

update



ARS ELECTRONICA
CENTER
ars.electronica.art

Jänner—März
2024

Inhalt

3	200 Jahre Anton Bruckner	IT:U x Ars Electronica FOUNDING LAB
3	Musik trifft auf neueste Technologien	32 Wintersemester in vollem Gange
6	Being Anton	Prix Ars Electronica
6	Playing Anton	34 Prix Ars Electronica 2024
8	Themenwochenende: Being Anton	Ars Electronica Solutions
10	Deep Space 8K	37 Opening-Event des Edelstahlwerks BÖHLER
16	Museum Total 2024	39 Neu gestaltetes Besucherzentrum ESA ESRIN
20	Schule schaut Museum 2024	Ars Electronica Futurelab
22	Family Days: Ostern	40 New Working World
24	Ferienprogramm Ostern	AT&S Besuchszentrum
25	ESERO	42 Draußen lernen mit dem Korallenrad
26	Internationaler Frauentag 2024	43 Eintrittspreise und Öffnungszeiten
27	NEXTCOMIC Festival 2024	
28	OÖ Innovationspreise für Ars Electronica und JKU	
	Ars Electronica Festival	
30	Kulturhauptstadt Europas Bad Ischl Salzkammergut 2024	



200 Jahre Anton Bruckner

Anton Bruckner wurde 1824 im oberösterreichischen Ansfelden geboren. Im Stift des angrenzenden Nachbarorts St. Florian wurde er sowohl musikalisch geprägt als auch gefördert und ausgebildet. In Linz avancierte er zum gefeierten Orgelimitator und Komponisten mit einzigartiger Tonsprache. Seine Werke sind heute im nach ihm benannten renommierten Konzerthaus in Linz zu hören, werden vom ihm gewidmeten Orchester aufgeführt, und an einer Universität, die ebenfalls seinen Namen trägt, wird seine Musik gelehrt und erforscht.

Sein 200. Geburtstag im Jahr 2024 bietet eine willkommene Gelegenheit, sich mit dem Ausnahmekomponisten in zahlreichen Konzerten, Ausstellungen und Projekten zum Mitmachen in ganz Oberösterreich zu beschäftigen. Das Land Oberösterreich, die Stadt Linz und Institutionen aus Kultur, Kirche, Wirtschaft und Tourismus bereiten sich auf dieses besondere Jubiläumsvorjahr vor.



Titelseite: Playing Anton, Raphael Schaumburg-Lippe
Innenseite, Rückseite: alle Cori O'Lan mit generativer KI

Musik trifft auf neueste Technologien

Auch die Ars Electronica, die bereits im Jahr ihrer Gründung 1979 im Rahmen der ersten Klangwolke ein „sinfonisches open-air mit Bruckners 8.“ als „zentrales multiquadrophonisches Musikereignis“ im Donaupark veranstaltet und seine Musik über die Radio-Empfangsgeräte der Linzer*innen in die ganze Stadt getragen hat, knüpft an diese Tradition an und führt das musikalische Bruckner-Experiment im Jahr 2024 fort. Gemeinsam mit dem Bruckner Orchester Linz hat das Team des Ars Electronica Futurelab für die Besucher*innen des Ars Electronica Center zwei eindrucksvolle Bruckner-Erlebnis-Welten geschaffen. Ab Ende Jänner können unsere Besucher*innen die Musik Bruckners, aber auch die ihn damals umgebende Klang-Welt auf bisher nie dagewesene immersive Weise erleben. In enger Zusammenarbeit mit Norbert Trawöger, dem Künstlerischen Direktor des Bruckner Orchester Linz, der vom Land OÖ mit der künstlerischen Leitung der ersten oberösterreichischen KulturExpo „Anton Bruckner 2024“ betraut wurde, entstanden zwei faszinierende Beispiele, in denen menschliche Kreativität und neueste Technologien in herausragender Weise aufeinandertreffen. Federführend beteiligt an der Umsetzung der beiden Projekte sind Key Researcher & Artist Ali Nikrang sowie Senior Researcher & Artist Arno Deutschbauer vom Ars Electronica Futurelab, die wir gemeinsam mit Norbert Trawöger – dem Experten für Leben und Werk Bruckners – zum Gespräch gebeten haben. (Siehe nächste Seite)

Wie schafft man es 2024 auch ein junges Publikum für Bruckner zu begeistern?

Norbert Trawöger: Begeisterung verlangt begeisternde Erfahrungen. Ich verstehe gut, dass ein jugendlicher Mensch nicht von sich aus das dringliche Bedürfnis verspürt, sich einer 80-minütigen Sinfonie auszuliefern. Dafür müssen wir klug dosierte Zugänge und adäquate Räume schaffen, die diese Erfahrungen ermöglichen. Das Ars Electronica Center ist voll von diesen Möglichkeiten und 2024 kann man sich an diesem Ort auch spielerisch von Bruckners Musik ergreifen lassen. Wie großartig!

Bei *Playing Anton* werden die Besucher*innen selbst Teil des Orchesters. Wie können die Besucher*innen mit dem Orchester interagieren?

Ali Nikrang: Die Besucher*innen haben die Möglichkeit, die einzelnen Musikergruppen des Bruckner Orchester Linz, 14 an der Zahl, interaktiv zu steuern. Durch die Positionierung im Raum wird es möglich, Musikergruppen zusammen oder einzeln spielen zu lassen und so ein völlig neues Hörerlebnis des Bruckner Orchester Linz zu generieren.

Arno Deutschbauer: Die Multi-User Applikation für den Deep Space 8K erlaubt dadurch eine Vielzahl von Kombinationsmöglichkeiten für die Klänge des Orchesters und deren Zusammenspiel und ermöglicht eine neue Art des kollaborativen Orchesterklangs.

Zu hören sein wird die 9. Sinfonie Bruckners. Warum ist die Wahl auf dieses Werk gefallen?

Norbert Trawöger: Dem Scherzo der Neunten ist eine tänzerisch perkussive Wucht eingeschrieben, der man sich schwer entziehen kann. Diese „Maschinenmusik“ groovt, erfasst körperlich, was einen unmittelbaren Zugang schafft. Sinnliche Erfahrungen sind sowieso unschlagbar!

Welche Überlegungen flossen in die Gestaltung der 3D-Visualisierungen ein, um Bruckners einzigartige Klangwelten bestmöglich zu vermitteln?

Ali Nikrang: Die jeweiligen Musiker*innen des Orchesters werden an die Wand projiziert. Das Bild besteht immer aus den Personen, die gerade aktiv spielen – abhängig von den entsprechenden Standpositionen des Publikums auf dem Boden. Visuelle Effekte verstärken dadurch auch die Wahrnehmung der Musik. Die Idee ist, auch auf visuelle Weise zu zeigen, dass ein Orchesterklang aus mehr als nur der Summe seiner einzelnen Teile besteht.

Arno Deutschbauer: Die Positionen des Publikums sind durch die Partikelwellen der Bodenprojektion mit den einzelnen Instrumenten der Wandprojektion verbunden. Jedes Instrument, jede Gruppe von Instrumenten wird durch unterschiedliche Farben und Formen dargestellt, so dass die akustische Kombination der Instrumente ein völlig neues Bild erzeugt.

Being Anton führt die Besucherinnen zurück in die Zeit von Anton Bruckner. Warum ist dies im Kontext Bruckners essenziell?

Norbert Trawöger: Eine kontextuelle Hineinversetzung in den historischen Zeitrahmen und seine akustische Umgebung kann uns helfen, neugieriger, verständiger zu werden. Wissen kann ein Trampolin sein, um die Ohren für den Zauber des Kunstwerks noch mehr zu spitzen. Wenn wir im Staunen landen, haben wir den Kopf längst verloren. Staunen ist nicht ausdenkbar, eben ein körperlicher Vorgang.

Welche konkreten Elemente wurden in diesem immersiven Klangraum integriert, um das Lebensumfeld und die Klänge, denen Bruckner begegnet ist, authentisch zu vermitteln?

Arno Deutschbauer: Die konzeptuelle Idee beinhaltet drei elementare Klangwelten, die Anton Bruckner als Person und Komponisten kontextualisieren sollen. Seine Zeit als heranwachsender Komponist in Ansfelden bzw. St. Florian, seine Zeit in Wien als Komponist und beispielsweise den technologischen Fortschritten, die zu dieser Zeit parallel stattgefunden haben sowie dazu passende Auszüge seiner Kompositionen. Auch ein Hörspiel mit diversen Auszügen aus seinem Leben wird dahingehend umgesetzt.



Being Anton

Mit *Being Anton* wartet in den Ausstellungsräumlichkeiten des Ars Electronica Center ein neuer immersiver Klangraum, der in die Gedanken- und Geisteswelt Bruckners und seiner Zeitgenoss*innen führt. Wenn wir an das Vermächtnis des oberösterreichischen Komponisten Anton Bruckner denken, denken wir an den Klang seiner Musik. Von welchen Klängen war Anton Bruckner aber in seinem Alltag selbst umgeben? Mit beispiellosem Tempo veränderte die industrielle Revolution während der Ära Anton Bruckners die Welt! Das Leben des 1824 geborenen oberösterreichischen Komponisten war damit von massiven gesellschaftlichen Umwälzungen geprägt. Die Maschinen veränderten aber nicht nur den Alltag der Menschen, sie brachten auch vollkommen neue Klangwelten mit sich. Der immersive Klangraum *Being Anton* wurde vom Ars Electronica Futurelab entwickelt und will den Besucher*innen des Ars Electronica Center im Jubiläumsjahr 2024 jene Klangwelt zugänglich machen, die Anton Bruckner und seine Zeitgenoss*innen damals umgab. Lauschen Sie den Klängen vergangener Zeiten!



