

update



ARS ELECTRONICA
CENTER
ars.electronica.art

April—Juni
2024

Inhalt

3	Global Shift	35	Lange Nacht der Bühnen
4	Geoanalytik – Die digitale Neuvermessung der Welt	36	Internationaler Museumstag 2024
8	Family Days: More than a Planet	38	ESERO
11	Oben wie Unten		Ars Electronica Festival
14	Deep Space 8K	40	Plattform und Drehscheibe internationaler Kooperationen
22	200 Jahre Anton Bruckner		Ars Electronica Futurelab
	create your world Tour	44	Digitale Schätze im Mariendom
24	Bruckner Live Sessions		Ars Electronica Solutions
26	Lange Nacht der Forschung 2024	47	KEBA-InnoSpace
30	Neuro-Tech Spezial	48	Klima. Wissen. Handeln!
32	Landmarks for Future	49	„Die Welle“ im Gasometer Oberhausen
33	#eachnamematters	50	Deep Space by Ars Electronica eröffnet in China
34	STREAM CLUB 2024	51	Eintrittspreise und Öffnungszeiten



Global Shift

Wie sich unser Blick auf die Welt verändert

Zum besseren Verständnis der Geografie und Topografie unseres Planeten führte bereits Alexander von Humboldt im 19. Jahrhundert auf seinen Expeditionen wichtige Vermessungen und Beobachtungen durch. Die auf seinen Forschungsreisen entstandenen detaillierten Karten waren das wichtigste und genaueste Navigationssystem seiner Zeit. Seine naturwissenschaftlichen Forschungen und sein Beitrag zur Orientierung prägten das Weltbild aller nachfolgenden Generationen.

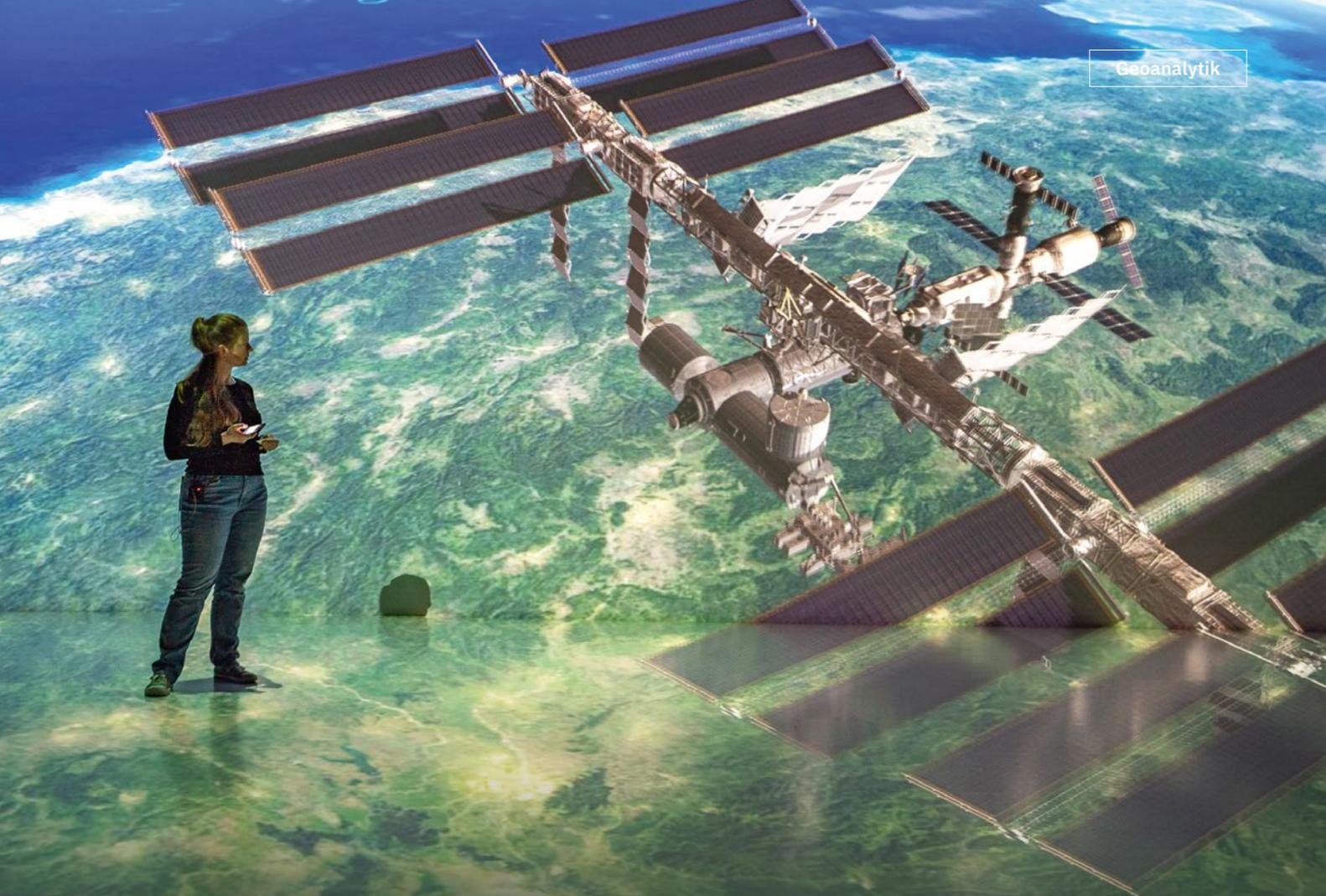
Mit der industriellen Revolution im 18. Jahrhundert hatte der Einfluss des Menschen auf unsere Lebensräume jedoch tiefgreifende Veränderungen zur Folge. Diese Epoche, in der der Mensch zum wichtigsten Faktor biologischer, geologischer und atmosphärischer Veränderungen geworden ist, hat den Epochenbegriff des „Anthropozäns“ geprägt.

Unser technologischer Fortschritt beschränkt sich heute nicht mehr nur auf unseren unmittelbaren Lebensraum, die Erde, sondern erstreckt sich mit der Satelliten- und Raumfahrt-technologie bis ins Weltall. Wir sind uns oft gar nicht bewusst, wie sehr die Technologie unseren Alltag bestimmt. Wer denkt schon bei jedem Blick auf das Smartphone welche Daten wir preisgeben und wie viele technische Komponenten dahinterstecken?

Die Ausstellung „Global Shift“ im Ars Electronica Center beschäftigt sich mit den vielen Facetten der globalen Veränderungen und Umbrüche. Von der neuen digitalen Infrastruktur über die Erdbeobachtung durch Satelliten bis hin zu den Daten, die von uns tagtäglich gesammelt werden, zeigt „Global Shift“ einen Ausschnitt über den aktuellen Zustand unserer Lebenswelt.

Wie die konkrete Arbeit mit Geodaten funktioniert, können Schüler*innen nunmehr in einer Workshop-Reihe in Zusammenarbeit mit dem iDEAS:lab der Paris Lodron Universität Salzburg erfahren, wo der Geoinformatiker Dr. Bernd Resch an konkreten Anwendungen der „Geoanalytik“ für den Katastrophenschutz forscht.

Erfahren Sie in dieser Ausgabe des *update* mehr über das spannende Themenfeld der „Geoanalytik“.



Geoanalytik

Die digitale Neuvermessung der Welt

Durch die Integration von Geoinformationen, Datenanalyse und modernen Technologien ermöglicht die Geoanalytik (Geographical Analytics) ein tieferes Verständnis komplexer Zusammenhänge in den Bereichen Umwelt, Ressourcen, Klima und vielem mehr. Trotz Vorbehalten gegenüber einem intensiv überwachten Planeten werden große Hoffnungen in die Geoanalytik gesetzt, um Antworten auf die drängendsten Fragen unserer Zeit zu finden.

Analyse einer digital erfassten Welt

Geodaten in Echtzeit ermöglichen heute immer neuere und genauere Einblicke in die Mechanismen globaler Veränderungen. Satellitenbilder, GPS-Daten, Social-Media-Posts und Sensormesswerte – die Geoanalytik befasst sich mit der Interpretation einer schier unfassbaren Menge an geografischen Informationen. Ihre interdisziplinären Methoden kombinieren Geografie, Geoinformatik, Datenwissenschaft und Statistik, um den Planeten mit höchster Präzision zu analysieren. Mit Hilfe von Algorithmen kann die Geoanalytik heute sehr effizient Gesetzmäßigkeiten, Muster und Zusammenhänge in den Daten erkennen, die Präzisionsinstrumente aus den entlegensten Winkeln der Erde und aus dem Weltraum liefern.

In der Geoinformatik werden digitale Datenbestände mit computerwissenschaftlichen Methoden analysiert, um geografische und soziale Prozesse besser zu verstehen. Eingesetzt werden die geoanalytischen Methoden für die Bereitstellung von Echtzeitdaten und Analysen, zum Beispiel zur Optimierung städtischer Infrastruktur – Verkehrsflüssen und Wohnstandorten – aber auch zur Vorhersage von Naturkatastrophen, oder im Notfall- und Krisenmanagement.

Neben traditionellen statistischen Methoden und Modellierungen kommen hierfür im letzten Jahrzehnt verstärkt KI-Methoden zum Einsatz. Die digitale Neuvermessung der Welt durch Geoanalytik verspricht faszinierende Erkenntnisse über die komplexen Lebensräume, in denen wir leben. Durch die Analyse geografischer Daten mithilfe Künstlicher Intelligenz ist es möglich, völlig neue Zusammenhänge zu erkennen.

Auch wenn die Vorstellung eines intensiv überwachten Planeten ernüchternd sein mag, erhofft man sich von der Geoanalytik nicht weniger, als die großen Fragen unserer Zeit zu beantworten. So soll sie zum Beispiel eine fundierte Entscheidungsgrundlage für eine der brennendsten Zukunftsfragen bereitstellen: Wie können wir unser Leben in Zukunft besser an die sich verändernden Rahmenbedingungen auf der Welt anpassen?

Ars Electronica, Robert Bauernhansl

Citizen Science und Anwendungen für den Katastrophenschutz

Die Ausstellung „Global Shift“ im Ars Electronica Center zeigt beispielhaft, wie Geoanalytik eingesetzt wird, um Zusammenhänge zwischen lokalen und globalen Ereignissen besser zu verstehen. Aus den Open-Source-Daten von Erdbeobachtungssatelliten ist jedoch auch ein Kampf um Gerechtigkeit entstanden. Mit ziviler Aufklärung – Citizen Intelligence – kann jede*r einzelne aber auch dazu beitragen, Missstände aufzudecken. So präsentierte etwa Phillip Gartlehner, Infotrainer und Initiator der Workshopserie *Toolbox für zivile Investigation* im Frühjahr 2023 bei einem Citizen-Intelligence-Workshop im Ars Electronica Center die leistungsstarken Online-Tools und investigativen Methoden, mit denen Citizen Scientists mithelfen können, immer mehr Umweltverbrechen aufzudecken.

Der Geoinformatiker Dr. Bernd Resch forscht im *Geo-social Analytics Lab* der Paris Lodron Universität Salzburg an einer konkreten Anwendung von Informationen aus Geodaten für den Katastrophenschutz. Aus nutzergenerierten Daten aus sozialen Netzwerken, Mobilfunkdaten oder physiologischen Messungen soll im Ernstfall eine großräumige Ansicht eines Katastrophengebietes für die Einsatzkräfte erstellt werden.

Wie die Arbeit mit Geo-Daten konkret funktioniert können Schüler*innen im Rahmen unseres aktuellen Schulprogramms seit kurzem auch in einer Workshop-Reihe erfahren, die in Zusammenarbeit mit dem Team des iDEAS:lab der Paris Lodron Universität Salzburg durchgeführt wird.





Ausstellungsvue, Global Shift, Ars Electronica Center



Ausstellungsvue, Global Shift, Ars Electronica Center



Über den digitalen Footprint unseres Planeten und die positiven Aspekte einer digital überwachten Welt haben wir mit dem Geoinformatiker Dr. Bernd Resch von der Paris Lodron Universität Salzburg gesprochen.

Wie erzeugt man den digitalen Footprint eines Planeten? – Woher stammen die Daten, wie werden sie erfasst und ausgewertet?

Unsere Datenquellen sind mannigfaltig: Wir nutzen alles, was die Welt beschreibt und räumlich verortet ist. Generell unterscheiden wir zwischen „Fernerkundungsdaten“ (Beobachtung eines Phänomens aus der Ferne) und „in-situ Daten“ (Beobachtung eines Phänomens in der direkten Umgebung). Fernerkundungsdaten umfassen beispielsweise Satelliten- und Drohnenbilder, Infrarotaufnahmen, Radardaten u.a. In-situ Daten stammen beispielsweise aus Umweltmessungen (Lufttemperatur, Bodenfeuchte, Schadstoffkonzentration, etc.), Verkehrszählungen, oder der Landvermessung.

Dabei spielen nutzergenerierte Daten eine immer zentralere Rolle – wir alle hinterlassen durch die Nutzung diverser Alltagstechnologien Spuren im digitalen Raum. Diese Entwicklung wird dadurch begünstigt, dass wir aktuell eine Explosion nutzergenerierter Datenbestände erleben – unterstützt durch immens steigende Verbreitung von Smartphones, neuen tragbaren Sensortechnologien sowie ein sich stark veränderndes Kommunikationsverhalten. Dies betrifft unter anderem Posts in sozialen Medien, Aktivitäten in Mobilfunknetzwerken, persönliche Fitnesstracker, eDiary-Apps oder Micro-Blogs.

