftlichem Arbeiten, das Erproben von künstlerischen Ansätzen und das vom Ars Electronica Futurelab entwickelte Art Thinking als Konstante durch das gesamte Semester.

Gemeinsam geografische und disziplinäre Schranken zu durchbrechen, zu gegenseitiger Wertschätzung zu finden und gemeinsam neue Lösungsansätze für komplexe, alltagsrelevante Problemstellungen zu entwickeln – diese Fähigkeiten, die es für erfolgreiche interdisziplinäre Schaffensprozesse braucht, sind eine eigene Expertise. Im Wintersemester des Ars Electronica x IDSA FOUNDING LAB werden die nächsten Schritte gesetzt, um diese neue Universität am Institute of Digital Sciences Austria gemeinsam zu denken und Wirklichkeit werden zu lassen.

Ars Electronica, Patrick Münich



Policy Meeting mit den Summer School Studierenden



Fall Term Fellows und Studierende



Teamgeist und Begeisterung bei den FOUNDING LAB Teilnehmer\*innen



Konferenz: Konzepttalk der Fellows



Konferenz: Collective Keynote der Studierenden



Space Eye, Architektur Mario Botta



Space Eye, Naturpark Gantrisch, Vermittlung von Astronomie und Naturwissen

# ARS ELECTRONICA SOLUTIONS

## Science Experience

Neben den Schwerpunkten „Nachhaltiges Denken“ und „Digitale Transformation“ hat Ars Electronica Solutions die *Science Experience* entwickelt, um vorrangig wissenschaftliche Inhalte auf erlebnisorientierte Weise zu vermitteln. In enger Zusammenarbeit mit wissenschaftlichen Institutionen hat sich Ars Electronica Solutions zum Ziel gesetzt, immersive Erlebnisse zu kreieren, die Wissen auf ansprechende Weise vermitteln. Die *Science Experience* soll Menschen jeden Alters und Hintergrunds inspirieren und einen spannenden sowie zugänglichen Zugang zur Welt der Wissenschaft bieten. Komplexe Themen werden auf lebendige, spielerische und verständliche Weise präsentiert, um das Bewusstsein für die Bedeutung der Wissenschaft zu schärfen.

In den letzten Monaten wurden mehrere *Science Experiences* entwickelt. Im Besucherzentrum ESA ESTEC in Noordwijk (NL), der Space Expo, wurde eine neue permanente Ausstellung mit dem Titel *Die Erde aus dem Weltraum* konzipiert. Der Fokus liegt hierbei auf der Erdbeobachtung. Bei diesem wissenschaftlichen Erlebnis wurden umfassende wissenschaftliche Daten genutzt, um eine Ausstellung zu gestalten, die gleichermaßen unterhaltsam und informativ für die gesamte Familie ist.

Das *Space Eye-Projekt* in der Nähe von Bern ist eine *Science Experience* zur Vermittlung von Astronomie und Umweltwissen. Im Naturpark Gantrisch wurde am 23.9.2023 eine Sternwarte eröffnet, bei deren Konzeption und Gestaltung Ars Electronica Solutions maßgeblich beteiligt war.

Im Auftrag der Österreichischen Forschungsförderungsgesellschaft (FFG) hat Ars Electronica Solutions an einer mobilen Präsentationsplattform gearbeitet, die das Thema Erdbeobachtung der Öffentlichkeit näherbringen sollte. Diese Plattform ermöglicht es den Besucher\*innen nicht nur, Informationen über Satellitenbilder zu erhalten, sondern sie auch aktiv in das Tool einzubeziehen. Das Projekt wurde erstmals auf dem diesjährigen Ars Electronica Festival ausgestellt und wird zukünftig vermehrt an öffentlichen Orten präsentiert.

Passend zur *Science Experience* sind weitere Projekte geplant und bereits in Umsetzung. Diese werden weiterhin dazu beitragen, wissenschaftliche Erkenntnisse auf spannende und interaktive Weise einem breiten Publikum näherzubringen, um so das Interesse an der Wissenschaft zu fördern.