Playing Anton

Erkunden Sie im Deep Space 8K musikalisch und visuell die Welt von Anton Bruckner und werden Sie Teil dieser einzigartigen Klangwelten. Bei *Playing Anton* sind Sie nicht nur Zuhörer*innen, sondern werden Teil des Orchesters selbst. Modernste Interaktionstechnologie ermöglicht es Ihnen, gemeinsam mit anderen die verschiedenen Stimmgruppen des Bruckner Orchester Linz neu zu gestalten und die musikalischen sowie kompositorischen Aspekte von Bruckners Musik als beeindruckende 3D-Visualisierungen zu erleben. Diese innovative Anwendung wurde vom Ars Electronica Futurelab speziell für das Bruckner-Jubiläumsjahr 2024 entwickelt. *Playing Anton* nutzt die virtuelle Umgebung des Deep Space 8K, um ein interaktives Musikerlebnis zu schaffen, mit dem Sie spielerisch die eindrucksvollen Klangwelten des oberösterreichischen Komponisten erkunden können.

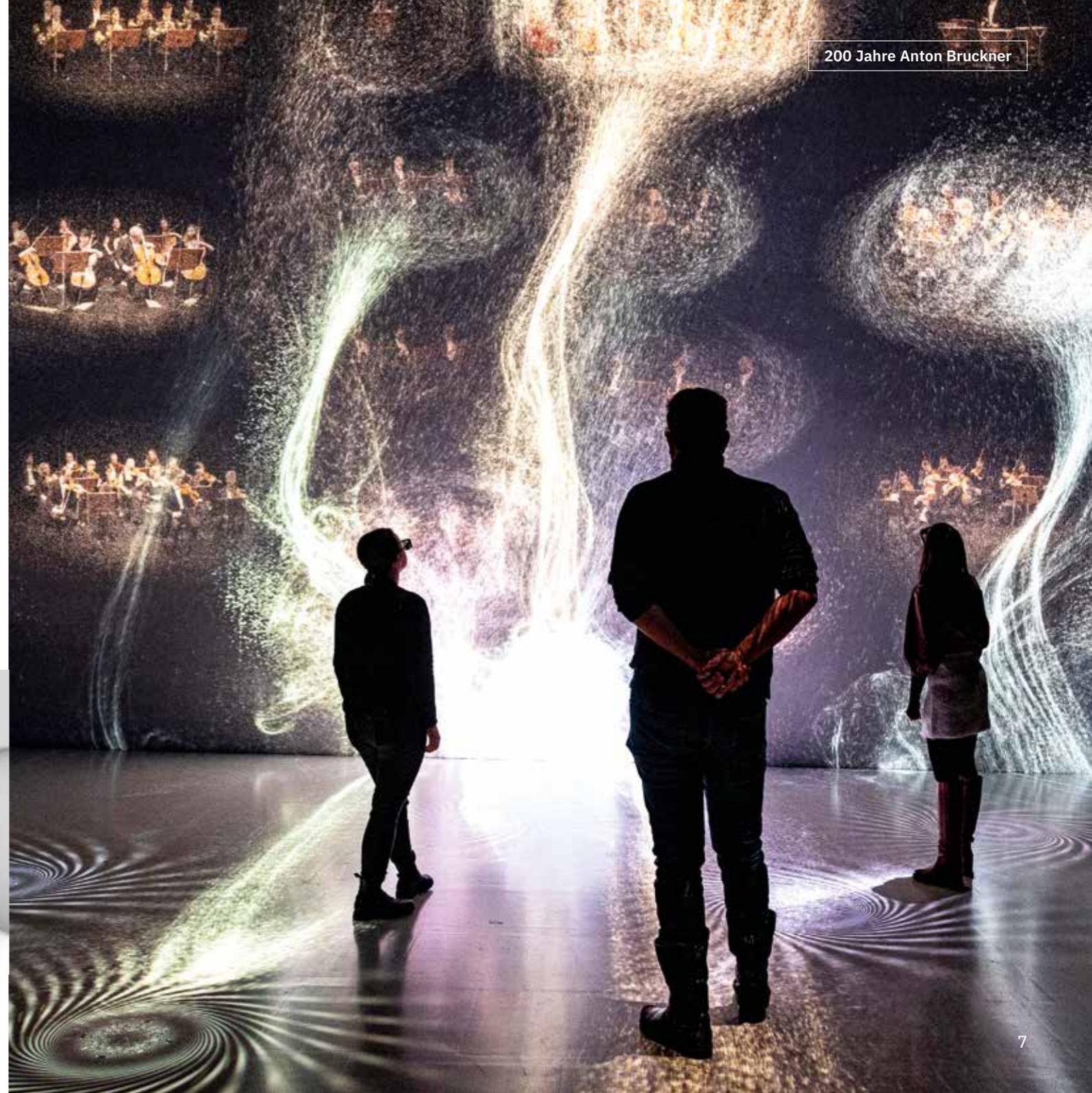
Eröffnung

MI 31.1.2024, 18:00

Im Beisein von OÖ Landeshauptmann Thomas Stelzer,
Bürgermeister Klaus Luger und Kulturstadträtin
Doris Lang-Mayerhofer



Ars Electronica, Magdalena SICK-Leitner



Themenwochenende: Being Anton

SA 3.2. und SO 4.2.2024

An diesem Wochenende dreht sich im Ars Electronica Center alles um die Verknüpfung von Musik und Technologie. Der Schwerpunkt liegt dabei selbstverständlich auf der neuen Ausstellungsinstallation *Being Anton* und der Deep Space Präsentation *Playing Anton*, die Sie mehrfach an diesem Wochenende erleben können.

Tour Playing, Being ... Experiencing Anton

SA 3.2. und SO 4.2.2024, 10:30 – 11:00
und 16:00 – 16:30

Man wird nur einmal 200! Wir feiern Anton Bruckner – feiern Sie mit! Begleiten Sie uns bei dieser geführten Tour und entdecken die neuen Klangerlebnisse im Ars Electronica Center: den immersiven Hörraum *Being Anton*, in dem Sie in die Klang-Welt Bruckners eintauchen können. Was mag ihn wohl damals zu seinen Kompositionen inspiriert haben? Finden Sie es heraus und spielen bei *Playing Anton* im Deep Space 8K doch mal die erste Geige im Bruckner Orchester!



Deep Space Spezial Playing Anton

SA 3.2. und SO 4.2.2024, 11:00 – 11:30
und 16:30 – 17:00

Erleben Sie Bruckners 9. Sinfonie nicht nur als Zuhörer*in, sondern als Teil des Bruckner Orchester Linz! Tauchen Sie ein in die faszinierende Welt der musikalischen und kompositorischen Aspekte von Bruckners Musik, und lassen Sie sich von den beeindruckenden 3D-Visualisierungen mitreißen.



Tour AI x Music

SA 3.2. und SO 4.2.2024,
13:30 – 14:15

Musik, die vermutlich emotionalste aller Kunstformen, hat seit jeher eine tiefe Verbindung zu Mathematik und zur Physik der Klangerzeugung. Menschliche Kreativität und technische Perfektion stehen im Mittelpunkt dieser Führung, bei der Sie auch mehr über die Begegnung und das Zusammenwirken von Künstlicher Intelligenz und Musik erfahren.

Open Soundstudio

SA 3.2. und SO 4.2.2024, 14:00 – 17:00

Im Open Soundstudio des Ars Electronica Center haben Sie die Möglichkeit, neue „kreative Werkzeuge“ zu entdecken und selbst auszuprobieren. Sammeln Sie erste Erfahrungen mit verschiedenen Geräten und Programmen, erkunden Sie die Welt der Musikvisualisierung und produzieren Sie mithilfe einfacher Tools Ihre eigenen Sounds und Visualisierungen.

Open Workshop Ding Dong

SO 4.2.2024, 10:00 – 12:00
Von 9 bis 11 Jahren

Menschen machen Musik. Maschinen auch!? Musikmaschinen haben nicht immer zwingend etwas mit einem Computer zu tun. Selbst wenn man mithilfe von Künstlicher Intelligenz schon Musik komponieren kann, so lassen sich die lustigsten und schönsten Klänge auch mit ganz anderen Dingen hervorbringen. Wenn du Spaß am Experimentieren mit Tönen und Klängen hast, dann sei dabei, wenn wir auf „Nicht-Instrumenten“ das Museum beschallen. Im Open Soundstudio kannst du dann mithilfe von Computerprogrammen die Sounds in deinen eigenen Song verwandeln.

Ticketpreis: 12 €; Ticketpreis ermäßigt: 10 €
Aktion mit der OÖ-Familienkarte
zusätzlich 50 % Ermäßigung:
Elternteil: 5 Euro (statt 10 €); Kind: 2,50 € (statt 5 €)





Deep Space 8K



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 Kunst, Wissenschaft, Technologie, Interaktion und Action.



Deep Space 8K



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: 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!