Mit Hilfe von Methoden der künstlichen Intelligenz können diese Daten, die häufig explizit geocodiert sind, multimodal (semantisch – geografisch – zeitlich) ausgewertet werden, um so individuelle, intersubjektive Beobachtungen in die Analyse und Visualisierung von geografischen Prozessen einfließen zu lassen.

Im Vergleich zu traditionellen statistischen Methoden schaffen es KI-Algorithmen dabei, besser mit diversen Unsicherheiten umzugehen, z.B. mit semantischen Mehrdeutigkeiten, unklaren räumlichen oder zeitlichen Bezügen, oder sprachlichen Irregularitäten. Trotzdem braucht es meist noch menschliche Expertise bei der Datenanalyse, wie etwa bei der Plausibilisierung der Ergebnisse oder im KI-Lernprozess an sich. Hierbei kommen häufig „Active Learning“ Methoden zum Einsatz, bei denen ein Mensch den Lernvorgang der KI überwacht und nachjustiert, indem bspw. von der KI klassifizierte Daten stichprobenartig manuell geprüft werden und das Prüfergebnis an die KI zurückgespielt wird.

Warum wird versucht, die Welt so detailgetreu als möglich zu erfassen?

Vor einem Jahrzehnt wurden Geoinformatik-Analysen noch stark durch mangelnde Datenverfügbarkeit eingeschränkt. Heutzutage sind wir voll im „Big Data“-Zeitalter angekommen, wir haben es also mit massiv großen Datenbeständen zu tun, die teils nur mehr schwierig und mit enormen Computing-Ressourcen zu bewältigen sind.

Somit können wir heute die Welt auch viel detailreicher erfassen, weil sich die räumliche und zeitliche Auflösung der Ausgangsdaten stark erhöht hat. Das geht so weit, dass wir in digitalen Zwillingen des Planeten geografische Prozesse in Echtzeit und räumlich sehr feingliedrig beobachten und steuern können.

Die Geoinformatik als Querschnittsdisziplin adressiert unterschiedlichste Anwendungsdomänen wie bspw. Katastrophenmanagement (Lagebeurteilung auf Basis von Satellitenbildern und Daten aus sozialen Medien), humanitäre Hilfe (Analyse von Flüchtlingsströmen), Umweltbeobachtung, Stadt- und Mobilitätsplanung, u.a.

Sie selbst forschen an einem System zum Katastrophenschutz, das aus den Daten aus sozialen Netzwerken und Satellitenbildern eine Orientierungshilfe für die Einsatzkräfte erzeugen soll?

Nutzergenerierte Daten sind mittlerweile als valide und hochqualitative Datenquelle anerkannt. Dies betrifft besonders die Nutzung von geo-sozialen Medien – also Social Media Posts mit expliziter Georeferenz – als Datenquelle. Mit Hilfe von KI-Methoden filtern wir Social Media Posts nach Relevanz und erzeugen Karten mit Hot- bzw. Coldspots, also räumliche Konzentrationen von semantisch relevanten Posts. Hotspots sind hier räumliche Häufungen von Posts, die sich auf eine Naturkatastrophe beziehen, wohingegen Coldspots-Gebiete repräsentieren, wo zwar viele

Tweets gesendet wurden, aber nur ein kleiner Teil davon für die Katastrophenlage relevant ist. Zusätzlich werden die einzelnen Posts auf der Karte dargestellt, um Detailinformationen (Bilder, Videos, Text) räumlich verortet sichtbar zu machen.

Diese Social Media Hotspots können dann mit fernerkundungsbasierten Analysen von Satellitendaten kombiniert werden, die besonders in der Fläche eine sehr gute Abdeckung erreichen. Somit wird es also möglich, mit Hilfe von Social Media Posts Katastrophenereignisse räumlich und zeitlich genau abzubilden. Das bedeutet, dass mit entsprechend geeigneten und komplexen KI-Analysenmethoden die Abgrenzung von Gebieten, die von einer Katastrophe betroffen sind, zuverlässig vollzogen, und darüber hinaus noch eine Aussage über mögliche Schäden getroffen werden kann. Andererseits liegt die eigentliche Stärke in der Kombination von geo-sozialen Medien mit anderen Informationsquellen, um genaue und vollständige räumliche Abdeckungen zu erreichen.

Zur Validierung in einem realitätsnahen Szenario haben wir kürzlich eine große Übung mit über 800 Einsatzkräften durchgeführt, um die Nützlichkeit der von uns generierten Informationsebenen zu überprüfen.

<https://service.salzburg.gv.at/lkorrij/detail?nachrid=68452>
<https://geosocial.at>



More than a Planet

Family Days: More than a Planet

SA 20.4. und SO 21.4.2024

Mein Zuhause, meine „Hood“, mein Planet: Die Erde. Der blaue Planet ist Ursprung und Heimat aller uns bekannten kleinen und großen Lebewesen. Zum Leben braucht es bekanntlich Licht, Wasser, Luft, und Nahrung – doch um auch gut leben zu können, müssen diese Grundlagen sauber und unbelastet sein.

An diesem Wochenende laden wir euch und eure Familie ein, unseren Heimatplaneten im Ars Electronica Center zu feiern. Zeigen wir der Welt, dass wir stolze Bewohner*innen unseres Planeten sind und dass wir mit ihm und all seinen Besonderheiten respektvoll und achtsam umgehen können – und auch wollen!

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



More than a Planet



Tour PLANet B

SA 20.4. und SO 21.4.2024, 14:00 – 15:00
ab 12 Jahren

Nichts bestimmt die Medienlandschaft im Moment so sehr, wie der Klimawandel. In dieser Themenführung sprechen wir über das Anthropozän, das Zeitalter, in dem der Mensch den größten Einfluss auf das Ökosystem hat. Wir zeigen die beobachtbaren und messbaren Veränderungen auf unserem Erdball mithilfe von Satellitentechnologien, Datenanalysen und Visualisierungsstrategien. Einerseits helfen uns Technologien dabei, die Auswirkungen des Klimawandels besser zu verstehen, andererseits ist Technologie aber auch Teil des Problems. Fragen und Diskussionen zum Thema sind erwünscht, rasches Handeln ist explizit erbeten.

Open Workshop Werde Klimadetektiv*in!

SA 20.4. und SO 21.4.2024, 14:00 – 16:30
ab 12 Jahren

Die Satelliten der Europäischen Weltraumorganisation ESA liefern uns wichtige Daten über die Erde, besonders für die Klimaforschung. Im Klima-Detektiv*innen-Büro von ESERO Austria wird mittels Erdbeobachtung die Erde von oben erforscht und erkundet.



Open Workshop Welt nach Maß

SO 21.4.2024, 13:30 – 16:30
ab 8 Jahren

Die Erde ist etwa 4,6 Milliarden Jahre alt – ganz schön alt, wenn man bedenkt, dass es uns Menschen erst seit 200.000 Jahren gibt. Trotzdem verändern wir unseren Planeten so radikal, dass man es sogar vom Weltall aus sehen kann, denn Satelliten zeigen uns die Welt von oben. In diesem Workshop machen wir uns unser eigenes Bild von der Welt, indem wir sie mit Händen und Füßen und Sensoren vermessen. Wie würdet ihr die Welt verändern, um sie zum besten Platz im Universum zu machen?

Open Workshop Im Moos viel los

SA 20.4.2024, 13:30 – 16:30
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, kannst du unter dem Mikroskop lustige Wimmel-Welten dieser Kleinstlebewesen entdecken.





Deep Space Spezial Die Erde ein besonderer Planet

SA 20.4. und SO 21.4.2024, 11:30 – 12:00
und 14:00 – 14:30

Unsere Erde ist ein außergewöhnlicher Ort. Was macht ihn zu einer Welt, in der über acht Millionen Arten von Lebewesen nicht nur überleben, sondern auch gedeihen können? Lernt die vielen Besonderheiten der Erde kennen: von ihren mächtigen Schutzschilden, über ihr lebendiges Inneres – bis hin zu ihrer perfekten Verortung in unserer Heimatgalaxie der Milchstraße.

Präsentation Thementonne – There is no Planet B

SA 20.4. und SO 21.4.2024, 11:00 – 11:30
und 15:00 – 15:30
ab 4 Jahren

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

Das Festival des #NewEuropeanBauhaus 2024 hat sich mit Partnern rund um den Globus auf den Weg gemacht, um Innovatoren, Schöpfer und Wissenschaftler aus allen Bereichen des Lebens zusammenzubringen. Das Neue Europäische Bauhaus ist eine interdisziplinäre Initiative, die den Europäischen Green Deal mit unseren Lebensräumen verbindet. Im April veranstaltet diese Initiative ein verteiltes und doch verbundenes Festival – mit Städten in ganz Europa, die zu einer gemeinsamen Bewegung beitragen! Gemeinsam mit der Stadt Linz, der Kunstuniversität Linz und der Tabakfabrik ist Ars Electronica Teil des New European Bauhaus Festivals. This project receives funding from the European Union's Creative Europe programme under grant agreement No 101056238.



Kunstuniversität zu Linz
University of Arts Linz

TABAK
FABRIK

ARS ELECTRONICA
Art, Technology & Society



Deep Space Spezial Vergängliche Schönheit – Italiens fragile Schätze

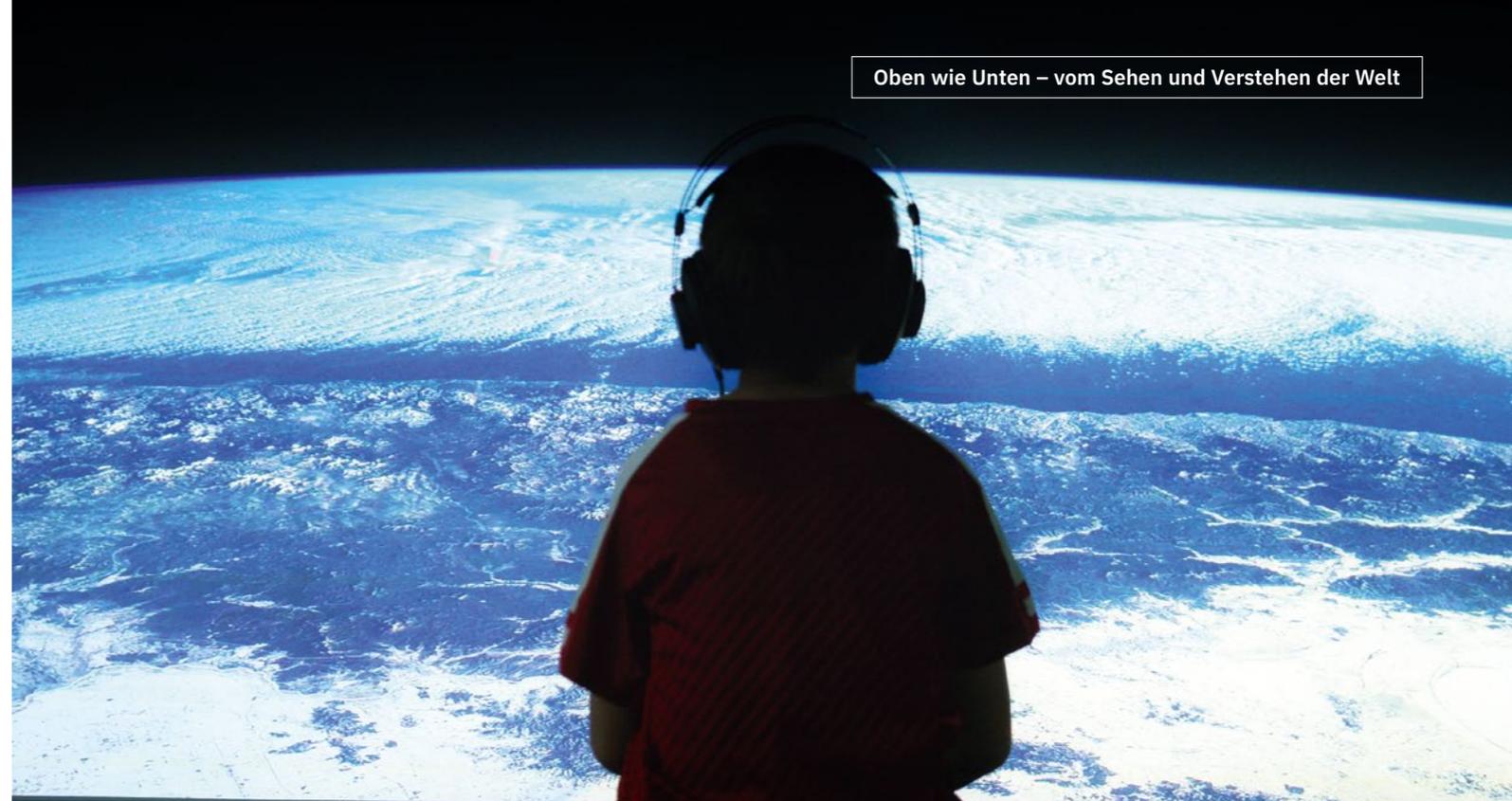
SA 20.4. und SO 21.4.2024, 13:00 – 13:30

Zwei eindrucksvolle Werke, die auf faszinierende Weise die Schnittstelle von Kunst, Technologie und Kultur beleuchten: *Venice Revealed* vom Grand Palais Immersif und Iconem nutzt modernste Technologie, um eine 3D-Rekonstruktion der Stadt zu schaffen, die seit Jahren gegen Umwelteinflüsse ankämpft. *Venice Revealed* eröffnet eine völlig neue Perspektive auf die historische Schönheit – sogar durch Mauern zu gehen, ist möglich! *Last Supper Interactive* von Franz Fischnaller macht Leonardos Meisterwerk *Das letzte Abendmahl* auf nie dagewesene Weise erkundbar. Beide Werke zeigen eindrucksvoll, wie moderne Technologie eingesetzt werden kann, um kulturelles Erbe zu bewahren und eine erweiterte Sichtweise zu ermöglichen – sei es, indem man die Mauern Venedigs durchdringt oder in die feinsten Details von Leonardos Gemälde eintaucht.