### 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 €

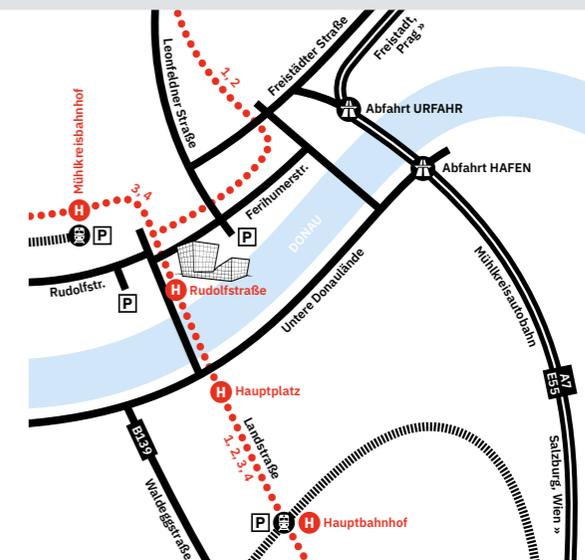
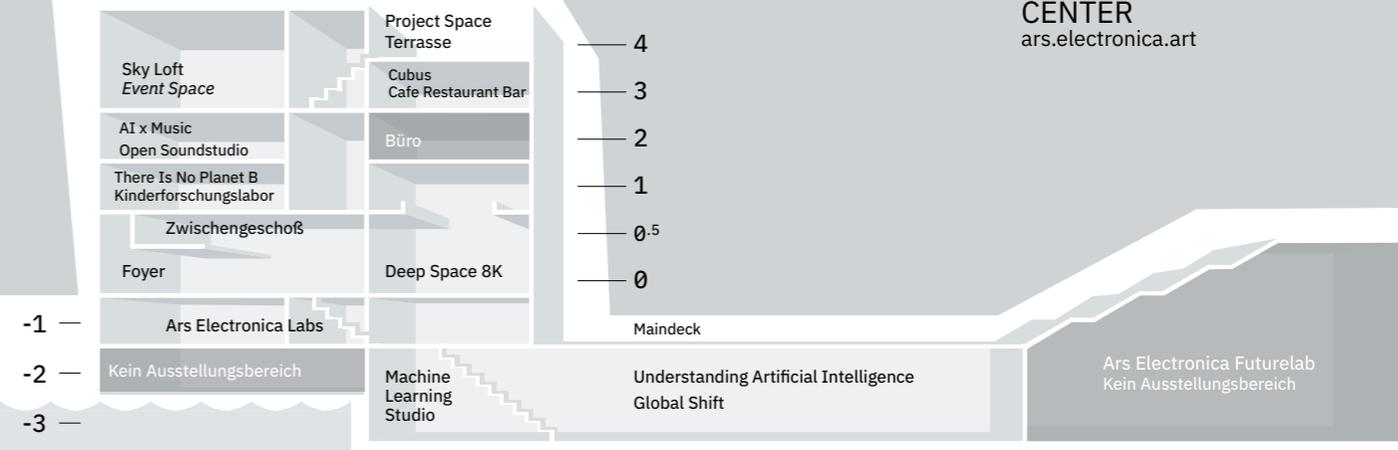
Infos zu Ermäßigungen, Ausstellungen, Veranstaltungen, dem Schulprogramm und anderen Ars Electronica Projekten unter: [ars.electronica.art](http://ars.electronica.art).

Ihr Feedback ist uns wichtig. Bleiben wir in Kontakt!



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

**ARS ELECTRONICA CENTER**  
ars.electronica.art



### CUBUS-Bistro

Tel.: +43.732.944149, [info@cubus.at](mailto:info@cubus.at)  
Die aktuellen Öffnungszeiten entnehmen Sie bitte der Webseite: <https://www.cubus.at>

**ARS ELECTRONICA**  
Art, Technology & Society

Unesco City of Media Arts **LNZ**

Ars Electronica ist eine Einrichtung der Stadt Linz