Ars Electronica, Martin Hieslmair, Magdalena Sick-Lettner

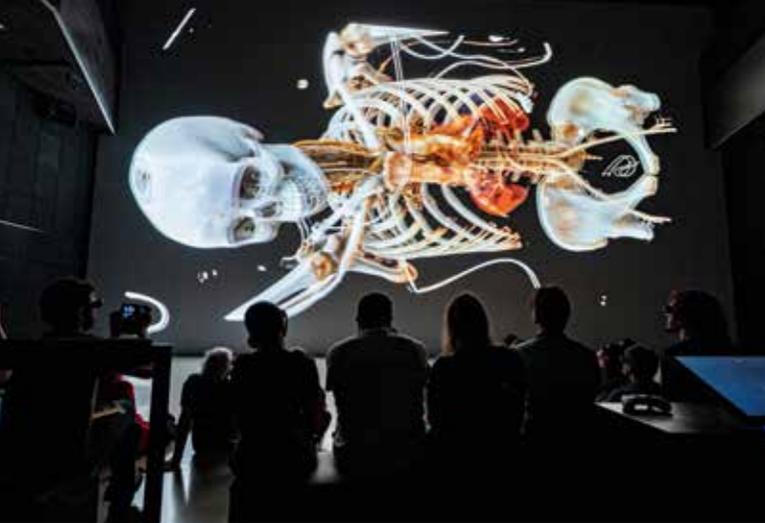
Uniview – eine grandiose Reise durch Raum und Zeit

Begeben Sie sich mit uns auf eine Reise durch Raum und Zeit! Die neueste Version von *Uniview* kann uns zu neuen, unbekanntem Reisezielen bringen: zum James Webb Space Telescope mit seiner besonderen Umlaufbahn, einem Pulsar mit schwindelerregender Rotation oder zu einem Schwarzen 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

Bei diesem Deep Space Spezial präsentieren wir Ihnen zwei herausragende Werke an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Kultur: *Venice Revealed*, von Grand Palais Immersif und Iconem, nutzt modernste Technologie, um eine eindrucksvolle 3D-Rekonstruktion der von Umwelteinflüssen stark bedrohten Lagunenstadt zu schaffen. *Venice Revealed* eröffnet nicht nur eine neue Perspektive auf „die Serenissima“, sondern macht es auch möglich, virtuell durch die Mauern der historisch so bedeutenden Stadt zu gehen. Ebenso einzigartig ist die digitale Auseinandersetzung des italienischen Medienkünstlers Franz Fischnaller mit Leonardo da Vincis *Das Letzte Abendmahl*. In seiner Arbeit *Last Supper Interactive* lässt er uns das Meisterwerk da Vincis auf unvergleichliche Art und Weise erkunden und dabei in die feinsten Details des Gemäldes eintauchen. Beide Werke verdeutlichen eindrucksvoll, wie moderne Technologie genutzt werden kann, um kulturelles Erbe zu bewahren und zugleich neue Sichtweisen zu eröffnen.

Powered by LINZ AG HYPO



Deep Space 8K

Veranstaltungen im Deep Space 8K

Mit den drei Veranstaltungsformaten

Deep Space Concert
Deep Space Lecture
Deep Space Experience

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

Deep Space Lecture **Die Sterne von Teneriffa und La Palma** Peter Habison, Astronom MI 24.1.2024, 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 oder +43.732.7272.0



Deep Space Experience **The Sound I'd Like to Wear** FR 19.1.2024, 19:00 – 20:00

Ein interdisziplinäres Projekt der Anton Bruckner Privatuniversität und der Kunstuniversität Linz.

Studierende verschiedener Studienrichtungen (Textil·Kunst·Design, Postdigital Lutherie, Interface Cultures, Institute of Dance Arts, u.a.) setzen sich mit Kostümentwicklung, Sensorik, Musik und Tanz auseinander. Kostüme werden zu performativen Instrumenten, die durch die Bewegungen der Tänzer*innen in Sound und Visuals umgesetzt werden. An diesem Abend präsentieren Ihnen die Studierenden die entstandenen Medien- und Tanzcollagen im Deep Space 8K!

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

Deep Space Concert **Sofar Sounds** FR 16.02.2023, 19:00 – 22:30

Das in Linz etablierte internationale Musikformat Sofar Sounds kehrt im Februar 2024 mit einem Benefizkonzert in den Deep Space 8K zurück. Sofar Sounds organisiert geheime Konzerte in Linz und in der ganzen Welt, die denen Location und Bands in der Regel geheim sind. Entsprechend können sich die Gäste auf eine Überraschung freuen. Die Leidenschaft zur Musik und das Ziel junge, lokale, nationale und internationale auch unbekannte Singer, Songwriter*innen und Bands zu fördern zeichnet das Format aus.

Freiwillige Spende
Anmeldung erforderlich unter www.sofarsounds.com/linz

Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner, Peter Habison, vog.photo





**Deep Space Lecture
Geheimnisjäger James Webb
Space Telescope
Dr. Dietmar Hager, Astrofotograf,
Stargazer Observatory
DO 21.3.2024, 19:00 – 20:00**

Hohe Erwartungen wurden an das ultramoderne James Webb Space Telescope (JWST) gestellt, als es vor rund zwei Jahren seine Reise ins Weltall antrat. Dem bisher unbekanntem „Infrarot-Universum“ sollten seine Geheimnisse entlockt und neue wissenschaftliche Erkenntnisse gewonnen werden. Bereits die ersten Bilder, die das JWST zur Erde schickte, versetzte die Wissenschaftswelt in hellste Aufregung.

An diesem Abend widmet sich der bekannte Astrofotograf Dr. Dietmar Hager den bahnbrechenden Erkenntnissen, die dank des JWST bereits gewonnen werden konnten, betrachtet ausgewählte Beispiele näher und spricht über entdeckte komplexe Netzwerke von Strukturen, Gasblasen, Staubhöhlen und welche neuen faszinierenden Einblicke man in die Entstehung von Sternen mithilfe des JWST bereits gewinnen konnte. Gemeinsam wird abschließend erörtert, ob uns das JWST etwas näher an eine Antwort auf die uralte Frage der Menschheit gebracht hat: „Ist da noch wer?“

Tickets: regulär 13 €, ermäßigt 11 €
Anmeldung empfohlen unter center@ars.electronica.art oder +43.732.7272.0

**Deep Space Lecture
Anatomie für Alle
Univ.-Prof. Franz Fellner,
Vorstand des Zentralen Radiologie Instituts, KUK
DO 4.4.2024, 19:00 – 20:00**

Erleben Sie diesen einzigartigen virtuellen Anatomiesaal der Zukunft! Lernen Sie Schicht für Schicht den menschlichen Körper kennen – von der Hautoberfläche bis ins tiefste Innere zu den Blutgefäßen, den Knochen und Organen – und erfahren Sie von Univ.-Prof. Franz Fellner (Lehrstuhlinhaber Virtuelle Morphologie an der JKU Linz und Vorstand des Zentralen Radiologie Instituts am KUK) Wissenswertes über die Anatomie des menschlichen Körpers. An diesem Abend präsentiert Univ.-Prof. Dr. Franz Fellner erstmals einen neuen Forschungs-Prototypen, der eine noch detailliertere Darstellung sehr kleiner Strukturen des menschlichen Körpers ermöglicht.

Tickets: regulär 13 €, ermäßigt 11 €
Anmeldung empfohlen unter center@ars.electronica.art oder +43.732.7272.0

Ars Electronica, vog.photo, tom.mesic



**Deep Space Lecture
Last Supper Interactive
Dr. Michael Zugmann, Theologe
Dr. Lothar Schultes, Kunsthistoriker
DO 28.3.2024, 17:30 – 18:30**

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-hochauflösten Gigapixelbild von Haltedefinitione 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. Erleben Sie am Gründonnerstag dieses interaktive Kunstwerk begleitet von fachkundigen Kommentaren und Informationen des Theologen Dr. Michael Zugmann und des Kunsthistorikers Dr. Lothar Schultes.

Tickets: regulär 13 €, ermäßigt 11 €
Anmeldung empfohlen unter center@ars.electronica.art oder +43.732.7272.0



Museum Total 2024

DO 22.2. – SO 25.2.2024

Während der Semesterferien erwartet Sie im Ars Electronica Center *Museum Total!* Neun Linzer Museen laden unter dem Motto „1 Ticket – 9 Museen – 4 Tage“ zu Führungen, Workshops und Sonderveranstaltungen ein. Im Ars Electronica Center gibt es Workshops für Kinder aller Altersstufen, verschiedene Themenführungen durch die Ausstellungen und bildgewaltige Präsentationen im weltweit einzigartigen Deep Space 8K.

Ars Electronica, Birgit Cakir, tom music



Workshop
Die Welt in Tonnen
 DO 22.2. – SO 25.2.2024, 10:30 – 11:30
 Von 6 bis 10 Jahren

Stell dir vor, es gibt einen Ort, wo für jedes deiner Interessen eine Tonne mit spannenden Materialien, Spielen und Entdeckungen auf dich wartet – das ist die Welt in Tonnen im Kinderforschungslabor!



Themenführung
Vom Glas in die Blackbox
 FR 23.2.2024, 14:00 – 15:00
 ab 11 Jahren

Schon gewusst, dass das Gehirn ein Navi hat oder 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.



Themenführung
PLANet B
 SA 24.2.2024, 14:00 – 15:00
 ab 11 Jahren

Wir haben eine Mission – wir müssen den Planeten A retten; denn – das sagt auch unsere Ausstellung: There Is No Planet B! Wir wissen, die Art und Weise, wie die Menschheit die Erdkugel „aushöhlt“ bringt das Ökosystem kräftig ins Schwanken. Das Anthropozän, das Zeitalter, indem der Mensch den größten Einfluss auf die Umwelt hat, ist hauptverantwortlich für globale Klimaextreme. Katastrophe und Krise sind zwei Begriffe, die diese Auswirkungen beschreiben, doch: There is a way out! Technologien sind Ursache dieses Problems, können aber auch Teil der Lösung sein. Mithilfe kreativer Strategien, einer bewussten Politik und einem breiten gesellschaftlichen Engagement können wir diese Mission erfüllen.



Deep Space Special Last Supper Interactive DO 22.2. – SO 25.2.2024, 13:00 – 13:30

Last Supper Interactive des italienischen Medienkünstlers Franz Fischaller 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-hochauflösten Gigapixelbild von Halta-definizione 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.