SA 20.4. und SO 21.4.2024
Eintritt: gültiges Museumsticket

Ars Electronica, Martin Hieslmair, Birgit Cakir, Robert Bauernhansl

Oben wie Unten – vom Sehen und Verstehen der Welt



Themenwochenende Oben wie Unten vom Sehen und Verstehen der Welt SA 15.6. und SO 16.6.2024

Wie wir Menschen die Welt sehen, verstehen, planen und verhandeln, hat mit unserem Bild von der Welt – unserem Weltbild – zu tun. Dieses wiederum verändert sich mit den Beobachtungsmöglichkeiten und Messtechniken, die wir nutzen.

Neben spirituellen/religiösen Überzeugungen bestimmt auch der wissenschaftliche Status quo unser Weltbild. Im Ars Electronica Center widmen wir uns an diesem Wochenende den technologischen Entwicklungen, die es uns ermöglichen, die Welt von oben, mittels Satelliten zu betrachten bzw. von unten, mittels sozialer digitaler Netzwerke zu analysieren.

Open Workshop iDEAS:lab

SA 15.6.2024, 10:00 – 17:00

Die Sensoren der Geoinformatik sind wie eine „digitale Haut“ unseres Planeten. Durch Fernerkundung oder Messungen direkt an der Erdoberfläche mit stationären, mobilen, physikalischen oder „sozialen“ Sensoren können wir weltweit Veränderungen an der Erdoberfläche beobachten, diagnostizieren und teilweise auch vorhersagen.

An diesem Wochenende lädt das iDEAS:lab, ein interaktives Labor für forschendes Lernen, im Ars Electronica Center zu einer Rätselrallye ein, bei der die Besucher*innen wissenschaftliche Erdbeobachtung an der Schnittstelle zwischen realer und virtueller Welt erleben können.



Open Workshop Werde Klimadetektiv*in!

SA 15.6. und SO 16.6.2024, 14:00 – 16:30

Die Satelliten der Europäischen Weltraumorganisation ESA liefern uns wichtige Daten über die Erde, besonders für die Klimafor- schung. Im Klima-Detektiv*innen-Büro von ESERO Austria wird mittels Erdbeobachtung die Erde von oben erforscht und erkundet.



Tour Die Welt vermessen

SA 15.6. und SO 16.6.2024, 14:00 – 15:00
ab 11 Jahren

Der Mensch gestaltet und verändert die Erde, und das ist sogar aus dem Weltraum sichtbar. Technologische Entwicklungen wie Satelliten- oder Laserscan-Technologien bestimmen „sehend“ unser Weltbild. Darüber hinaus macht das Netz aus Datenkabeln, das unseren Planeten zusätzlich überzieht, den Globus nicht nur zum Dorf, sondern schafft auch neue Perspektiven auf das, was auf dem Globus vor sich geht. Die Ausstellung „Global Shift“ gibt einen Einblick in diese Veränderungen.

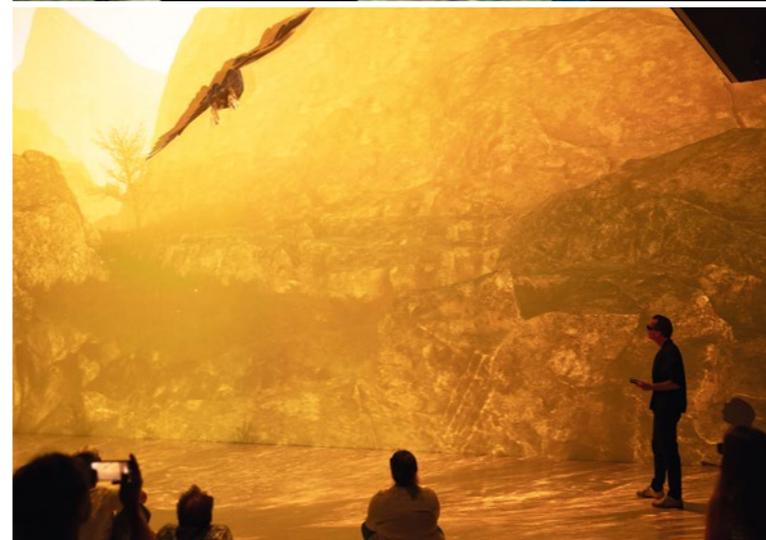
Open Workshop Flache Weltbilder

SA 15.6. und SO 16.6.2024, 13:30 – 16:30
ab 11 Jahren

Weltbilder sind immer im Wandel begriffen und zeichnen sich mit unseren Erkenntnisfortschritten neu – von dem Bild der Welt als Scheibe bis hin zu 3D-Visualisierungen der Erdkugel. Erdbeobachtungstechnologien wie Satelliten eröffnen völlig neue Perspektiven auf unseren Planeten und frei zugängliche Apps ermöglichen uns einen ungehinderten Blick darauf. Im Workshop *Flache Weltbilder* gestalten die Teilnehmer*innen ihre eigenen Weltbilder – und flach sind sie nur, weil wir bei der Gestaltung mit Cyanotechnik arbeiten.



Ars Electronica, Birgit Cakir, Robert Bauernhansl, vogelphoto



Deep Space Spezial Die Erde – ein besonderer Planet

SA 15.6. und SO 16.6.2024, 11:00 – 11:30
und 13:30 – 14:00

Unsere Erde ist ein außergewöhnlicher Ort. Was macht ihn zu einer Welt, in der über acht Millionen Arten von Lebewesen nicht nur überleben, sondern auch gedeihen können? Lernen Sie die vielen Besonderheiten der Erde kennen: von ihren mächtigen Schutz- schilden, über ihr lebendiges Inneres – bis hin zu ihrer perfekten Verortung in unserer Heimatgalaxie der Milchstraße.

Deep Space Spezial Connected – How the World is More than the Sum of its Parts

SA 15.6. und SO 16.6.2024, 11:30 – 12:00
und 14:00 – 14:30

Das Projekt *Connected – How the World is More than the Sum of its Parts* enthüllt die vielfältige Natur der Erdsysteme und entwirrt die dem System zugrunde liegenden Strukturprinzipien, von natürlichen Phänomenen bis hin zu menschlichen Schöpfungen. Aus der Perspektive von drei verschiedenen Avataren sind die Besucher*innen eingeladen, die vielfältigen Biome der Erde zu erkunden: Ein Fuchs erkundet das Festland, eine Schildkröte taucht durchs offene Wasser und ein Vogel entdeckt den scheinbar endlosen Himmel.

Durch die Augen der Avatare erleben die Besucher*innen mikro- und makroskopische Systeme – von Tierschwärmen und Netz- werken der Flora über weitläufige Infrastrukturen bis hin zu den unendlichen Weiten des World Wide Web. Auch der menschliche Organismus selbst wird als komplexes Netzwerk biomolekularer Interaktionen erfahrbar.

SA 15.6. und SO 16.6.2024
Eintritt: gültiges Museumsticket



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	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
16:30	Deep Space Spezial: Playing Anton

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* 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

Zwei eindrucksvolle Werke, die auf faszinierende Weise die Schnittstelle von Kunst, Technologie und Kultur beleuchten: *Venice Revealed* vom Grand Palais Immersif und Iconem nutzt modernste Technologie, um eine 3D-Rekonstruktion der Stadt zu schaffen, die seit Jahren gegen Umwelteinflüsse ankämpft. *Venice Revealed* eröffnet eine völlig neue Perspektive auf die historische Schönheit – sogar durch Mauern zu gehen, ist möglich! *Last Supper Interactive* von Franz Fischnaller macht Leonardo da Vincis Meisterwerk *Das letzte Abendmahl* auf nie dagewesene Weise erkundbar. Beide Werke zeigen eindrucksvoll, wie moderne Technologie eingesetzt werden kann, um kulturelles Erbe zu bewahren und eine erweiterte Sichtweise zu ermöglichen – sei es, indem man die Mauern Venedigs durchdringt oder in die feinsten Details von Leonardos Gemälde eintaucht.

Deep Space Spezial

Playing Anton

Tauchen Sie anlässlich des Bruckner-Jubiläumsjahres 2024 im Deep Space 8K musikalisch und visuell in die Welt von Anton Bruckner ein und erkunden Sie seine einzigartigen Klangwelten interaktiv. Mit *Playing Anton* sind Sie nicht nur Zuhörer*innen, sondern werden zum Teil des Orchesters selbst. Dank modernster Interaktionstechnologie können Sie die verschiedenen Instrumentengruppen des Bruckner Orchester Linz gemeinsam mit anderen neu gestalten und die musikalischen und kompositorischen Aspekte von Bruckners Musik als beeindruckende 3D-Visualisierungen erleben.

Powered by

LINZ AG



Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner, Martin Hieslmair

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.

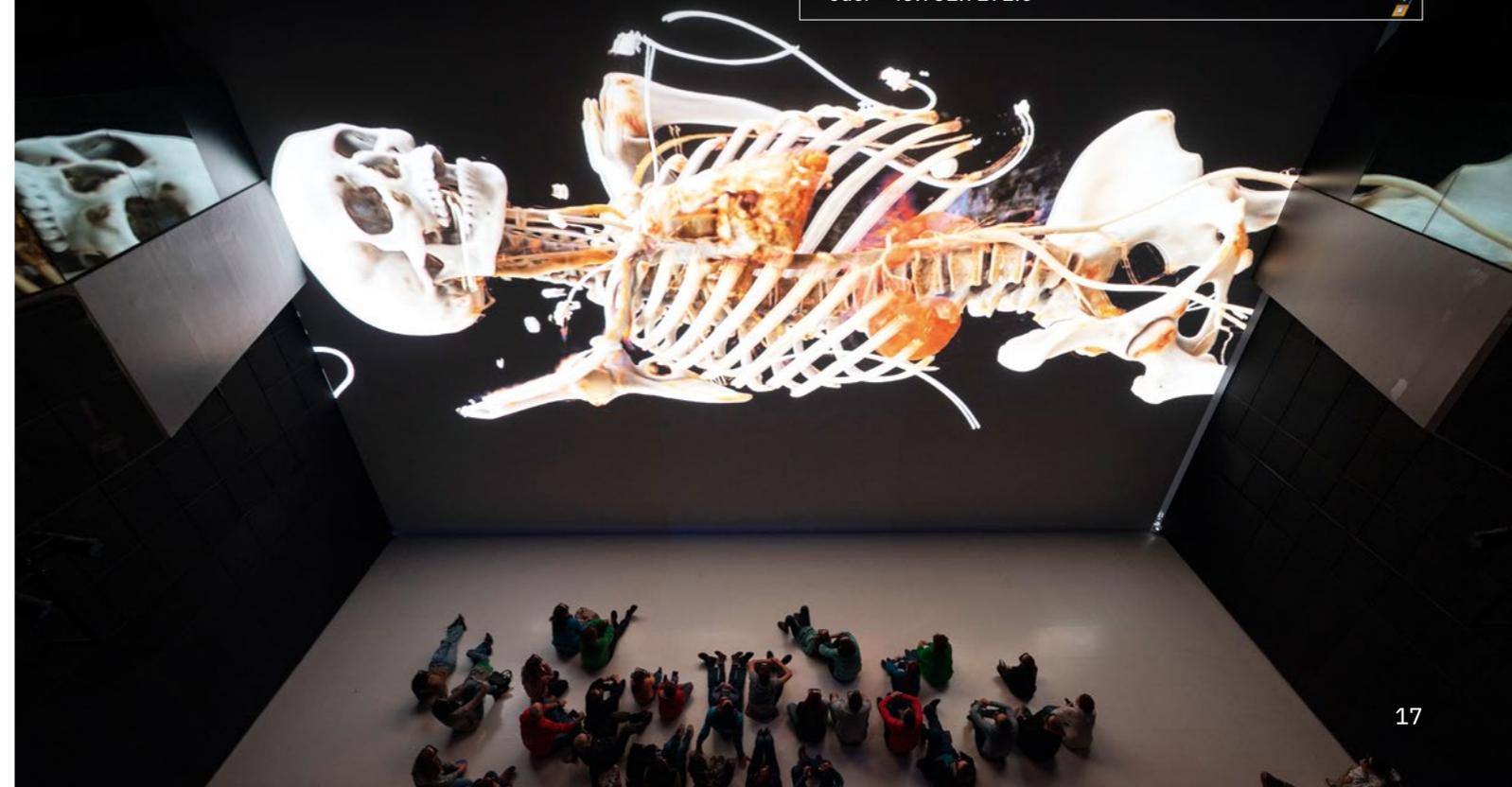
Deep Space Lecture Anatomie für Alle

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





Deep Space Concert
DRD 80 – Piano Music meets Digital Images
Piano: Dennis Russell Davies, Maki Namekawa, Echtzeit-Visualisierung: Cori O’Lan
 Mit Musik von Bedřich Smetana, John Cage, Laurie Anderson, Philip Glass, Arvo Pärt und W.A. Mozart
SO 21.4.2024, 11:00 – 12:30 und 17:00 – 18:30

Das Benefizkonzert von Maki Namekawa und Dennis Russel Davies, hinter dem primär der erfreuliche Anlass eines runden Geburtstages steht, ist dem Projekt *Hodgkin Long Term Survivorship* gewidmet. Diese Lymphdrüsenkrebskrankung hat eine extrem hohe Heilungsrate, und die Studien der letzten Jahrzehnte konnten sich daher maßgeblich auf die Reduktion von therapiebezogenen Nebenwirkungen und Langzeitfolgen fokussieren.

Dennoch gibt es Patient*innen, die zwar den Krebs besiegt und die Therapien ohne messbare Organschäden hinter sich gebracht haben, aber trotzdem nicht mehr zu ihrer alten Lebenskraft und Lebensfreude zurückfinden können. Im Rahmen des Projekts *Hodgkin Long Term Survivor* sollen gerade bei diesen Patient*innen die oft unterschiedlich ausgeprägten Ursachen entschlüsselt werden, um ihnen in der Folge individuelle Unterstützungsprogramme zukommen lassen zu können.

Tickets:
 Sitzplatzkarte 50 €, Stehplatzkarte 15 €
 Erhältlich unter:



<https://kupfticket.com/events/deep-space-concert-piano-music-meets-digital-images>

Eine Kooperation von Ars Electronica und Ordensklinikum Linz Elisabethinen



Deep Space Concert
Nexus
Performance: Max Kanzler, Marco Mrčela
Visuals: Verena Langthaler
DO 2.5.2024, 19:00 – 20:00

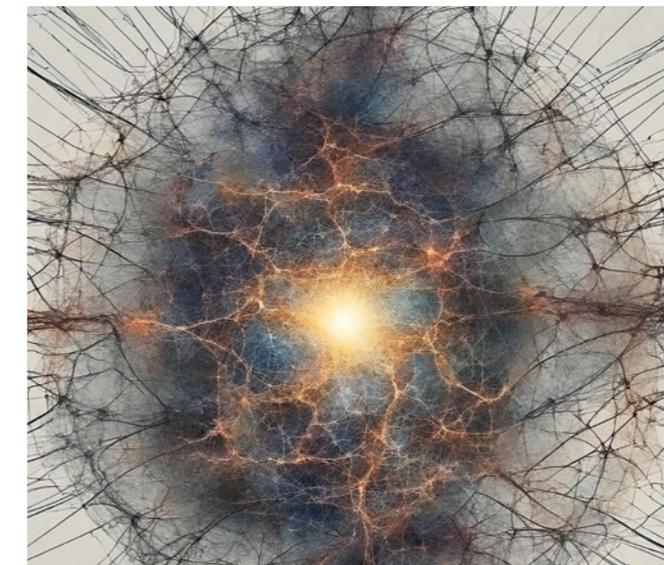
Nexus (lat. für Zusammenhang, Verkettung, Verbindung) erforscht die subtilen und oft übersehenen Verbindungen zwischen den Gegensätzen, die unsere Welt formen. Durch die Kombination von Musik und visueller Kunst entsteht eine immersive Erfahrung, welche die Zuschauer*innen einlädt, sich in den Zwischenräumen von digital und analog, Dialog und Diskurs, Klang und Stille sowie Licht und Schatten zu bewegen. *Nexus* sucht nach Gemeinsamkeiten in den Widersprüchen unserer Welt und dient als Plattform, um scheinbar unvereinbare Extreme und gegensätzliche Kräfte zu erforschen und zu verbinden. Zwei Musiker und eine visuelle Künstlerin hinterfragen in der Performance ihre Vorstellungen von Kontrasten und versuchen, die Schönheit in den Verbindungen zwischen den Polen zu entdecken. Der Deep Space 8K als interdisziplinäre Schnittstelle und Kulisse für die Performance unterstreicht das Konzept in hervorragender Weise.

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

Deep Space Lecture
Best of Astrophotos
Dr. Dietmar Hager, Astrofotograf, Stargazer Observatory
DO 16.5.2024, 19:00 – 20:00

Der Oberösterreicher Dr. Dietmar Hager betreibt gemeinsam mit seinem australischen Kollegen Eric Benson mitten in der australischen Wüste ein spezielles Observatorium für Astrofotografie. An diesem Abend zeigt Dr. Hager eine große Auswahl der über die Jahre entstandenen Sternfotos, von denen viele auch von der NASA als „Astronomy Picture of the Day“ veröffentlicht wurden. Er erklärt, welch enormer technischer und auch zeitlicher Aufwand in der Erstellung eines solchen Deep-Space-Fotos steckt und warum ein solches Foto mehr ist als nur eine Langzeitbelichtung. Er geht auch der Frage nach, warum es in den letzten Jahren fast unmöglich geworden ist, solche Fotos von seiner Sternwarte im Mühlviertel aus zu machen. Ein Abend mit vielen Aufnahmen aus dem Weltall und einem ebenso tiefen Einblick in die Herausforderungen eines Astrofotografen.

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



Ars Electronica, vgg.photo, Dietmar Hager, Eric Benson



**Deep Space Experience – Premiere
Connected – How the World is More
than the Sum of its Parts**

**Jörg Menche, Sebastian Pirch, Norbert Unfug,
Felix Müller, Christiane V. R. Hütter von der
Forschungsgruppe Menchelab
MI 29.5.2024, 19:00 – 20:00**

Connected – How the World is More than the Sum of its Parts enthüllt die vielfältige Natur der Erdsysteme und entwirrt die dem System zugrunde liegenden Strukturprinzipien, von natürlichen Phänomenen bis hin zu menschlichen Schöpfungen. Aus der Perspektive von drei verschiedenen Avataren sind die Besucher*innen eingeladen, die vielfältigen Biome der Erde zu erkunden: Ein Fuchs erkundet das Festland, eine Schildkröte taucht durchs offene Wasser und ein Vogel entdeckt den scheinbar endlosen Himmel. Durch die Augen der Avatare erleben die Besucher*innen mikro- und makroskopische Systeme – von Tierschwärmen und Netzwerken der Flora über weitläufige Infrastrukturen bis hin zu den unendlichen Weiten des World Wide Web. Auch der menschliche Organismus selbst wird als komplexes Netzwerk biomolekularer Interaktionen erfahrbar.

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

**Deep Space Experience
WHAT IS REMAINING
Labo Traces @ Ars Electronica
Triple Bill Dance Performance
Choreografie: Matteo Cogliandro, Yu-Teng Huang,
Hinako Taira, Pedro Tayette
Mit TANZ LINZ
SA 15.6.2024, 19:30 – 21:00**

Labo Traces entwickelte sich aus einer Suche nach Her- und Zukunft, eine Suche, die nicht ohne neue Orte und andere Kunstformen auskommen kann. Deshalb entsteht mit *WHAT IS REMAINING* eine einzigartige Kooperation von *TANZ LINZ* und der Abteilung für *Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst* der Kunstuniversität Linz. Im Deep Space 8K verdichten sich zeitgenössischer Tanz und interaktive, digitale Kunst, auf visueller sowie audativer Ebene zu einem kollektiven Kondensat. Der Körper der Tänzer*innen setzt sich in den Ausdrucksformen der Medienkünstler*innen fort – und umgekehrt.

Eine Kollaboration von TANZ LINZ mit der Kunstuniversität Linz / Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst und dem Ars Electronica Center.

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

Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner, Martin Hieslmair

Deep Space 8K

**Deep Space Experience
Being Anton**

**Norbert Trawöger, Künstlerischer Direktor Bruckner Orchester Linz
Ali Nikrang, Key Researcher & Artist Ars Electronica Futurelab
Lydia Zachbauer, Leitung Vermittlung Anton Bruckner 2024
DO 7.6.2024, 19:00 – 20:00**

Bruckners 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. Seit Februar kann man im Ars Electronica Center mit *Being Anton* und *Playing Anton* die Musik Bruckners, aber auch die ihn damals umgebende Klangwelt auf bisher nie dagewesene, immersive Weise erleben.

Erfahren Sie an diesem Abend von Key Researcher & Artist Ali Nikrang (Ars Electronica Futurelab) mehr über diese beiden Projekte. Norbert Trawöger – *der* Experte für Leben und Werk Bruckners – und Lydia Zachbauer, Leitung Vermittlung Anton Bruckner 2024, geben Einblicke in die einzigartigen Projekte der KulturExpo „Anton Bruckner 2024“.



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



200 Jahre Anton Bruckner

2024 feiert ganz Oberösterreich 200 Jahre Anton Bruckner. Gemeinsam mit dem Bruckner Orchester Linz hat das Team des Ars Electronica Futurelab für die Besucher*innen im Ars Electronica Center zwei eindrucksvolle Bruckner-Erlebniswelten geschaffen. Erleben auch Sie im Ars Electronica Center die Welt des berühmten Komponisten auf bisher nie dagewesene Weise.

200 Jahre Anton Bruckner

Being Anton

Ars Electronica Futurelab
Sounddesign by Julian P. Schmiederer

Der immersive Klangraum *Being Anton* führt in die Gedanken- und Geisteswelt Bruckners und seiner Zeitgenoss*innen ein. Wenn wir an das Vermächtnis des oberösterreichischen Komponisten Anton Bruckner denken, denken wir an den Klang seiner Musik. Doch von welchen Klängen war Anton Bruckner selbst in seinem Alltag umgeben? Zu der Zeit, als Bruckner lebte, veränderte die industrielle Revolution die Welt in einem noch nie da gewesenem Tempo! Das Leben des 1824 geborenen Komponisten war daher von massiven gesellschaftlichen Umwälzungen geprägt. Die Maschinen veränderten nicht nur den Alltag der Menschen, sondern brachten auch völlig neue Klangwelten mit sich. Der vom Ars Electronica Futurelab entwickelte immersive Klangraum *Being Anton* soll 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!

Raum Mitte
Center Room

Anton Bruckner
7. Sinfonie, II. Adagio (Bearbeitet für Orgel)
Orgel: Jean Galard

Anton Bruckner
Symphony No. 7, Adagio II (arranged for
Organ: Jean Galard)



200 Jahre Anton Bruckner



Deep Space Spezial Playing Anton

täglich (außer MO) von 16:30 – 16:50

Tauchen Sie ein in Bruckners einzigartige Klangwelten und erkunden interaktiv seine Musik im Deep Space 8K. Bei *Playing Anton* sind Sie nicht nur Zuhörer*innen, sondern werden selbst Teil des Orchesters. 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 grandiosen Klangwelten des oberösterreichischen Komponisten erkunden können. Kein Zweifel: Bruckner zählte zu den innovativsten Tonschöpfern seiner Zeit!

Ars Electronica, Birgit Cakir, Martin Hieslmair

Tour Playing, Being... Experiencing Anton

DO/SA/SO/Feiertag + OÖ. Schulferien, 15:30 – 16:30

Begleiten Sie uns bei dieser geführten Tour und entdecken die neuen Klangwelten im Ars Electronica Center: In einem zuvor noch nie dagewesenen Tempo veränderte die industrielle Revolution zur Zeit Bruckners die Welt. Von welchen Klängen war er selbst umgeben? Lassen Sie sich mit diesem immersiven Klangraum in die Gedankenwelt Bruckners und seiner Zeitgenossinnen entführen.

Preis: 5 € / Person
Anmeldung empfohlen unter center@ars.electronica.art
oder +43.732.7272.0



Eine Kooperation von OÖ KulturEXPO Anton Bruckner 2024
und Ars Electronica

Bruckner Live Sessions

April – Oktober 2024
Anton-Bruckner-Centrum, Ansfelden



Lass dich von der Musik Anton Bruckners inspirieren und gestalte deinen eigenen Song! Wie würde der große Komponist eine elektronische Musik-Software wie Ableton Live einsetzen? Welche Möglichkeiten ergeben sich bei der elektronischen Produktion von Musik? Bei den *Bruckner Live Sessions* ist jedenfalls alles möglich: von einfachen Beats bis zu komplexeren Songs. Also: Mitmachen und Eintauchen in die Welt der digitalen Musikproduktion!

Die „Bruckner Live Sessions 2024“ richten sich ganz bewusst an junge Menschen. Das offene Konzept leitet sich aus verschiedenen Workshop-Programmen für elektronische Musik ab, die im Kontext der Ars Electronica create your world TOUR entwickelt wurden. Ars Electronica create your world steht für die spannenden Programme und Initiativen von Ars Electronica für und mit jungen Kreativen. Im Rahmen der seit 2015 äußerst erfolgreich in Österreich und international durchgeführten create your world TOUR werden Schulen, Vereine und pädagogische Institutionen regelmäßig mit aktuellen Inputs aus den Bereichen Kunst, Technologie und Gesellschaft versorgt.

Ars Electronica, Birgit Cakir, tom mesic

Für das Jahr 2024 wurde exklusiv für die Stadtgemeinde Ansfelden, dem Geburtsort Anton Bruckners, ein Projekt entwickelt, das vor allem jungen Menschen die Musik und die Person Anton Bruckners näherbringen soll. Gleichzeitig soll ein wertschätzender und sensibler Bezug zu ihrem heutigen Zugang zur Musik hergestellt werden. Dieser Bezug zwischen der Klassikwelt Bruckners und den modernen Kompositionstechniken wird durch die Kunst des „Sampling“ hergestellt. Dabei werden entweder kurze Ausschnitte oder längere Passagen aus Werken Bruckners gemeinsam analysiert und anschließend zur Re-Komposition aufbereitet und verarbeitet.

Bei den *Bruckner Live Sessions* steht jedenfalls der Spaß an der Musik im Vordergrund, denn so war es auch bei Bruckner: Er liebte es, seine Ideen und Emotionen in großartige Musik umzusetzen.

Für Kinder ab 12 Jahren
Anmeldung unter
bruckner2024@ansfelden.at
April – Oktober 2024,
im Anton-Bruckner-Centrum in Ansfelden
Termine und weitere Informationen unter:



Lange Nacht der Forschung 2024

Mitmachen. Staunen. Entdecken.