Themenführung KI & Du SO 25.2.2024, 14:00 – 15:00 ab 11 Jahren

Was ist Künstliche Intelligenz überhaupt? 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 Anwendungen diskutiert, bei denen KI eingesetzt wird. Anhand wissenschaftlicher und künstlerischer Beispiele erörtern wir positiven aber auch die negativen Aspekte von KI-Systemen und welche Rolle der Mensch bei der Entwicklung von neuronalen Netzwerken spielt.

Deep Space Special Venice Revealed DO 22.2. – SO 25.2.2024, 13:30 – 14:00

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.

Tickets: 6 Euro pro Kind und 12 Euro pro Erwachsener erhältlich unter www.museum-total.at
Workshop: Anmeldung erforderlich unter +43.732.7272.0 oder center@ars.electronica.art
Bitte Jause und Getränk mitnehmen
Anmeldefrist: 3 Tage



Semesterferienprogramm

In den Semesterferien finden im Ars Electronica Center neben „Museum Total“ auch wieder spannende Workshops für Kinder von 6 – 8 Jahren statt. Lernt dabei das Bärtierchen Tardi kennen und nehmt ihn mithilfe eines Mikroskops genauer unter die Lupe oder erfahrt, was es mit der sogenannten Künstlichen Intelligenz auf sich hat und wie Maschinen von euch lernen können.

Ferienprogramm Tardis Buddies DI 20.2. und MI 21.2.2024, 10:30 – 12:30 von 6 bis 8 Jahren

Unser Bärtierchen Tardi ist im Mikrokosmos in richtig guter Begleitung. Neben Bärtierchen und Fadenwürmern, sind hier auch Räder- und Pantoffeltierchen unterwegs. Normalerweise bekommen wir sie nur mit einem Mikroskop zu Gesicht. Doch bei diesem Workshop wollen wir Tardi und seine Freunde einmal mit Hilfe von Folien, Lasercutter und Papier gemeinsam vor die Linse holen, um ihre winzigen Körper zu durchleuchten. Mit Lasercutter-Scherenschnitten, Papier und Folien erweitern wir den Freundeskreis und durchleuchten ihren Körperbau mithilfe von Licht und Polarisationsfiltern.

Ferienprogramm Maschine 9x klug DI 20.2. und MI 21.2.2024, 13:30 – 16:00 von 9 bis 11 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.

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

Schule schaut Museum 2024

Der Aktionstag „Schule schaut Museum“ ist eine Initiative des Universalmuseums Joanneum, an der sich rund 35 Museen in ganz Österreich und Südtirol beteiligen. Ziel ist es, die Vermittlung von Kunst, Kultur und Natur zu fördern und auf die bereichernde Zusammenarbeit der Bildungsinstitutionen Schule und Museum aufmerksam zu machen.

Zum nunmehr 15. Mal heißt es „Schule schaut Museum“ und das Ars Electronica Center ist auch in diesem Jahr wieder mit dabei! Das Museum der Zukunft lädt Lehrer*innen mit ihren Schüler*innen ein, sich mit und bei uns mit Themen auseinanderzusetzen, die für manche nach Zukunftsmusik klingen mögen, jedoch längst Eingang in unseren Alltag gefunden haben.

Spannende Themenführungen, Workshop oder Spezial-Präsentationen im Deep Space 8K – da gibt es auch in diesem Jahr wieder viel Neues zu entdecken und zu diskutieren.

Highlightführung (inkl. Deep Space Präsentation)

MI, 6.3.2024, 10:00 – 11:30

Ab der 1. Schulstufe

Ausprobieren, Mitmachen und Nachdenken lautet das Motto im Ars Electronica Center! Bei dieser Führung erwartet die Schüler*innen spannende Erlebnis- und Lernwelten. Die dialogische Führung ist ideal für ein erstes Kennenlernen der Projekte und Themen der Ausstellungen im Ars Electronica Center. Im Mittelpunkt stehen dabei die rasanten und schwer zu durchschauenden Entwicklungen und deren Verbindung zum technologischen Fortschritt, der unseren Alltag prägt. Berühren ist hier nicht verboten, sondern ausdrücklich erlaubt!

Themenführung

Wo ist Tardi?

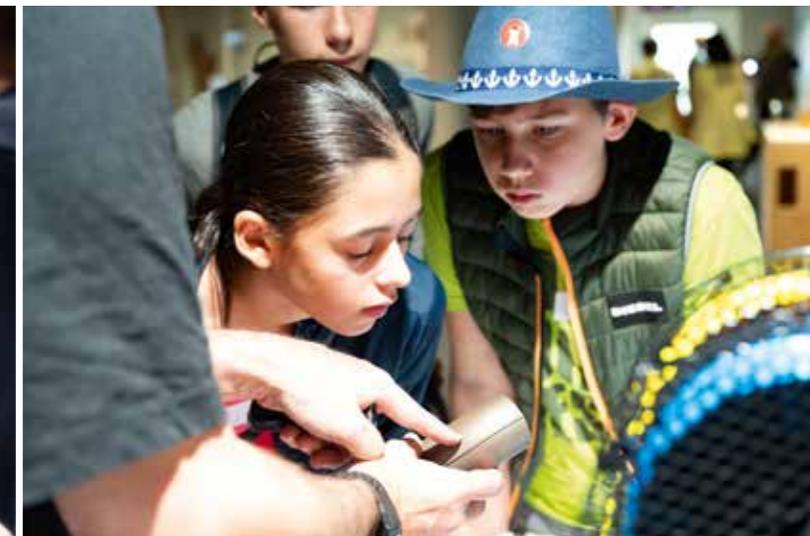
(inkl. Deep Space Präsentation)

MI, 6.3.2024, 11:00 – 12:30

1. – 4. Schulstufe

Komm mit und erlebe mit unserem winzig kleinen Freund 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!

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



Workshop

Future Matters – Materialien der Zukunft

MI, 6.3.2024, 14:00 – 16:30

Ab der 5. Schulstufe

Jede Zeit hat ihr Material! Wurde in den 60er Jahren Plastik als das Wundermittel schlechthin gefeiert, forschen wir heute an intelligenten (Kunst-)Stoffen. Wir träumen von Materialien, die unsere Bedürfnisse erkennen und sich selbstständig an wechselnde Situationen und Umstände anpassen. In diesem Workshop, bei dem lustvoll-kreatives Experimentieren mit programmierbaren Werkstoffen sowie der Diskurs und die Reflexion über Materialien der Zukunft auf dem Programm steht, werden die Schüler*innen zu Materialforscher*innen und Erfinder*innen.

Der Workshop umfasst einen theoretischen sowie einen praktischen Hands-On-Teil. Das verbindende Element beider Teile ist eine gemeinsame Diskussion und Reflexion der Inhalte, gepaart mit anschaulichen und unterstützenden Beispielen.

Eintritt und Programm kostenlos für alle Schultypen und Schulstufen!

Anmeldung erforderlich unter center@ars.electronica.art oder +43.732.7272.0 (begrenzte Teilnehmer*innen-Anzahl)

Family Days: Ostern

Für die *Family Days* zu Ostern haben wir ein vielseitiges Programm für Sie und Ihre Familie vorbereitet. In unseren Workshops können Sie Ostereier mit einem Roboter bemalen, Eier unter dem Mikroskop betrachten oder „Seedbombs“ für die Begrünung von Verkehrsinseln herstellen...Spaß für die ganze Familie ist garantiert!

Family Tour

Wo ist Tardi?

SA 23.3. und SO 24.3.2024,
11:30 – 12:30 und 14:30 – 15:30

Ausprobieren, Mitmachen und Nachdenken lautet das Motto im Ars Electronica Center auch dann, wenn die Suche nach Tardi, dem klitzekleinen, liebenswerten Bärtierchen, die ganze Familie in einer packenden Abenteuerreise durchs Haus führt. Entdecken Sie mit Tardi und Ihrer ganzen Familie das Museum der Zukunft auf unterhaltsame Weise.

Open Workshop

Eggbot

SA 23.3. und SO 24.3.2024, 10:00 – 13:00

Verzieren Sie gemeinsam mit Ihren Kindern Ostereier – jedoch nicht von Hand, sondern mithilfe eines Roboters. Zuerst wird ein eigenes Muster entworfen, das der Roboter dann mit ruhiger „Hand“ auf die Eier malt.

Open Workshop

Im Moos viel los

SA 23.3. und SO 24.3.2024, 13:00 – 15:00

ab 6 Jahren

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 kannst Du sie nicht sehen, aber, wenn du Glück hast, unter dem Mikroskop lustige Wimmel-Welten dieser Kleinstlebewesen entdecken.

Kinderforschungslabor powered by **SIEMENS** **WIENER STÄDTISCHE**
WIENNA INSURANCE GROUP



Family Days: Ostern

Open Workshop

Das kunterbunte Küchenlaboratorium

SA 23.3.2024, 15:00 – 16:30

ab 6 Jahren

In diesem Workshop mischen wir die Osterfarben nicht in einem Malkasten, sondern im Labor. Die Küche ist einem Labor sehr ähnlich – es wird gewogen, gemischt und chemisch verändert. Wir holen uns Lebensmittel aus der Küche und die Experimentieranleitungen aus dem Labor und treiben's bunt! Wie schmeckt eigentlich deine Lieblingsfarbe?

Open Workshop

Frühlingswiese to throw

SO 24.3.2024, 15:00 – 16:30

ab 4 Jahren

Schon eine einzige Wiesenblume kann bis zu zehn Insekten, wie Schmetterlinge, Bienen oder Hummeln, ernähren – doch viele Flächen, vor allem in Städten, sind nicht begrünt. Hilf mit, unsere Welt grüner und bunter zu machen! In diesem Workshop mischen wir Blumen- und Kräutersamen, Lehm und Wasser. Daraus formen wir „Seedbombs“ zum Begrünen von Verkehrsinseln, Alleen oder auch fürs (eigene) Gartenbeet – zur Osterzeit selbstverständlich in Eiform!