FR 24.5.2024, 17:00 – 23:00

Die *Lange Nacht der Forschung* findet am 24. Mai 2024 von 17:00 bis 23:00 an über 200 Ausstellungsorten in ganz Österreich statt. In allen neun Bundesländern können Sie bei freiem Eintritt entdecken, was sonst oft verborgen bleibt: Spannendes, Überraschendes, Erstaunliches!

Auch heuer ist das Ars Electronica Center wieder Ausstellungsort, öffnet spät abends seine Pforten und gewährt Besucher*innen einen Einblick hinter die Kulissen. Dabei werden Fragen und neueste Forschungserkenntnisse aus verschiedensten Themengebieten präsentiert. Es erwarten Sie insgesamt 24 Stationen, 12 Mitmachstationen, 2 Workshops, 4 Führungen, 3 Expert*innen-vorträge und 3 Experimente/Vorführungen.

**LANGE NACHT
DER
FORSCHUNG**
24.05.2024

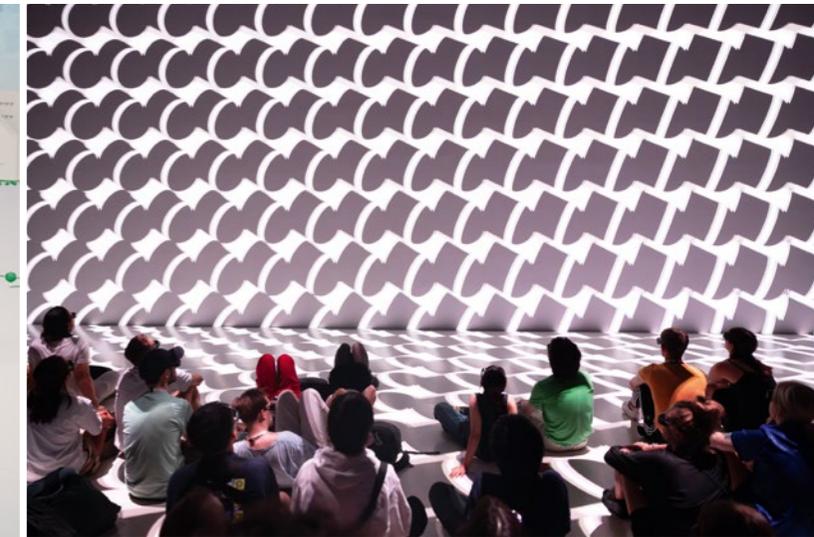


Im Ars Electronica Center laden die hauseigene Forschungsabteilung, das Ars Electronica Futurelab, und eine Reihe externer Projektpartner zu einem Blick hinter die Kulissen ihrer Forschungsarbeit ein. Hier ein kleiner Überblick über das Programm:

Wasserstoffmodelle für Entdecker*innen

Eine klimaneutrale Welt kann es nur mit Wasserstoff geben. Ob im Verkehr, im Gebäude oder der Industrie – der Einsatz ist in fast allen Sektoren sinnvoll. Zur Langen Nacht der Forschung präsentieren wir drei Wasserstoffmodelle vom *Linzer Technikum*, *BOSCH* und der *LINZ AG*, die alle drei anschaulich die gesamte Wasserstoff-Wertschöpfungskette – von der Erzeugung über die Speicherung bis hin zur Verwendung von grünem Wasserstoff – erlebbar machen und das Verständnis für erneuerbare Energien, Wasserstofftechnologien und deren Zusammenhänge schärfen wollen.

Ars Electronica, Birgit Cakir, tom mesic, vog.photo



Deep Space Spezial Data Art & Science Project

Unser tägliches Leben erzeugt riesige Mengen an Daten – umso wichtiger zu diskutieren, wie und wofür diese Daten genutzt werden, wem sie gehören und wie wir sie zur Lösung gesellschaftlicher Probleme einsetzen können. Das Ars Electronica Futurelab arbeitet dazu am interdisziplinären *Data Art & Science Project*: Hier wird untersucht, wo sich Kunst und Datenwissenschaft überschneiden, was Datenwissenschaftler*innen von Künstler*innen lernen können und umgekehrt – und wie sie gemeinsam interessante Geschichten in den Daten finden und kommunizieren können. Diese Verschränkung von Kunst und Wissenschaft kann eigenständige Erkenntnisse schaffen, Sinn stiften und kritisch hinterfragen. Besucher*innen können die ersten Arbeiten, die im Rahmen dieses Forschungsprojekts entstanden sind, im Deep Space 8K des Ars Electronica Center erleben. Hier werden Datensätze auf einer emotionalen und sinnlichen Ebene erfahrbar und eröffnen so einen Dialog mit vielen, ganz unterschiedlichen Menschen.



Deep Space Spezial Deep Sync

Die Neuentwicklung *Deep Sync* des Ars Electronica Futurelab lädt Besucher*innen ein, ihren Herzschlag mit anderen zu teilen. Die Herzschläge verschiedener Teilnehmer*innen werden im Deep Space 8K des Ars Electronica Center sichtbar und hörbar gemacht und beeinflussen die Applikation. Diese audiovisuelle Erfahrung ermöglicht es nicht nur, die eigenen unbewussten Reaktionen zu erkunden, sondern auch deren Wechselwirkungen in der Gruppe. Das laufende Forschungsprojekt untersucht die Auswirkungen der Verwendung von physiologischen Daten in einem co-immersiven Raum.

Deep Space Spezial Playing Anton

2024 feiert Oberösterreich 200 Jahre Anton Bruckner. Erleben Sie im Ars Electronica Center die Welt des berühmten Komponisten auf nie dagewesene Weise: Im Deep Space 8K wartet ein einzigartiges, interaktives Klangerlebnis mit dem Bruckner Orchester Linz.

Workshop Bridge 2040

Ein gutes Gespräch kann inspirierend, anregend, ermutigend und lehrreich zugleich sein. Wesentliche Teile unserer Gesellschaft werden bei Zukunftsthemen allerdings oft außen vor gelassen: Senior*innen und Kinder. Um einen Diskurs zwischen diesen Generationen anzustoßen, hat das Ars Electronica Futurelab *Bridge 2040* entwickelt – ein schnelles Kartenspiel als Brücke in die Zukunft. Die Spieler*innen erfinden dabei im Team eine Geschichte rund um fiktive Charaktere, die im Jahr 2040 leben. Egal ob *Bridge 2040* als Kartenspiel oder als generationsübergreifender Workshop gespielt wird, es gibt keine richtigen oder falschen Antworten – Ziel ist es, gemeinsam mögliche Zukunftsszenarien zu entwerfen und die Beiträge der anderen wertzuschätzen.

Workshop Mit Exoskeletten die Zukunft gestalten

Die Natur war immer schon Quelle der Inspiration für die Wissenschaft. So auch bei den sogenannten „Exoskeletten“. Man kann sie sich vorstellen, wie ein Skelett an der Außenseite des Körpers, wie sie beispielsweise auch bei Insekten wie Gliederfüßern zu finden sind. An diesem Abend erfahren Sie vom Industriewerkzeughersteller awb wie Exoskelette den Alltag in Unternehmen verändern und Mitarbeiter*innen damit entlastet werden können.

Workshop Braucht mein Gehirn zum Puzzeln Strom?

Die Firma g.tec medical engineering GmbH wird mit einer Mitmachstation zum Thema „Braucht mein Gehirn zum Puzzeln Strom?“ im Ars Electronica Center sein. Hier kommt ein von g.tec entwickeltes AI-Puzzle Gehirn-Spiel zum Einsatz, welches die Kraft des Gehirns nutzt, um ein fantastisches AI-generiertes Bild zu entschlüsseln! Dabei konzentrieren sich die Spieler*innen auf ein Puzzleteil, um die Teile nacheinander sichtbar werden zu lassen.

Workshop & Vortrag Quantencomputing

Nicht erst seitdem am 15. Juni 2021 Europas erster Quantencomputer in Ehningen in Betrieb genommen wurde ist die Quantentechnologie medial stark präsent. Rene Grünbauer, Professor am Gymnasium der Regensburger Domspatzen, gibt an diesem Abend Workshops und Kurzvorträge zum spannenden Thema *Quantencomputing*.

Forscher*innen-Tour Neue Erkenntnisse gefällig?

Wie versorgen wir uns in Zukunft mit nachhaltiger Energie? Werden Exoskelette und Gehirn-Computer-Schnittstellen Teil unserer Arbeitswelt sein? Welche Erkenntnisse erlangen wir anhand von Satellitenbildern? Erfahren Sie bei dieser Tour welche aktuellen Forschungsfragen im Zentrum der Aktivitäten von internationalen und nationalen Forschungsinstitutionen stehen.

Energie Hacker Tour Und wieviel Energie spart du?

Begleiten Sie die Haustechnik-Crew des Ars Electronica Center hinter die Kulissen des Zukunftsmuseums und informieren Sie sich über die Maßnahmen, die es möglich machen den Stromverbrauch des Ars Electronica Center um fast 50 Prozent zu senken.

FR 24.5.2024, 17:00 – 23:00
Eintritt frei

Neuro-Tech Spezial

Präsentation

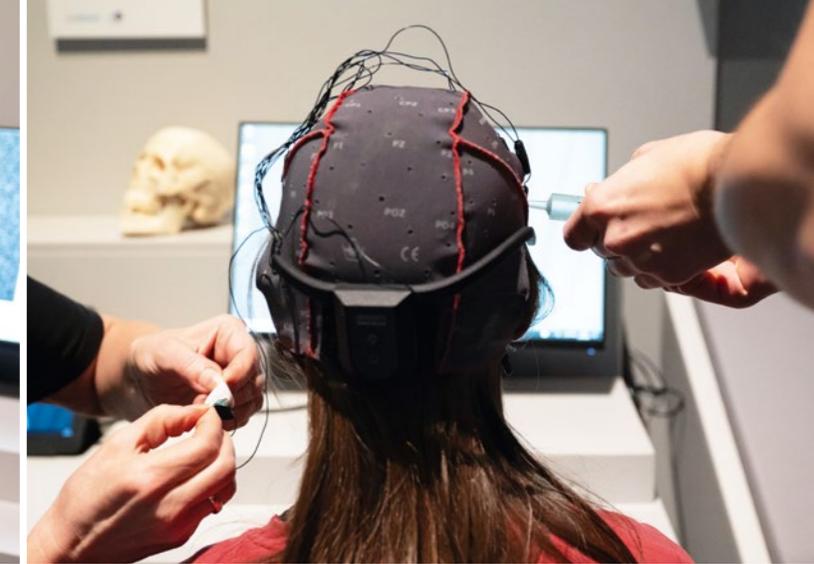
Biometrie und Neurotechnologie in Relevanz zur Gesellschaft

SA 6.4. und SA 18.5.2024, jeweils 14:00 – 15:00

In klinischen Anwendungen sind wissenschaftlich-technische Errungenschaften im Bereich der Neurotechnologien wie z.B. Gehirn-Computer Schnittstellen oder Magnetenzephalographie oft die einzige Möglichkeit, Patienten effizient zu unterstützen. Doch wie können Neurotechnologien sonst noch genutzt und eingesetzt werden? Werden unsere biometrischen Daten gesammelt? Und was lässt sich daraus ablesen?

Wie eine Gehirndaten-Messung abläuft, welche Vor- und Nachteile durch die rasante Entwicklung im Bereich der Neurotechnologien für die Gesellschaft entstehen können, wird in dieser Präsentation veranschaulicht. Diskutieren und erörtern Sie gemeinsam mit Erika Mondria, der Arealsverantwortlichen für das BrainLab im Ars Electronica Center, Ihre Erfahrungen im Umgang mit biometrischen Messgeräten, wo die Grenzen und Möglichkeiten dieser Technologien liegen und wie weit die Kommerzialisierung von Geräten, die unsere Gehirndaten aufzeichnen, bereits fortgeschritten ist.

Ticket: gültiges Museumsticket



Studie

Gehirnforschung live erleben – Studienteilnehmer*innen gesucht!

FR 5.4. – SO 7.4.2024, je 14:30 – 16:30

Ob wir für etwas oder gegen etwas sind – Gehirnzellen feuern bei jeder mentalen Regung Milliarden von Impulsen ab. Erleben Sie Gehirnforschung live und erfahren dabei, wie Gehirnpulse messbar und sichtbar werden.

Ein Forscher*innen-Team aus Linz hat eine neue Methode zur Analyse von Hirndaten entwickelt. Besucher*innen des Ars Electronica Center sind eingeladen zu erkunden, welche mentalen Spuren mediale Einflüsse – z.B. Zeitungsartikel oder Bilder – im menschlichen Gehirn hinterlassen. Bei alltäglichen Entscheidungsfindungen spielen mentale Stimmungen eine Schlüsselrolle, wobei die Stimmung eines Menschen maßgeblich von inneren Bewertungsprozessen beeinflusst wird. Nach neurowissenschaftlichen Erkenntnissen werden Bewertungen hauptsächlich im Frontallappen des Gehirns verarbeitet und führen zu einer zustimmenden oder ablehnenden Haltung.

Das laufende Forschungsprojekt *Korrelationen zu EEG-Asymmetrien im pre-frontalen Kortex* setzt genau dort an, um Antworten auf Fragen zu finden wie: Sind unbewusste Bewertungen messbar? Unterliegt alles, womit der Mensch konfrontiert ist, einer Wertung? Mithilfe einer Elektroenzephalografie (EEG) kann die elektrische Aktivität des Gehirns gemessen und grafisch dargestellt werden. Bei der EEG-basierte Forschung im frontalen Kortex werden an der Stirn der Forschungsteilnehmer*innen Sensoren angebracht und die bioelektrischen Impulse des Gehirns analysiert.