Präsentation

Bärenfütterung

SA 23.3. und SO 24.3.2024, 16:00 – 17:00

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

Ticketpreis: 13 €; Ticketpreis ermäßigt: 11 €
Aktion mit der OÖ-Familienkarte
zusätzlich 50 % Ermäßigung:
Elternteil: 5,50 Euro (statt 11 €); Kind: 2,50 € (statt 5 €)

OÖ **F**amilienkarte



Ferienprogramm Ostern

MI 27.3. und DO 28.3.

Eigene Sounds statt Osterglocken – bei diesem Workshop könnt ihr in den Osterferien mehr über die Gestaltung von Sounds erfahren.

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

Ferienprogramm
Ding Dong
MI 27.3. und DO 28.3.2024, 13:30 – 16:00
 Von 9 bis 11 Jahren

Menschen machen Musik! Maschinen auch!?! Musikmaschinen haben nicht immer zwingend was mit einem Computer zu tun ... alles Mögliche kann nämlich die lustigsten und schönsten Klänge erzeugen.
 Wenn du Spaß am Herumexperimentieren mit Tönen und Klängen hast, dann sei dabei, wenn wir auf Nicht-Instrumenten unser Haus beschallen. Im Open Soundstudio kannst du das alles gleich in deinen eigenen Song verwandeln. Bitte nimm auch dein „Lieblingsding“ mit! Was es ist, ist ganz egal! Wir werden herausfinden, welchen Sound dein „Ding“ macht.



ESERO, das *European Space Education Resource Office*, ist ein Projekt der Europäischen Weltraumagentur ESA und Bildungspartnern in verschiedenen europäischen Ländern zur Förderung des Interesses der Jugend an naturwissenschaftlichen Fragestellungen (MINT-Fächer in der Grund- und Sekundar-schulbildung). ESERO Austria ist im Auftrag von ESA und FFG/bmk seit 2016 im Ars Electronica Center Linz aktiv.

Vortrag
Adaptive Optik – eine Brille
für Riesenteleskope
Andreas Obereder, Mathematiker
MO 22.1.2024

In seinem Vortrag erläutert der Mathematiker Andreas Obereder Wissenswertes über Riesenteleskope und deren Bildqualität.

Der Vortrag findet an diesem Tag zweimal statt: Für Schulklassen mittags im Ars Electronica Center (Anmeldung erforderlich!) Der zweite Termin findet bei freiem Eintritt, aber ebenfalls mit Anmeldung, um 19:30 im Wissensturm statt.



Fortbildungen für Lehrkräfte
der Sekundarstufe im
Ars Electronica Center
März 2024

Im März haben Lehrkräfte die Möglichkeit, an drei Fortbildungen direkt im Ars Electronica Center teilzunehmen und dabei die Vorteile dieser einzigartigen Location zu nutzen!

Climate Detectives – mit ESA-Satelliten
dem Klima auf der Spur
MI 6.3.2024

Unterstützen Sie Ihre Schüler*innen bei Klima-Projekten!

Rückkehr zum Mond – das Artemis Programm
MO 18.3.2024

Lernen Sie das ARTEMIS-Programm kennen und gewinnen Sie einen Einblick in die Zukunft der Menschheit auf dem Mond.

Kometen, Asteroiden, Meteoriten,
Einschlagskrater auf der Erde
DI 19.3.2024

Wie gefährlich sind Asteroiden wirklich? Was sind die Unterschiede zwischen diesen Himmelskörpern? Und vieles mehr...

European Space Camp

„The sky is not the limit, it’s where the fun begins!“ – So lautet das Motto des European Space Camps, einem jährlichen Sommercamp im Andøya Space Center im Norden von Norwegen bei dem eine Schülerin und ein Schüler aus Österreich (17-20 Jahre) eine unvergessliche Woche erleben können. Bewerbung bis 31. Jänner 2024.



Internationaler Frauentag 2024

FR 8.3. – SO 10.3.2024

Im Kampf gegen die Diskriminierung und für die Gleichberechtigung von Frauen wurde bereits in der Zeit vor dem ersten Weltkrieg die Einführung eines Frauentages gefordert. Der internationale Frauentag wird seither jährlich am 8. März gefeiert. Doch auch 100 Jahre später sind Frauen in vielen Bereichen der Kunst, Technologie und Gesellschaft nach wie vor stark unterrepräsentiert. Dass das stetige Engagement für Gleichberechtigung und die öffentliche Sichtbarkeit von Frauen den Fortschritt in Richtung Gleichstellung vorantreiben können, hat die Geschichte gezeigt. Der Gender Gap ist in den vergangenen Jahren zwar kleiner geworden. Dennoch: es gibt noch viel zu tun!

Mit einem vielfältigen Sonderprogramm ist das Ars Electronica Center von FR 8.3. bis SO 10.3.2024 auch in diesem Jahr wieder Bühne für lokale und internationale Künstlerinnen, die sich im Grenzbereich zwischen den Disziplinen bewegen. Am FR 8.3.2024 erwartet Sie um 19:00 ein Abend im Deep Space 8K mit mitreißenden Performances und spannenden Projektpräsentationen von weltweit agierenden Künstlerinnen.



Der Eintritt zum Abendprogramm ist frei. Das Ausstellungsprogramm mit neuen Installationen internationaler Künstlerinnen kann am Wochenende im Ars Electronica Center besucht werden.

Freier Eintritt am FR 8.3.2024, 19:00
Gültiges Museumsticket am SA 9.3. und SO 10.3.2024



NEXTCOMIC Festival 2024

FR 15. – SA 23. März

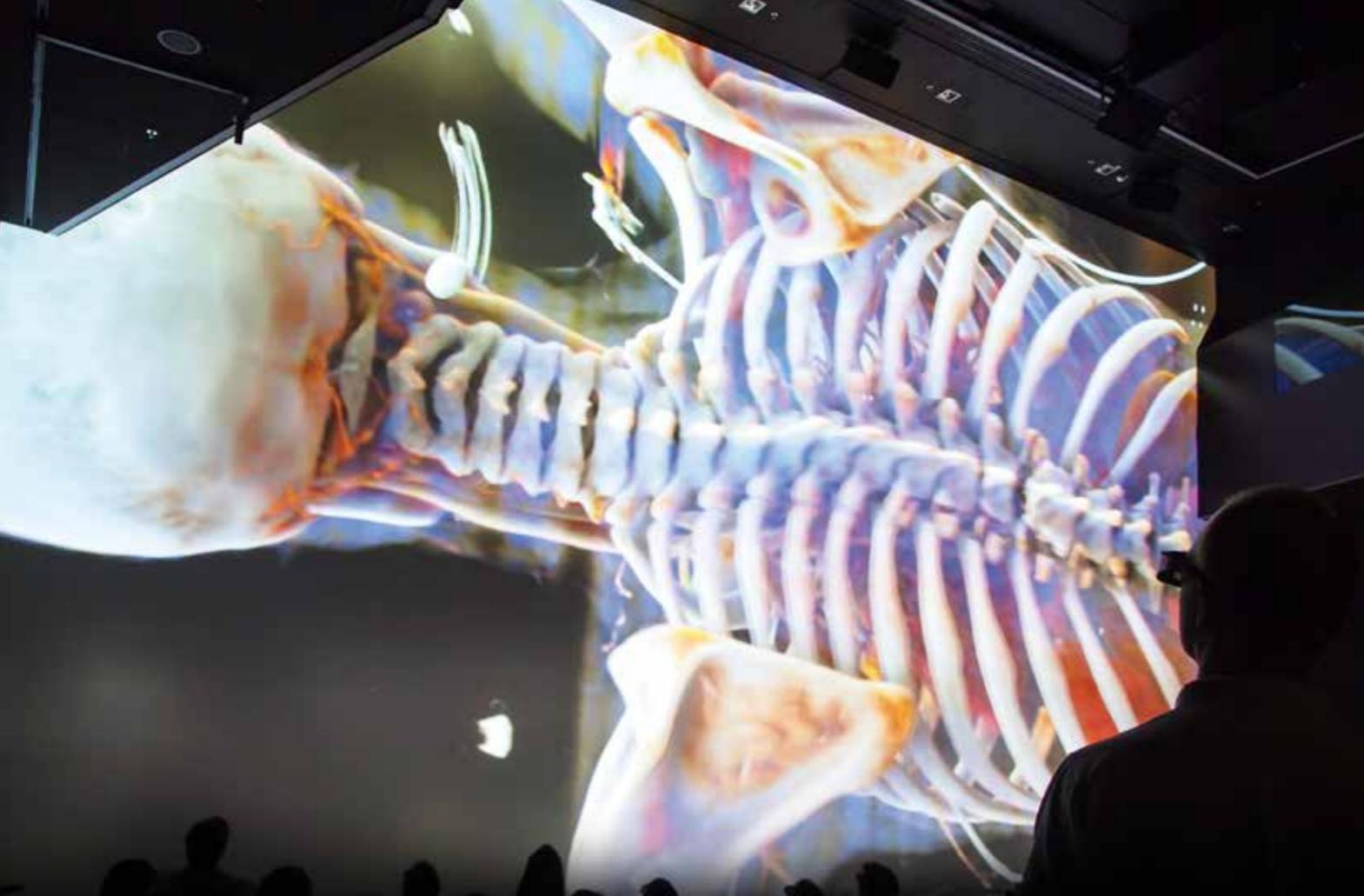
nextcomic – Österreichs einzigartiges Comicfestival – lädt auch 2024 zu einer Entdeckungsreise durch gezeichnete Welten ein. Fans der grafischen Künste können Comics, Graphic Novels, Kinder- und Kunstcomics als auch Artverwandtes wie Illustration, Cartoons oder Animationsfilme entdecken. Vom 15. bis 23. März wird im Ursulinenhof, sowie in den Partner-Institutionen in Linz und Oberösterreich sequenzielle und grafische Kunst präsentiert.