Dauer: ca. 10-20 Minuten

Teilnahme: gratis. Jede*r Teilnehmer*in erhält als Dankeschön einen Eintrittsgutschein für das Ars Electronica Center.

Alter: Mindestalter 10 Jahre

Anmeldung: vor Ort / Keine Voranmeldung erforderlich;

Nähere Informationen erhalten Sie an der Kassa beim

Infodesk oder per E-Mail: Erika@Mondria.at

Science-Art-Research Konzeption, Entwicklung Forschungsdesign, Projektleitung: PhD Researcher Erika Mondria, Visuelle Kommunikation, Interface Culture, Universität f. künstlerische u. industrielle Gestaltung, Linz. Programmierung, Implementierung neurotechnologischer Paradigmen, neurophysiologische Datenerhebung: Andreas Wirth, Biomedical Mechatronics, Johannes Kepler Universität, Linz. Wissenschaftlich-Technische Beratung: Dipl.-Ing. Dr. MBA. MSc Christoph Hintermüller, Biomedical Mechatronics, Johannes Kepler Universität, Linz.



Landmarks for Future

Seit März – SO 7.4.2024

Ars Electronica Fassade, täglich von 22:00 – 22:30

Am 7.4.2024, dem Earth Overshoot Day, hat Österreich seine erneuerbaren ökologischen Ressourcen für das Jahr 2024 bereits aufgebraucht! Danach leben wir auf Kredit der Biosphäre und bezahlen den Preis mit weiteren Klimaschäden, jetzt und in Zukunft. Mit dem Projekt *SOS Landmarks for Future* wird das Ars Electronica Center zum Multiplikator der *Landmarks for Future*-Bewegung und morst ein SOS-Signal über die Fassade. Seit März nimmt das Signal von Tag zu Tag an Stärke zu, ehe es am *Earth Overshoot Day*, dem 7. April 2024, in voller Stärke leuchtet. Es konfrontiert uns Menschen mit der Frage, wer dem Ökosystem und damit unserer eigenen Zukunft zu Hilfe kommt. Die Abkürzung SOS lässt dabei Interpretationsspielraum – was wollen wir bewahren oder verändern: **Save Our Souls? Save Our Species? Swap Our System?** Am Earth Overshoot Day werden die SOS-Signale gewissermaßen „überregional“ in den Nachthimmel geschickt – auch das Kunst-

haus Graz ist an der Landmarks for Future-Initiative beteiligt und morst über seine Medienfassade das SOS-Signal in die Nacht. Nach dem 7. April „verstummt“ die Fassade des Ars Electronica Center. Nur mehr die Besucher*innen können innerhalb der Öffnungszeiten des Fassadenspiels ihrem Wunsch nach einer Ökologisierung der Gesellschaft Ausdruck verleihen, indem sie sich mit dem eigenen Smartphone via WiFi mit dem Gebäude verbinden und über die 40.000 LEDs der Fassade das SOS-Signal in den Linzer Nachthimmel schicken, verbunden mit einer eigenen Message.

Ein Projekt von Jakob Glasner, Katrin Nora Kober (künstlerische Mitarbeit) und Martin Glasner (Coding Support). In Kooperation mit der Abteilung für Wirtschafts- und Tourismusentwicklung der Stadt Graz im Rahmen des Designmonat Graz. Mit Unterstützung des Kunsthaus Graz.

Ars Electronica, Yazdan Zand

#eachnamematters

FR 3.5. – SA 4.5.2024, ab 20:30

Hauptplatz, Linz

Die KZ-Gedenkstätte Mauthausen erinnert von 3. bis 4. Mai 2024 mit einem eindrucksvollen Kunstprojekt unter dem Titel *#eachnamematters* an die Opfer des KZ-Systems Mauthausen-Gusen und setzt bloßen Zahlen individuelle Namen entgegen.

#eachnamematters visualisiert und verliest alle bis dato bekannten Namen von Opfern des KZ-Systems Mauthausen-Gusen. In Kooperation mit Ars Electronica und der Kunstuniversität Linz werden die Namen der Opfer auf die Fassaden der Kunstuniversität auf dem Linzer Hauptplatz projiziert. *#eachnamematters* gibt diesen Menschen wieder ihre Namen zurück, die nicht nur visualisiert, sondern auch laut ausgesprochen werden.

Die Projektion beginnt am 3. und 4. Mai jeden Tag nach Einbruch der Dunkelheit (ca. 20:30 Uhr) und dauert bis Mitternacht an. Die Installation am Linzer Hauptplatz wird ganztags auch per Livestream in Kooperation mit Ars Electronica zu sehen sein.



#eachnamematters findet in diesem Jahr bereits zum vierten Mal in Zusammenarbeit mit Ars Electronica statt: 2021 präsentierte die KZ-Gedenkstätte Mauthausen erstmals das in Kooperation mit Ars Electronica entwickelte Kunstprojekt *#eachnamematters*. 2022 wurden alle bis dato bekannten Namen von Opfern des KZ-Systems Mauthausen-Gusen an die Außenmauer des Memorial Gusen in der Gemeinde Langenstein projiziert und verlesen und im Jahr 2023 fanden die Projektionen und die Nennung aller bis dato bekannten Namen von Opfern des KZ-Systems Mauthausen-Gusen am Außenbereich des Stollen „Bergkristall“ in St.Georgen/Gusen statt. 2024 werden die beiden Brückenkopfgebäude am Linzer Hauptplatz zur zentralen Gedenkstätte der Opfer des KZ-Systems Mauthausen-Gusen.

Die Befreiung des ehemaligen Konzentrationslagers Mauthausen am 5. Mai 1945 durch die US-Armee ist ein zentrales Datum und Schlusspunkt des jahrelangen NS-Terrors, der 90.000 Menschen im KZ-System Mauthausen das Leben gekostet hat.

Nähere Infos unter www.mauthausen-memorial.org



#eachnamematters 2021, KZ-Gedenkstätte Mauthausen



#eachnamematters 2022, KZ-Gedenkstätte Mauthausen-Gusen

STREAM CLUB 2024

FR 12.4. und SA 13.4.2024

Anlässlich des Anton Bruckner Jubiläumsjahres setzt sich STREAM CLUB 2024 mit dem großen oberösterreichischen Komponisten und Orgelimitator im Kontext von Clubkultur auseinander und spürt dem musikalischen Erbe Anton Bruckners unkonventionell und lustvoll nach.

Als Musikfestival der UNESCO City of Media Arts Linz präsentiert STREAM aktuelles Musikschaftern und Popkultur im Kontext von Digitalisierung. Zentrales Element des Festivals ist stets die Zusammenarbeit mit der freien Szene. Das Festivalprogramm entsteht gemeinsam mit zahlreichen Partner*innen aus der freien und institutionellen Kunst- und Kulturszene in Linz, sowie in Kooperation mit Radio FM4 und Ö1.

Als kooperatives Format stellt STREAM CLUB die internationale Clubszene und ihre Linzer Protagonist*innen ins Rampenlicht und beleuchtet dabei auch zentrale Aspekte von Anton Bruckners Wirken – die Improvisation und die Orgel. Rund um die Orgel und das Thema Improvisation entspinnt sich das Programm an 9 Schauplätzen in der Linzer Innenstadt. Konzerte, DJs, Live-Performances und Talks werden beim zweitägigen Clubfestival am Tag und in der Nacht geboten.

Alle STREAM CLUB 24- Besucher*innen unter 18 Jahren und alle Ö1 Clubmitglieder erhalten am SA 12.4. und SO 13.4.2024 gratis Eintritt ins Ars Electronica Center. Bei der Tour *Playing, Being... Experiencing Anton* und dem Deep Space Spezial *Playing Anton* erleben sie die grandiosen Klangwelten Anton Bruckners auf völlig unkonventionelle Weise und können Bruckner richtig feiern!

STREAMCLUB 2024 ist ein Projekt der Stadt Linz / Linz Kultur und der OÖ KulturEXPO Anton Bruckner 2024.

Tour: *Playing, Being... Experiencing Anton*
FR 12.4. und SA 13.4.2024, 15:30 – 16:30

Deep Space Spezial: *Playing Anton*
FR 12.4. und SA 13.4.2024, 16:30 – 17:00

Freier Eintritt ins Ars Electronica Center für alle unter 18 Jahren und für Ö1 Clubmitglieder
Anmeldung zur Führung unter center@ars.electronica.art oder +43.732.7272.0



Lange Nacht der Bühnen

SA 22.6.2024, ab 16:00

Am 22. Juni 2024 öffnen sich wieder die Bühnen und Kulturstätten der Landeshauptstadt zur 11. Ausgabe der *Langen Nacht der Bühnen*. Der in Österreich einzigartige Bühnenmarathon lockt alljährlich ein theater- und tanzbegeistertes Publikum aus ganz Österreich für eine Nacht nach Linz. 25 Spielstätten, an die 100 Veranstaltungen, mehr als 500 mitwirkende Künstler*innen, sowie durchschnittlich 12.000 Besucher*innen – so lauten kurz zusammengefasst die Erfolgswahlen dieses außergewöhnlichen Kulturevents.

Die *Lange Nacht der Bühnen 2024* wird ein Fest für die ganze Familie, das um 16.00 Uhr mit Angeboten für Kinder startet und für Jugendliche und Erwachsene bis weit nach Mitternacht ein umfangreiches und abwechslungsreiches Programm bieten wird. Von Theater, Tanz, Kabarett, Performance, Musikdarbietungen bis hin zu aktiven künstlerischen Mitmachangeboten bietet das Programm einen Querschnitt durch die vielfältige und auf hohem künstlerischen Niveau stehende Kulturszene Oberösterreichs. Und natürlich wird auch dem Jahresregenten Anton Bruckner ein besonderer Schwerpunkt gewidmet sein.

Das Ars Electronica Center ist auch 2024 wieder ein Spielort und bietet unterschiedlichen Tanz- und Performanceprojekten die passende Bühne. Anton Bruckner darf natürlich auch nicht fehlen im Jubiläumsjahr! Mit *Playing Anton* werden Sie im Deep Space 8K zum aktiven „Mitspieler“ im Bruckner Orchester Linz und entdecken Bruckners Klangwelten auf spektakuläre Weise!

Ticket zur *Lange Nacht der Bühnen 24*
(gültig für alle Veranstaltungen)
Regulär: 12 €, Freier Eintritt für alle unter 17 Jahren
Programm ab Ende Mai unter
www.langenachtderbuehnen.at



Shattered, TIME OUT.12 Opening Performance, Alex Villard, Jannis Labner

Internationaler Museumstag 2024

SA 19.5.2024

Museen mit Freude entdecken – der nächste Internationale Museumstag wird am 19. Mai 2024 gefeiert! Auch in diesem Jahr steht die Arbeit der Museen im Rampenlicht und die Besucher*innen sind eingeladen, die Vielfalt der Museen zu entdecken. Der Internationale Museumstag wird jährlich vom Internationalen Museumsrat ICOM ausgerufen und findet in diesem Jahr bereits zum 47. Mal statt. Das Ars Electronica Center beteiligt sich auch heuer wieder an dieser Initiative und bietet im Anton Bruckner-Jubiläumsjahr grandiose Klangerlebnisse für alle Museumsfans an.



Tour

Playing, Being... Experiencing Anton

SO 19.5.2024, 13:00 – 14:00 und 15:30 – 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!

Deep Space Spezial

Playing Anton

SO 19.5.2024, 14:00 – 14:30 und 16:30 – 17:00

Tauchen Sie ein in Bruckners einzigartige Klangwelten und erkunden interaktiv seine Musik im Deep Space 8K. Bei *Playing Anton* sind Sie nicht nur Zuhörer*innen, sondern werden selbst Teil des Orchesters. 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 grandiosen Klangwelten des oberösterreichischen Komponisten erkunden können. Kein Zweifel: Bruckner zählte zu den innovativsten Tonschöpfern seiner Zeit!

SO 19.5.2024

Eintritt: gültiges Museumsticket





ESERO, das *European Space Education Resource Office*, ist ein Projekt der Europäischen Weltraumagentur ESA und ihrer Bildungspartner*innen in verschiedenen europäischen Ländern zur Förderung des Interesses der Jugend an naturwissenschaftlichen Fragestellungen (MINT-Fächer in der Grund- und Sekundarstufe). ESERO Austria ist im Auftrag der ESA und der österr. Forschungsförderungsgesellschaft FFG seit 2016 im Ars Electronica Center Linz aktiv. Das vielfältige Angebot umfasst spannende Wettbewerbe für Schüler*innen, hilfreiche Unterrichtsmaterialien und Fortbildungen für Lehrer*innen sowie andere einzigartige Angebote für Schule und Freizeit.



Daten aus dem All
Wie Satelliten beim Umwelt- und Klimaschutz helfen
GeoVille @ AEC & Wissensturm
Für Schulklassen & Gruppen:
MO 22.4.2024, 12:00 – 13:30, Ars Electronica Center

Für alle: MO 22.4.2024, 19:30 – 21:30, Wissensturm

Das Innsbrucker Unternehmen GeoVille ist auf Erdbeobachtung mittels Satellitendaten spezialisiert und entwickelt innovative Lösungen für Umwelt- und Klimaschutz. In diesem Vortrag stellt Data Scientist Armin Leitner moderne Satellitenmissionen und Methoden der Datenverarbeitung (inkl. KI und Cloud Computing) sowie konkrete Anwendungsmöglichkeiten für Umwelt- und Klimaschutz vor.

Climate Detectives
Austrian Summit 2024
MO 6.5.2024, ab 12:00, Ars Electronica Center

Beim *Climate Detectives*-Wettbewerb werden Schüler*innen zu Klimaforscher*innen! Dabei wird ein lokales Umwelt- oder Klimaproblem – anhand von echten ESA-Satellitenbildern und/oder selbst durchgeführten Messungen vor Ort – von den Teams unter die Lupe genommen. Dem Gewinner*innen-Team winkt als Hauptpreis die Teilnahme an einem Event in der Erdbeobachtungszentrale der ESA (Italien)!



CanSat Finale 2024
Raketentests (Flugplatz Schärding/Suben)
am DO 4.4.2024 ab 11:00
Präsentationen & Preisverleihung
(Ars Electronica Center)
am FR 5.4.2024, 9:00 – 16:00

Beim *CanSat Wettbewerb* durchlaufen Schüler*innen alle Phasen eines realen Weltraumprojektes und bauen dabei ihren eigenen Mini-Satelliten! Dieses Jahr haben wir unglaubliche 13 Teams im Finale und somit auch zwei Raketentests, zu denen Weltraumfans und andere Interessent*innen jeden Alters herzlich eingeladen sind!

Symposium
Schule und Weltraum 2024
FR 7.6.2024, 14:00 – 19:30 (VEGA Sternwarte,
Haus der Natur Salzburg)

Die Internationale Astronomische Union/NAEC Initiative, ESERO Austria und die Österreichische Gesellschaft für Astronomie & Astrophysik laden zum Informationsaustausch zwischen Schüler*innen, Pädagog*innen und Wissenschaftler*innen ein. Preise für vorwissenschaftliche Arbeiten und Abschlussarbeiten in den Bereichen Astronomie, Astrophysik, Weltraummissionen und Raumfahrt werden vergeben. Expertinnen wie Pascale Ehrenfreund, Rita Gautschi und Barbara Imhof stellen aktuelle Forschungsarbeiten und Projekte für den Schulunterricht vor. Themen: Suche nach Leben im Universum, Archäoastronomie und Architektur für die Besiedlung des Mars.

Ars Electronica, Birgit Cakir, Andreas Bauer, Clemens Mock

NEU: 2 Mission X Finale 2024

Bei *Mission X – Train Like an Astronaut* absolvieren Schüler*innen der 1. bis 8. Schulstufe ein echtes Astronaut*innen-Training – gesunde Ernährung, viel Bewegung und wissenschaftliche Experimente gehören da zum Alltag. Dieses Jahr können erstmals auch Schüler*innen der Sekundarstufe 1 teilnehmen und bekommen ihr eigenes Finale im Ars Electronica Center!

- MO 24.6.2024
Für Volksschulklassen, mit dem österr. Astronauten Franz Viehböck
- MO 3.6.2024
Für Klassen der Sekundarstufe I, mit der österr. Reserveastronautin bei der ESA, Carmen Possnig,

Webinar
Faszination Weltraum für den Unterricht
MO 24.6.2024

Sie wollen Ihre Schüler*innen dabei unterstützen, das Klima zu erforschen und zu schützen, einen Code zur Internationalen Raumstation zu schicken, wie ein*e Astronaut*in zu trainieren, eine Mondbasis zu bauen oder sogar einen Minisatelliten zu starten? Dann sind Sie bei dieser Informationsveranstaltung genau richtig! Von Volksschule bis Sekundarstufe ist für jede*n etwas dabei!



Plattform und Drehscheibe internationaler Kooperationen

Ganz dem grundlegenden Motto der ersten Ars Electronica 1979 folgend, nämlich, sich den Verbindungen und Synergien von Kunst, Technologie und Gesellschaft zu widmen, hat sich die Ars Electronica in den letzten 45 Jahren zu einer internationalen Plattform für Institutionen und Initiativen entwickelt, die diese Grenzüberschreitungen zwischen den Disziplinen und zwischen gesellschaftlichen Bereichen erkunden und sinnstiftend nutzen wollen. Ars Electronica koordiniert und beteiligt sich an zahlreichen von der Europäischen Union geförderten Kooperationsprojekten. Darüber hinaus bestehen zahlreiche Kooperationen mit internationalen Institutionen und Initiativen.

Jedes Jahr antworten tausende Stimmen auf die Open Calls der Ars Electronica und eröffnen nicht nur neue Zugänge, sondern vor allem jene Vielfalt an Perspektiven, die wir ganz dringend brauchen und die uns den Weg in eine andere, bessere Zukunft aufzeigen: Eine Zukunft, die auf Kollaboration und dem respektvollen Umgang miteinander und mit unserer Umwelt aufbaut.

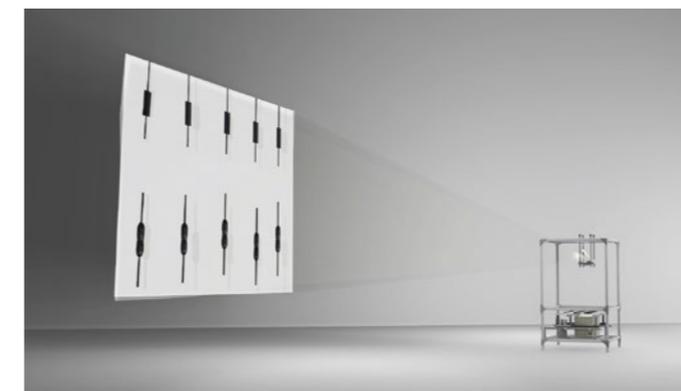
Nachstehend ein erster Einblick und eine kleine Auswahl aus der Vielfalt an zukunftsweisenden Projekten, die aus diesen Open Calls hervorgegangen sind und beim Ars Electronica Festival 2024 präsentiert werden. Man darf gespannt sein!



The Eye of the Other,
MAEID – Daniela Mitterberger, Tiziano Derme

CIFO x Ars Electronica Awards 2024

Die Cisneros Fontanals Art Foundation (CIFO) x Ars Electronica Awards, erstmals im Jahr 2022 vergeben, würdigen und fördern die künstlerische Arbeit lateinamerikanischer aufstrebender und etablierter Künstler*innen, die im Bereich neuer Medien und digitaler Kunst mit Technologie arbeiten, und unterstützen die Entwicklung eines neuen Kunstprojekts mit bis zu 30.000 USD pro ausgewähltem Projekt. Die Kunstwerke werden im Rahmen des Ars Electronica Festivals erstmals präsentiert und darüber hinaus in die renommierte permanente Sammlung moderner und zeitgenössischer Kunst mit besonderem Schwerpunkt auf lateinamerikanischer Kunst der Cisneros Fontanals Art Foundation (CIFO) aufgenommen.



Mutualidad de Fantasmática Electrónica, Federico Gloriani
Foto: Federico Gloriani

Federico Gloriani diskutiert mit der Installation *Mutualidad de Fantasmática Electrónica* den Verwertungskreislauf von Elektrogeräten und erhält für sein innovatives Konzept 30.000 US-Dollar.



Im Rahmen des Ars Electronica Festival 2024 sind die (Klang-)Skulpturen und Projektionen erstmals zu sehen, bevor sie in die Sammlung lateinamerikanischer Kunst der Cisneros Fontanals Art Foundation (CIFO) eingehen.

Medienkunst aus Lateinamerika mit 45.000 US-Dollar prämiert

Mit den CIFO x Ars Electronica Awards werden herausragende Kunstprojekte nicht nur gewürdigt, sondern ihre Entwicklung und Umsetzung vorangetrieben. Einreichen können Künstler*innen aus den Bereichen neue Medien, digitale Kunst und Technologie. Mehr als 100 Einreichungen von Künstler*innen aus 15 Ländern durchliefen das Auswahlverfahren.

Die diesjährigen Gewinner*innenprojekte nutzen moderne Medientechnologien, um sich mit dem ökologischen (Un-)Gleichgewicht und der Rohstoffnutzung in Lateinamerika auseinanderzusetzen. Die gemeinsame Schnittmenge: Die Reflexion über nachhaltige Alternativen.



Triangle of Sacrifice, Guely Morató Loredo, Foto: Sonandes

Die bolivianische Künstlerin Guely Morató Loredo richtet sich mit *Triangle of Sacrifice* gegen den fortlaufenden Lithium-Abbau im „Lithiumdreieck“ zwischen Argentinien, Bolivien und Chile und erhält ein Preisgeld von 15.000 US-Dollar.

European Digital Deal Residency

Im Rahmen des European Digital Deal wurden Künstler*innen, die an der Erforschung der tiefgreifenden Verflechtung zwischen neuen Technologien und Demokratie interessiert sind, eingeladen, sich für eine der 12 Residencies zu bewerben, die von einer der Partnerinstitutionen des Projekts ausgerichtet werden. Geforscht werden kann in Themenbereichen wie z.B. das Konzept Wahrheit im Informationszeitalter, geprägt durch Algorithmen, Verzerrungen durch AI, Techno-Angst, digitale Kluft bis hin zu neuen Formen der Überwachung in allen Lebensbereichen. Die ausgewählten Künstler*innen erhalten ein Stipendium von 25.000 Euro, Unterstützung durch Expert*innen, Mentoring und die Möglichkeit, ihre Arbeiten beim Ars Electronica Festival sowie bei den Partnerinstitutionen zu präsentieren.

Martina Marciniak gewinnt die Ars Electronica European Digital Deal Residency mit ihrem Projekt:

Afterfact Martyna Marciniak

Afterfact ist ein digitales Toolkit gegen die Krise der Wahrheitsästhetik. Es besteht aus einer Multimedia-Installation und einem begleitenden Online-Leitfaden. *Afterfact* untersucht die Mechanismen der Desinformation, insbesondere in Bezug auf kontroverse Aussagen, die mit Bildern gemacht werden. Die Installation präsentiert einen Video-Essay, der drei verschiedene Fälle von Fehlinformation untersucht und aktuelle „KI-Ereignisse“ mit anderen bekannten Fällen verknüpft. Der Video-Essay wird von einem Online-Leitfaden begleitet, der Nutzer*innen die Möglichkeit gibt, mit den Beweisen zu interagieren.

 Co-funded by the European Union This project has been co-funded by the European Union's Creative Europe programme under grant agreement No 101100036.



Afterfact, Martyna Marciniak



LivingRoom, Tiziano Derme, Nadine Schütz



LivingRoom, Tiziano Derme, Nadine Schütz

ArTS Production Grant 2024 Unterstützt von Pro Helvetia

Der ArTS Production Grant für Schweizer Künstler*innen wird im Rahmen einer zweijährigen Zusammenarbeit von Ars Electronica mit Unterstützung der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia vergeben. Der ArTS Production Grant fördert künstlerisches Schaffen an der Schnittstelle von ArTS (Art, Technology, Society) und unterstützt Künstler*innen oder eine Künstler*innengruppe aus der Schweiz bei der Entwicklung eines neuen Projekts oder der Erweiterung eines bestehenden Projekts, das in weiterer Folge beim Ars Electronica Festival präsentiert wird.

swiss arts council
prohelvetia

LivingRoom Tiziano Derme, Nadine Schütz

LivingRoom ist ein immersives Raum- und Klangexperiment, das die Beziehung zwischen Pilzen in einer künstlichen, kontrollierten Umgebung und Klang untersucht. Die räumlich-zeitliche und akustische Erfahrung des Raumes ist eng mit zwei grundlegenden Komponenten verbunden: Einerseits die Gestaltung eines enzymatischen Pilzmaterialprozesses unter kontrollierten Bedingungen und andererseits die Verwendung von Klang, um Pilzwachstumsmuster zu verstärken und in hörbare Signale zu übersetzen.

Digitale Schätze im Mariendom

Neue Perspektiven zum 100. Geburtstag

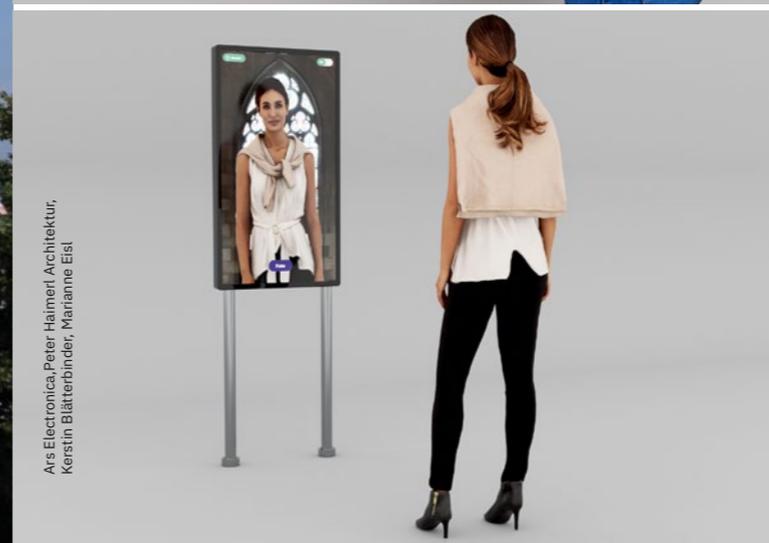


Im April 1924 wurde der Linzer Dom nach 62 Jahren Bauzeit feierlich eingeweiht – 100 Jahre später ist nun am Domplatz 3 ein neues DomCenter entstanden, das ab Ende April für Besucher*innen geöffnet ist und einen neuen Zugang zum Dom bietet. Der Zubau wird neuer Treff- und Ausgangspunkt für die Auseinandersetzung mit den Inhalten des Doms. Mit einem groß angelegten Digitalisierungsprojekt wurde der Dom um eine Informationsebene erweitert, um Informationen über dieses Linzer Kulturgut auf vielfältige Weise vermitteln und für zukünftige Generationen erhalten zu können. Dieses Vorhaben wurde gemeinsam von der Österreichischen Akademie der Wissenschaften, dem Bundesdenkmalamt und dem Ars Electronica Futurelab umgesetzt.