2024 steht *nextcomic* ganz im Zeichen von Raum- und Klangerfahrungen im Comic. Anlass für dieses Thema ist das 200 Jahre Jubiläum des Komponisten Anton Bruckner.

In Kooperation mit der Meisterschule für Kommunikationsdesign Linz sorgen wir für frischen Wind in der Comiclandschaft und erwecken die Comics mittels Augmented Reality zum Leben. Mithilfe der Artivive-App werden die im Foyer des Ars Electronica Center präsentierten Comics plötzlich ganz „lebendig“.

Die *nextcomic* Ausstellung kann ab 15. März bei freiem Eintritt besucht werden. Am Mittwoch, 20. März, 18:00 werden die Projekte von den Schüler*innen im Deep Space präsentiert.

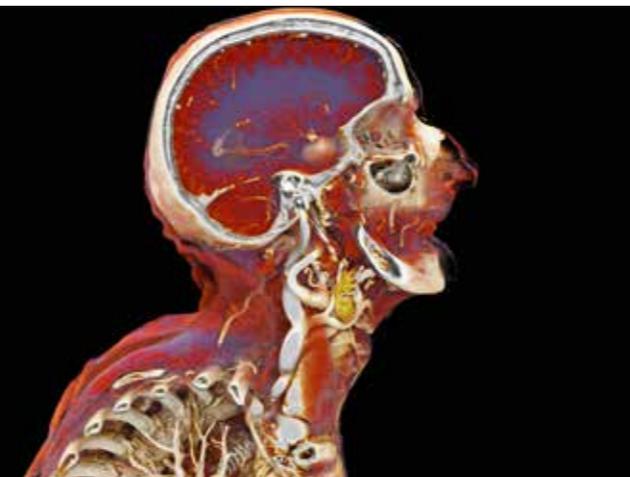




ARS ELECTRONICA
FUTURELAB

ARS ELECTRONICA
CENTER

OÖ Innovationspreise für Ars Electronica und JKU



Am 6. November 2023 wurde wieder der diesjährige Landespreis für Innovation Oberösterreich vergeben. Der OÖ Innovationspreis trägt dazu bei, die Bedeutung von Forschung und Entwicklung in der Region zu betonen und fördert den Austausch und die Zusammenarbeit zwischen den Forschungsinstitutionen und der Wirtschaft. Im Mittelpunkt dieser Auszeichnung stehen alljährlich Unternehmen und Institutionen, die wegweisende Entwicklungen in verschiedenen Bereichen vorantreiben. Mit 89 Einreichungen kämpften Organisationen in ganz Oberösterreich um diese begehrte Anerkennung.

Die Projekte *Cinematic Virtual Anatomy* (eine Kooperation von Ars Electronica Futurelab, Siemens Healthineers und der Johannes Kepler Universität Linz) und *Heat Highway* (des Energieinstituts der JKU) wurden als Preisträger in den Kategorien „Geschäftsmodell-Innovationen“ und „Forschungseinrichtungen“ ausgezeichnet.

Cinematic Virtual Anatomy ermöglicht einen völlig neuartigen Anatomieunterricht: in stereoskopischer 3D-Projektion und 8K-Auflösung auf einer Projektionsfläche von bis zu 16 x 9 Metern. Lehrende und Studierende tauchen dabei in überlebensgroße, fotorealistische 3D-Bilder von echten Patient*innen ein, gestochen scharf aus allen Blickwinkeln und nahtlos zoombar. Mithilfe von 3D-Brillen können Organe, Blutgefäße, Muskeln, Knochen sowie Tumore und Verletzungen als beeindruckende dreidimensionale Objekte betrachtet und bis in spezifische Details vergrößert werden.

Ars Electronica, Martin Hieslmair, Ars Electronica Futurelab, Cityfoto/Roland Pezli

Heat Highway wiederum untersucht und entwickelt überregionale Wärmeleitungen, um günstige und klimaneutrale Wärmequellen nutzbar zu machen. Bislang ungenutzte Abwärme der Industrie kann so effizienzsteigernd eingesetzt und der direkte Energieeinsatz für das Heizen vermieden werden. Das Potential von *Heat Highway* liegt vor allem in der Förderung von Kooperation unter Unternehmen, die in einem hochkomplexen systemischen Thema zueinanderfinden. Das Projekt, vorgestellt in der Ausstellung *There is no Planet B* im Ars Electronica Center, untersucht einen Heat Highway in Oberösterreich und treibt Teilprojekte in Richtung Umsetzung voran.



Univ.-Prof. Franz Fellner,
Vorstand des Zentralen
Radiologie Instituts, KUK und
Markus Jandl Co-CEO/CFO
Ars Electronica



Luca Bagnoli

ARS ELECTRONICA
Festival for Art, Technology & Society

Kulturhauptstadt Europas Bad Ischl Salzkammergut 2024



Erstmalig in der 39-jährigen Geschichte der Kulturhauptstadt Europas schließen sich 23 Gemeinden im ländlich geprägten inneralpinen Raum zu einer Kulturhauptstadt zusammen. Ars Electronica ist an einem Kooperationsprojekt beteiligt, das anlässlich Bruckners 200. Geburtstag, am 4. September 2024, im Rahmen des Ars Electronica Festival 2024 eröffnet wird. Die Eröffnung der Kulturhauptstadt Bad Ischl Salzkammergut findet am SA 20. Jänner 2024, ab 11:00 Uhr in Bad Ischl statt.

Silent Echoes: Dachstein

Eine Klanginstallation zwischen dem Dom zu Notre-Dame und den Eishöhlen am Dachstein von Bill Fontana

2019 brennt Notre-Dame, die „Seele von Paris“. Die Glocken werden verschont, verstummen aber auf Jahre. Still „lauschen“ sie dem Treiben der Stadt und den Geräuschen der Baustelle. Der US-amerikanische Sound-Artist Bill Fontana macht diese harmonische Antwort der Glocken durch Vibrations-Sensoren hörbar, überträgt die Klänge in die Eishöhlen am Dachstein und spiegelt sie mit den Klängen des schmelzenden Gletschers, ein Duett, das von der Fragilität eines europäischen Kulturdenkmals und einer ebenso vom Verschwinden bedrohten Natur erzählt.

Der Parzival-Dom in den Eishöhlen des Dachsteins ist ein Ort, der ein unschätzbare Geheimnis in sich trägt, wie es im Sinne Anton Bruckners Komposition *Locus iste* heißt: Ein Geheimnis, das uns Menschen die Frage stellt, wie wir in Zukunft mit der Natur leben wollen. In Kooperation mit der OÖ KulturEXPO Anton Bruckner 2024 wird ein Kompositionsauftrag an junge Komponist*innen vergeben und im Rahmen der Goiserer Musiktage am Glasfügel in der Eishöhle uraufgeführt.

Bill Fontana (Künstler)
Wolfgang Schlag (Kurator)
Peter Brugger (Co-Kurator und Programmverantwortlicher Goiserer Musiktage)
Norbert Trawöger (OÖ KulturEXPO Anton Bruckner 2024)
in Kooperation mit: IRCAM, Centre Pompidou, OÖ KulturEXPO Anton Bruckner 2024, Ars Electronica Festival, Goiserer Musiktage, Kunstradio Ö1
Dank an: OÖ Seilbahnholding GmbH, Planai-Hochwurzen Bahnen GmbH
Christian Haselmayer (Programmleitung Musik, Jugend, Community Building)

Bill Fontana ist Gewinner der Goldenen Nica des Prix Ars Electronica 2009, Gewinner des Prix Ars Electronica Collide@CERN Residency Award 2013 und seit den frühen Jahren der Ars Electronica immer wieder mit seinen wegweisenden Klangexperimenten vertreten.

Wo: Dachstein Rieseneishöhle, Krippenstein, Obertraun

Wann: 4. Sept. 2024
Eröffnung und Live-Übertragung im Rahmen des
Ars Electronica Festival 2024

4. Sept. 2024 bis Saisonende
Führungen zur Klang-Installation und Live-Konzerte

Bill Fontana Studio





Eine neue Universität beginnt

IT:U x Ars Electronica FOUNDING LAB Wintersemester in vollem Gange

Das gemeinsam von IT:U (Interdisciplinary Transformation University vormals IDSA-Institute of Digital Sciences Austria) und Ars Electronica durchgeführte FOUNDING LAB – beschäftigt sich mit der Grundidee der Interdisziplinarität und Transformation. In Summe nahmen am FOUNDING LAB bisher 75 Studierende – alle bereits mit einer akademischen Ausbildung – und 21 Fellows aus

43 Nationen teil. Mithilfe von Experten und Expertinnen aus dem weltumspannenden Netzwerk von Ars Electronica ist es gelungen, seit dem Start im Sommer einen intensiven Erfahrungsaustausch anzustoßen, die daraus gewonnen Erkenntnisse in das Programm des Herbstsemesters einzubringen und dieses nunmehr auch erfolgreich abzuwickeln.

Im Mittelpunkt des Herbstsemesters standen entlang sechs inhaltlicher Blöcke interdisziplinäres und projektbasiertes Arbeiten, das Miteinbeziehen künstlerischen Denkens und das Gestalten eines Umfeldes, das eine transkulturelle und kritische Auseinandersetzung bestmöglich fördert. Knapp drei Monate voller spannender technischer, konzeptueller und künstlerischer Herausforderungen führten die Studierenden des FOUNDING LAB in unbekannte Gewässer verschiedener Disziplinen. In kollaborativen Prozessen und unterschiedlichen Unterrichtssettings wurden die ersten vier der insgesamt sechs Kapitel des Wintersemesters gemeinsam exploriert und erarbeitet:

- **Geburt, Leben und Tod von Infrastruktur**
mit Darsha Hewitt, Gerhard Grimm und Vladan Joler
Komplexität von Hardware, Lieferketten und innovativer Technologie am Beispiel des Deep Space 8K und die “Dead Battery Disco”
- **Soft Wars – Daten, Code und Modelle, die unser Leben bestimmen**
mit Arianna Salazar Miranda, Roland van Dierendonck und Paolo Cirio
Datensammlung und Analyse des Linzer Verkehrs
- **Zwischen Mensch und Maschine**
mit Edwina Portocarrero, Nan Zhao und RAY LC
Future Machines Workshop, Werksbesichtigung und Dancing Drones Challenge
- **Soziale Dynamiken, Datenvisualisierungen und alternative Realitäten**
mit Dietmar Offenhuber, Jiabao Li und Barbara Lippe
Multimediale Präsentationen und Diskussionen aus verschiedenen (nicht-menschlichen) Perspektiven

Im Jänner werden die Studierenden im Media Kapitel die Anreize, Taktiken und Mechanismen von Nachrichten untersuchen und dabei die Limitierungen von Faktenüberprüfung und KI-Synthese selbst austesten. Im letzten Abschnitt geht es um Digital Society and Policy, das Verhandeln mit Natur, Technik und Menschen.

DO, 25. Jänner FOUNDING LAB Event öffentliche Präsentationen

Am 25. Jänner werden die Ergebnisse der Semester Projekte sowie die dahinterliegenden Prozesse beim Open House an der neuen IT:U und auch im Ars Electronica Center der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

- **Tagsüber Open House an der IT:U** (Standort JKU Campus)
mit Process Presentations, die auch live gestreamt werden, und Showcasing der Semesterprojektearbeiten
- **Abendprogramm in Form von Abschlussperformances der Studierenden**
im Ars Electronica Center, Deep Space 8K



Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der Webseite





**PRIX
ARS ELECTRONICA 2024**
International Competition for CyberArts

Prix Ars Electronica 2024 What's new?

Der 1987 als „Wettbewerb für Computerkunst“ (so sagte man damals) ins Leben gerufene Prix Ars Electronica hat sich seither als jährlicher Fixpunkt der internationalen Communities rund um Medienkunst, künstlerischer Forschung und vieler innovativer Kooperationen zwischen Kunst, Technologie und Gesellschaft etabliert. Jährlich werden die begehrten Goldenen Nicas in mehreren Kategorien vergeben.



Zusätzlich zu den drei Goldenen Nicas des Prix Ars Electronica 2024 wird dieses Jahr erstmals auch der **AI in Art Award** verliehen. Mit dem Preis werden Projekte ausgezeichnet, die die herausragende menschliche Kreativität, die durch KI ermöglicht wird, demonstrieren.

Der Prix Ars Electronica ist ganz dem grundlegenden Motto von Ars Electronica, sich den Verbindungen und Synergien von Kunst, Technologie und Gesellschaft zu widmen, auch zu einer Plattform für Institutionen und Initiativen geworden, die diese Grenzüberschreitungen zwischen den Disziplinen und zwischen gesellschaftlichen Bereichen erkunden und sinnstiftend nutzen wollen.

Vor sieben Jahren kam mit dem **STARTS-Prize** eine erste große Kooperation mit der Europäischen Kommission für die Wechselwirkung von Kunst und Technologie zustande, die sich zu einer internationalen Bewegung weiterentwickelt hat. Daraus entstand auch der in diesem Jahr erstmals ausgeschriebene **S+T+ARTS Prize Africa**, der Initiativen und Projekte aus Afrika würdigt, die einen positiven sozialen, humanitären, wirtschaftlichen oder politischen Einfluss aufzeigen und eine vielfältige und nachhaltige Gesellschaft fördern. Durch die Verbindung von Kunst und Technologie werden Projekte unterstützt, die sich mit den drängenden Problemen der Region auseinandersetzen, ethischen und integrativen Fortschritt fördern und den digitalen Wandel im Kreativsektor unterstützen.





Prix Ars Electronica 2024

Mit dem European Union Prize for Citizen Science ist 2023 ein weiterer prestigeträchtiger Award der EU-Kommission dazu gekommen. Auch mit dem Bundesministerium für Europäische und Internationale Angelegenheiten werden mittlerweile zwei Wettbewerbe auf der internationalen Bühne des Prix Ars Electronica ausgerichtet: Der Award for Digital Humanity, der Projekte auszeichnet, die sich mit internationaler Wirkung und Relevanz den gesellschaftlichen und kulturellen Problembereichen der Digitalen Transformation widmen sowie State of the ART(ist), der sich an Künstler*innen richtet, die unter erheblicher Gefahr für Leib und Leben arbeiten.

Die Ausschreibungen für den Prix und alle anderen Preise starten jetzt im Jänner 2024. Insgesamt 228.600 Euro an Preisgeld wird in diesem Jahr an die Gewinner*innen vergeben und die preisgekrönten Projekte werden im Rahmen des Ars Electronica Festival im September präsentiert. Bleiben Sie gespannt!

- Die 2024 ausgeschriebenen Preise im Überblick:**
- Prix Ars Electronica 2024 – 3 Kategorien**
 - New Animation Art
 - Interactive Art +
 - u19-create your world
 - Prix Ars Electronica 2024 – Special Prizes**
 - AI in Art Award (neu!)
 - Ars Electronica Award for Digital Humanity
 - S+T+ARTS Prize**
 - S+T+ARTS Prize Africa (neu!)**
 - European Union Prize for Citizen Science**
 - Award for Digital Humanity**
 - State of the ART(ist)**



Ars Electronica, Isabel Schoelmbauer, Martin Hieslmair, vog/photo, tom mesic



Ars Electronica Solutions

ARS ELECTRONICA SOLUTIONS

Medienkunst als Eventstrategie

Opening-Event des Edelstahlwerks BÖHLER

Ars Electronica Solutions legt einen Fokus seiner Tätigkeit auf multisensorische Erlebnisse für Events und greift dabei auf ein großes interdisziplinäres Netzwerk zurück. Die Gesamtinszenierung des fulminanten Opening-Events des Edelstahlwerks BÖHLER in Kapfenberg war ein weiterer Höhepunkt im Sektor Live-Events.

1870 gegründet als Vertrieb des früheren Hammerwerks in Kapfenberg, eröffnete das voestalpine Edelstahlwerk BÖHLER am 18. Oktober 2023 seine weltweit modernste Produktionsstätte. voestalpine BÖHLER Edelstahl gehört zu den bedeutendsten Anbietern von Werkzeugstählen, Schnellarbeitsstählen und Sonderwerkstoffen.





Ars Electronica Solutions inszenierte das fulminante Opening-Event mit einem individuell entwickelten Showkonzept, das eine Werks-hallen-Inszenierung, vielfältige Visualisierungen und eine atmosphärische Soundgestaltung umfasste – und 600 Eröffnungsgästen die Firmengeschichte von BÖHLER Kapfenberg näher-brachte.

Neben effektiv eingesetzt Bühnentechnik (Thomas Hödlmoser), beeindruckenden VVVV-Visuals (Bildwerk), einem tanzenden Industrieroboter (Creative Robotics) und einem hochkarätigen Livemusik-Ensemble (Rupert Huber, Lena Fankhauser, Maria Petrova, Lukas Aichinger) performten Betriebsmitarbeiter*innen und hauchten dem Event so authentisches Leben ein. Die Integration der Werkskapelle BÖHLER Kapfenberg war zudem ein wesentliches Gestaltungsmittel der Opening Show. Komponist Rupert Huber entwickelte aus dem Repertoire der Kapelle eine musikalische Zeitreise, die durch die Etappen der Firmen-geschichte führte. Ars Electronica Solutions involvierte so die Community am Standort und ermöglichte anhand zeitgenössischer Medienkunst ein stilvolles Ganzes.



Science Experience

Neu gestaltetes Besucherzentrum ESA ESRIN

Science Experience, d.h. zugängliche Wissensvermittlung, die komplexe Themen für alle Altersgruppen aufbereitet, ist ein weiterer Tätigkeitsschwerpunkt von Ars Electronica Solutions. Schon 2018 realisierte Ars Electronica Solutions im Auftrag der Europäischen Weltraumorganisation ESA das interaktive Besucherzentrum *Phi-Experience* für das europäische Kompetenzzentrum ESA-ESRIN. Das Team aus Linz hat in den vergangenen Jahren zahlreiche praktische Anwendungen am ESA ESRIN umgesetzt, die niederschwellig erklären, wie aktuelle Forschungsprojekte sowohl die Wissenschaft als auch unseren Alltag beeinflussen.

Das Zentrum für Erdbeobachtung der ESA in Frascati, unweit von Rom, verwaltet das Bodensegment für ESA- und Drittanbieter-Erdbeobachtungssatelliten. Es beinhaltet das größte Archiv für

Umweltdaten in Europa und koordiniert über 20 Bodenstationen und Einrichtungen des Bodensegments in Europa. Außerdem beherbergt es das Projektteam, das das Vega-Programm für Kleinrägerraketen leitet. Die Kernaktivitäten des ESA ESRIN umfassen: Erdbeobachtung, Multimediacentrum für Erdbeobachtung, Vega, Space Rider, Near-Earth Object Coordination Centre und das Europäische Zentrum für Weltraumdaten.

Seit Anfang 2024 gibt es nun ein neues Ausstellungsareal: Ars Electronica Solutions entwickelte aus einem früheren ESA-Kontrollraum ein Multimediazentrum, das Satellitenbilder, Echtzeitdatenübertragung und eine beeindruckende Vega-C-Start-Erfahrung bereithält. Modernes Mediendesign in Kombination mit einem individuellen Soundkonzept ermöglicht Besucher*innen nun seit Anfang 2024 ein ganzheitliches Lernerlebnis.



ARS ELECTRONICA
FUTURELAB

New Working World

High-Tech trifft Nervensystem

Ars Electronica Futurelab
gestaltet Besuchszentrum
für AT&S



In Leoben-Hinterberg ist unter Mitwirkung des Ars Electronica Futurelab mit *New Working World* ein Produktions- und Bürogebäude mit Besucherzentrum für den weltweit tätigen Technologiekonzern AT&S entstanden. AT&S ist der führende Anbieter von High-End-Leiterplatten und IC Substraten, die überall dort benötigt werden, wo Daten verarbeitet, übermittelt oder gespeichert werden, oder komplexe Anlagen und Maschinen gesteuert bzw. mit Energie versorgt werden müssen.



Im Einklang mit dem Kerngeschäft von AT&S, mittels Mikroelektronik-Bauteilen Verbindungen herzustellen, hat das Ars Electronica Futurelab die Installation *Nervensystem* geschaffen: Eine an Platinen-Layouts erinnernde Metallstruktur mit LED-Streifen, die sich durch das Gebäude schlängelt, sich in analoger Weise an der Außenfassade fortsetzt und eine baumartige Skulptur am Eingang bildet. Im Inneren repräsentieren Lichtsignale am Nervensystem den Verkehr im Gebäude, erfasst durch das Futurelab-eigene Trackingsystem pharus.

Bildschirme entlang der Struktur dienen als Dekodierungsebene: Hier können sich Besucher*innen über die Geschichte und Mitarbeiter*innen des Unternehmens informieren. In einer Art „Mini-Kino“ erleben die Besucher*innen in Echtzeit eine interaktive Reise in 3D durch die Leiterplatten von AT&S und erhalten dabei besondere Einblicke in die Kernprodukte von AT&S.

Draußen lernen mit dem Korallenrad

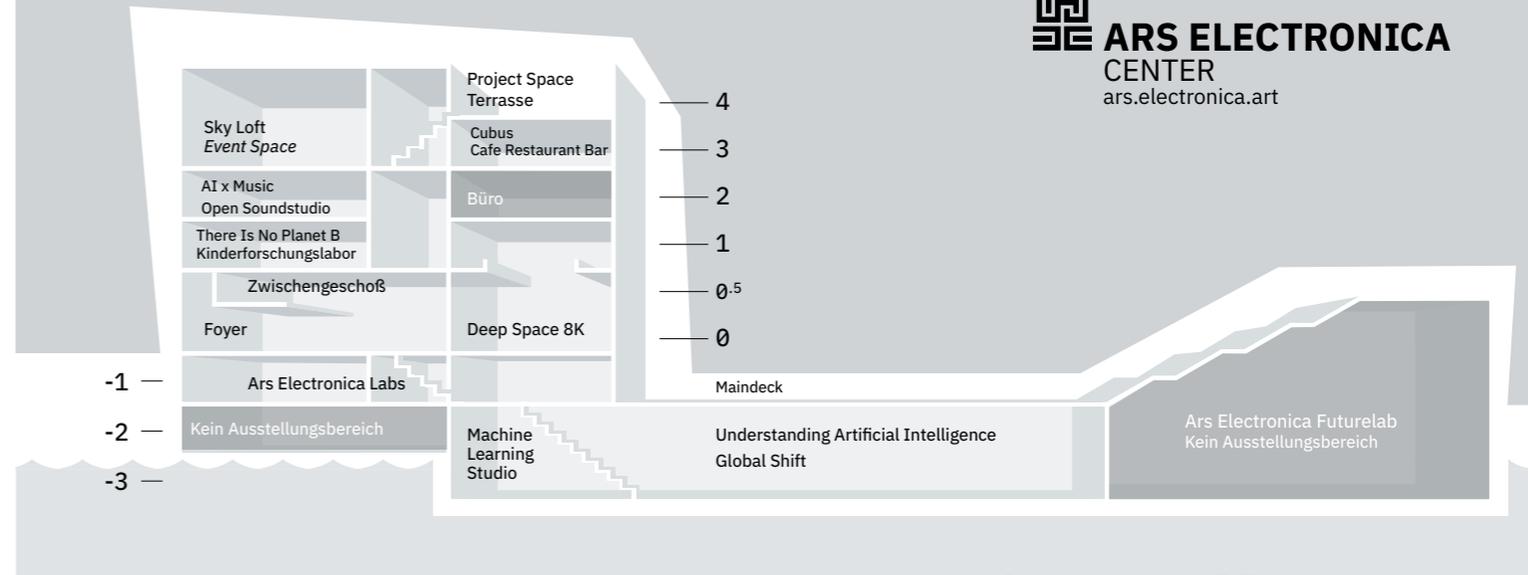
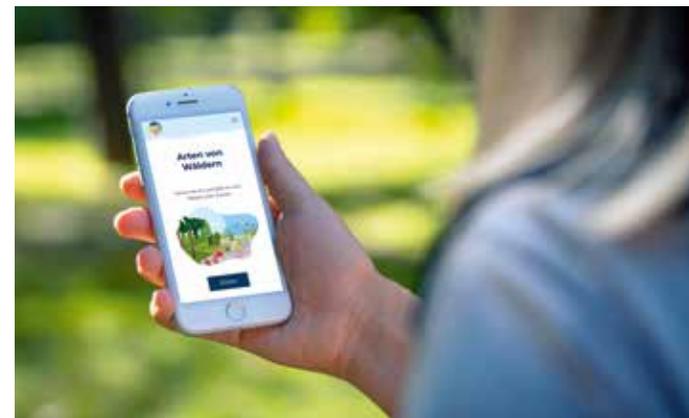
Theater zum Mitmachen als Workshop

Wie Lernen neu gedacht werden kann, zeigt das E-Bike *Korallenrad* als mobiler Workshop des Naturhistorischen Museums Wien – entwickelt und umgesetzt von Ars Electronica Futurelab und Inseq Design. Das E-Bike thematisiert die Bedeutung und Bedrohung mariner Wälder für Klassen der 5. bis 8. Schulstufe. Es macht dazu in städtischen Parks Halt, mit Wissenschaft zum Anfassen und Mitmachen.

Am Beginn der Workshops steht eine moderne Interpretation des japanischen Erzähltheaters *Kamishibai*: Mithilfe von Kurbeln und beweglichen Ebenen auf einer Miniaturbühne wird die Thematik der Unterwasserwälder lebendig. Anschließend erkunden die Teilnehmer*innen den Park, angeleitet von einer mobilen Web-App. Abwechslungsreiche Inhalte, interaktive Aufgabenstellungen, Quizfragen und der Einsatz verschiedener Medien unterstützen das eigenständige Lernen.

Im kreativen Abschnitt des Workshops werden die Schüler*innen dann selbst zu Erzähler*innen: Sie erarbeiten lebendige Geschichten über Schutz und Erhalt von marinen Lebensräumen. Mithilfe von Stop-Motion-Boxen, die sich aus dem Fahrrad ausklappen lassen, werden die Geschichten zu animierten Filmen. Mit einer Vielzahl von Elementen und Figuren, die mit Magneten platziert und animiert werden können, sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt.

Das *Korallenrad* ist im Rahmen des internationalen Projekts *RESTORESEAS* zur Restoration mariner Lebensräume entstanden. Es ist die zweite Ausgabe von *NHM on tour*: Das erste Museums-E-Bike von Ars Electronica Futurelab und Inseq Design ist seit 2020 zum Thema Lichtverschmutzung auf Wiens Straßen unterwegs.



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

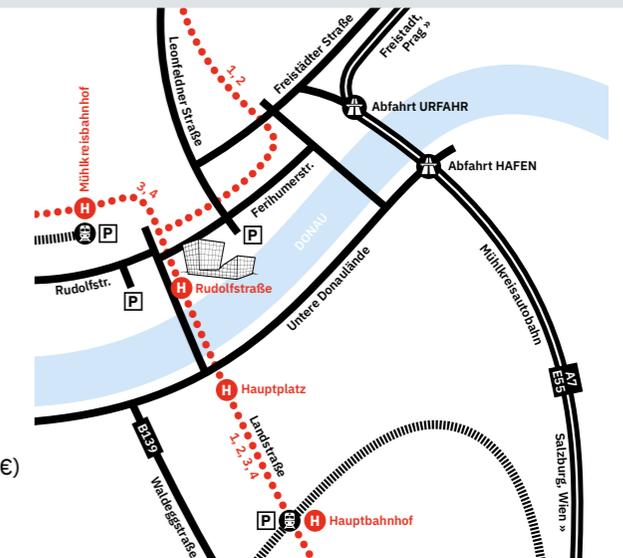
Dienstag – Sonntag: 10:00 – 17:00 Uhr
Montag (auch an Feiertagen): geschlossen

Eintrittspreise

Vollpreis 12,00 € (ab März: 13,00 €) / ermäßigt 10,00 € (ab März: 11,00 €)
Kostenloser Eintritt für Kinder unter 6 Jahren
Familie: 1 Erw. 12,00 € (ab März: 13,00 €), Kind 5,00 €
Familie mit Familienkarte: 1 Erw. 10,00 € (ab März: 11,00 €), Kind 5,00 €
Jahreskarte 35,00 € (ab März: 39,00 €) / ermäßigt 25,00 € (ab März: 29,00 €)

Infos zu 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>