Im Zuge des Digitalisierungsprozesses wurden hochauflösende Aufnahmen, sogenannte Gigapixel-Bilder, der Dom-Fenster angefertigt, Objekte des Domschatzes dreidimensional erfasst und historische Originaldokumente, wie Architekturpläne und Skizzen der Gemäldefenster, digitalisiert. Um diese Digitalisate einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen, hat der Dom gemeinsam mit dem Ars Electronica Futurelab eine ganz besondere Ausstellung erarbeitet. Hier warten auf die Besucher*innen zum Beispiel Objektivitrinen, die per Touchscreen digital erweitert wurden. So lassen sich die Objekte digital drehen und vergrößern, um bisher verborgene Details sichtbar zu machen.

Auch die Gemäldefenster des Hochchors, dessen Darstellungen aus der Ferne nur zu erahnen sind, können anhand der digitalen Nachbildungen bis ins kleinste Detail studiert werden. Dabei können die Besucher*innen durch eine Fotostation sogar selbst Teil dieser Fenster werden und mit ihrem Portrait den Dom virtuell bevölkern.

All diese digitalen Erweiterungen sollen einen Perspektivenwechsel ermöglichen und sowohl Liturgieexpert*innen als auch Kunst- und Kulturinteressierte dazu anregen, sich mit den zentralen Inhalten des Doms auseinanderzusetzen.



Ars Electronica, Peter Haimerl, Architektur,
Kerstin Blätterbinder, Marianne Eisl



Ars Electronica Solutions setzt multimediale Interventionen für Unternehmen um – dazu zählen Ausstellungen, Showrooms, Installationen und Events. Die Strategien sind individuell auf die Bedürfnisse der Kund*innen angepasst, übersetzen anspruchsvolle Inhalte in zugängliche Formate und etablieren ansprechende Erlebnisszenarien.



Ars Electronica Solutions gestaltet KEBA-InnoSpace in Linz

Die KEBA Group AG ist eine weltweit tätige Unternehmensgruppe und Spezialist für Automatisierungslösungen. Gemeinsam mit Ars Electronica Solutions wurde am Unternehmenssitz in Linz der „KEBA-InnoSpace“ entwickelt – ein innovativer Showroom, in dem die neuesten KEBA-Innovationen mittels interaktiver Medientechnologien anschaulich präsentiert werden.

Im „KEBA-InnoSpace“ bieten mehrere miteinander verbundene und aufeinander aufbauende Stationen einen Einblick in die verschiedenen Forschungs- und Innovationsfelder des Unternehmens. Die Besucher*innen werden durch Sound- und Lichtdesign sowie von szenischen Elementen – zum Beispiel autonom fahrenden Transportrobotern (AGVs) – durch den Showroom geleitet.

Ars Electronica, MyTrinh Müller-Gardiner, KEBA

Erlebnisraum für innovative Technologien

Ars Electronica Solutions ist für die Rauminszenierung, die verwendeten Interfaces sowie das entsprechende Sound- und Lichtdesign verantwortlich. Letzteres dient zur dramaturgischen Verbindung der technischen Elemente des „KEBA-InnoSpace“ und macht den Rundgang zu einer individuellen Reise in die Zukunft intelligenter Technologien.

Das Ergebnis ist ein Erlebnisraum, der nicht nur innovative Lösungsideen von KEBA präsentiert, sondern auch ihre komplexen Strukturen auf kreative und emotionale Weise erleb- und begreifbar macht. Aktuell ist der Showroom für Partner*innen des Unternehmens zugänglich und wurde bislang von über 3.000 Gästen besucht.

1968 als KEBA in Linz gegründet, ist die KEBA Group AG heute eine weltweit tätige Unternehmensgruppe und Spezialist für Automatisierungslösungen mit 26 Niederlassungen in 16 Ländern.



Klima. Wissen. Handeln!

Ars Electronica Solutions gestaltet Stationen im Technischen Museum Wien

Seit 14. März lädt das Technische Museum Wien in die neue Dauerausstellung „Klima. Wissen. Handeln!“ und hat darüber hinaus den Ausstellungsbereich „Raumfahrt“ erweitert. Mit dabei: Interaktive Stationen, die Ars Electronica Solutions gemeinsam mit dem Deutschen Zentrum für Luft- und Raumfahrt (DLR) und der Europäischen Weltraumorganisation (ESA) gestaltet hat.

Ars Electronica Solutions setzt einmal mehr auf „Science Experience“: Immersive Designs und spielerische Anwendungen machen komplexe Forschungsdaten zum Ausgangspunkt einer faszinierenden Exkursion in die Welt der Wissenschaft. Die drei neuen Installationen im Technischen Museum Wien visualisieren reale Daten und machen Fakten zu Klimaveränderungen, Weltraumforschung und -beobachtung zum Publikumserlebnis.

Datenvisualisierungen und ein Wiener Höhenmodell

Ein Touchscreen liefert Informationen über Satelliten, Raketen und Einrichtungen der Europäischen Weltraumorganisation (ESA) und ihrer 22 Mitgliedsstaaten. Ein Touch-Table – entwickelt mit dem Deutschen Zentrum für Luft- und Raumfahrt (DLR) – ermöglicht es den Besucher*innen, durch speziell aufbereitete Satellitenbilder zu stöbern und sie anhand unterschiedlicher Fragestellungen zu vergleichen.

Um das Bewusstsein für die eigene Stadt und ihre Herausforderungen zu schärfen, präsentiert ein maßgeschneidertes Höhenmodell – das speziell für Wien entwickelt wurde – Daten zu Themen wie Fernerkundung, Landnutzung, Verkehr und Luftqualität. Dies geschieht durch wechselnde Projektionen, die von den Besucher*innen über einen Touchscreen selbst gesteuert werden. Darüber hinaus ermöglicht die Benutzeroberfläche eine Forschungsreise durch visuelle Daten, Satellitenbilder und Informationen, die konkret auf das Modell abgestimmt sind.

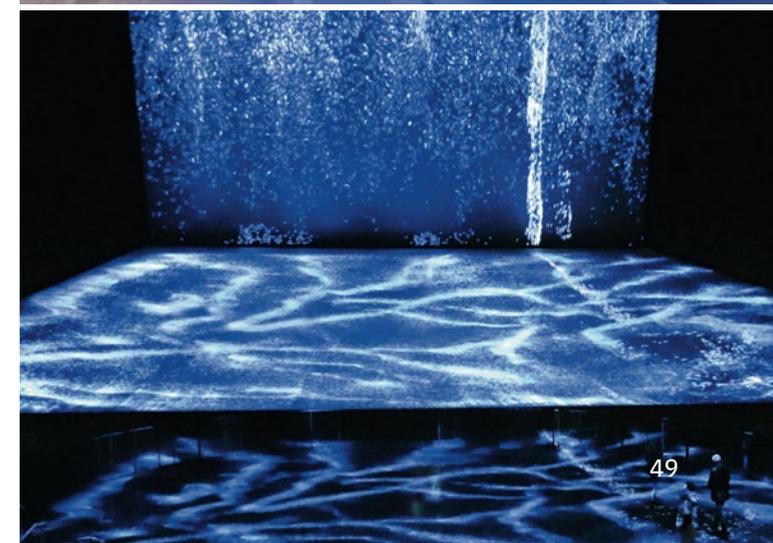
„Die Welle“ im Gasometer Oberhausen

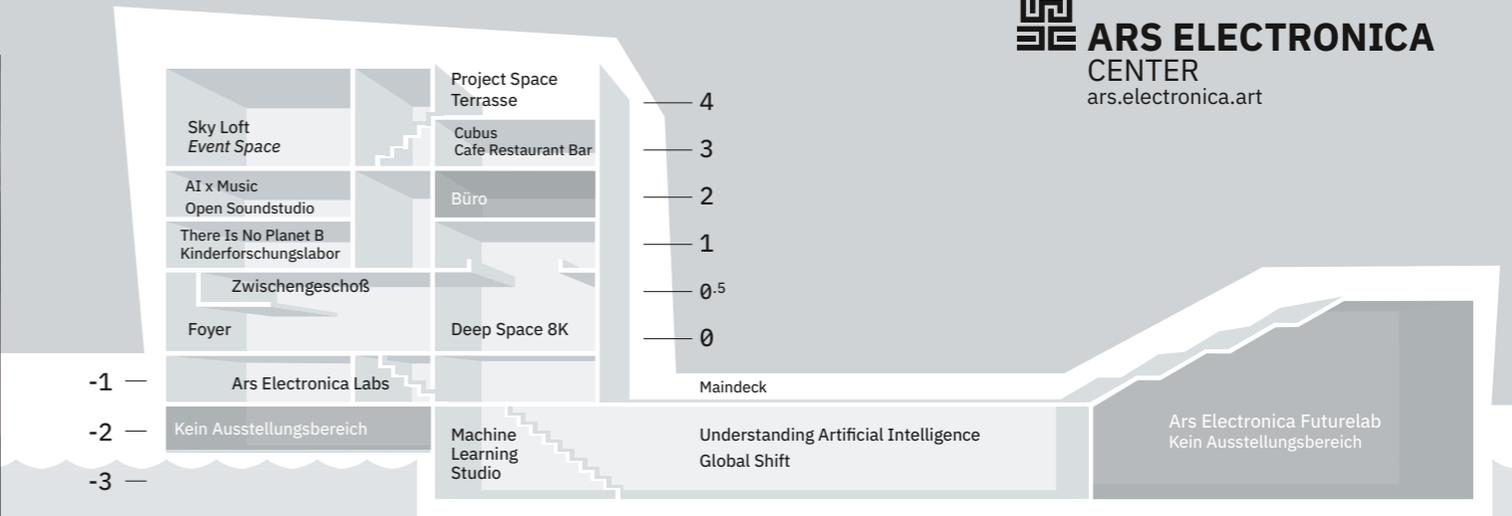
Animierte Unterwasserwelten auf 1.000 m² Leinwand

Geruhsam wiegt Seetang im Kelpwald hin und her, Fischschwärme gleiten elegant durch die Fluten, im Hintergrund nähern sich Buckelwale, die schon bald alle Blicke auf sich ziehen: *Die Welle*, entwickelt von Ars Electronica Solutions, ist das Highlight der neuen Ausstellung „Planet Ozean“ im Gasometer Oberhausen. Lebensechte Animationen auf einer Projektionsfläche von mehr als 1.200 Quadratmetern rufen zum immersiven Tauchgang in die Unterwasserwelten auf. „Planet Ozean“ ist eine Dauerausstellung und kann bis zum 30. Dezember 2024 im Gasometer Oberhausen, der höchsten Ausstellungshalle Europas, im westl. Ruhrgebiet gelegen, besucht werden.

Die Welle beeindruckt nicht nur durch die Bildsprache, sondern auch durch ihre Einbettung in die Industriearchitektur des Gasometers. Ars Electronica Solutions machte sich die einzigartigen Gegebenheiten des Speichers zunutze: Es entsteht der Eindruck, als gehe die Oberfläche des Meeres nahtlos in die Deckenstruktur des Raumes über.

Gezeigt werden ausschließlich inszenierte und animierte Szenen, die das Ergebnis kreativer Prozesse sind, kein dokumentarisches Material. Bewegen sich Besucher*innen unter die horizontale Leinwand („Gaze“), tauchen sie in den Ozean ein und haben die Möglichkeit, mit spezifischen Inhalten zu interagieren. Die künstlerische Leitung für Konzeption und Umsetzung oblag Ars Electronica Solutions in enger Zusammenarbeit mit Nils Sparwasser, dem beratenden Kurator der Ausstellung „Planet Ozean“. Parallel zum visuellen Schauspiel sorgen Neukompositionen von Rupert Huber für ein immersives Soundkonzept.





DEEP SPACE by ARS ELECTRONICA eröffnet in China

Ars Electronica Solutions bringt immersives 8K-Erlebnis nach Shanghai

Ars Electronica Solutions hat den Linzer Deep Space nach Asien exportiert. Ende 2023 feierte der „Deep Space Future“ seine Eröffnung im West Bund Museum in Shanghai. Der immersive Showroom verfügt über eine Wand- und Bodenprojektion, ist mit acht hochauflösenden Laserprojektoren ausgestattet und bietet seinen Besucher*innen mehr als zehn Applikationen in 8K-Auflösung. Mit dem Deep Space in Shanghai demonstriert das Team von Ars Electronica Solutions einmal mehr, dass das Linzer Multimediakonzert als maßgeschneiderte Lösung für Museen weltweit funktioniert.

Deep Space by Ars Electronica auf drei Kontinenten

Nach dem Cubo Negro (Centro de Ciencias de Sinaloa/Mexiko) und dem Multimediasaal im Hotel DAS MORGEN (Vitznau/Schweiz) ist es bereits der dritte Deep-Space-Export, den Ars Electronica Solutions erfolgreich umgesetzt hat. In den ersten drei Wochen nach der Eröffnung des Deep Space im West Bund Museum hatten bereits mehr als 15.000 Besucher*innen das Angebot genutzt.

Das West Bund Museum in Shanghai

Shanghai West Bund ist ein aufstrebender Stadtteil am Huangpu-Fluss, der die Millionenstadt an der Ostküste Chinas teilt. Der frühere Industrie-Hotspot wurde mit Blick auf das Stadtplanungskonzept „Shanghai 2035“ zur Umgebung für Kunst und Design weiterentwickelt. Das West Bund Museum ist eine der größten Institutionen an der neuen Museumsmeile des Viertels und setzt auf vielfältige Kunstsparten sowie internationalen Austausch.

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

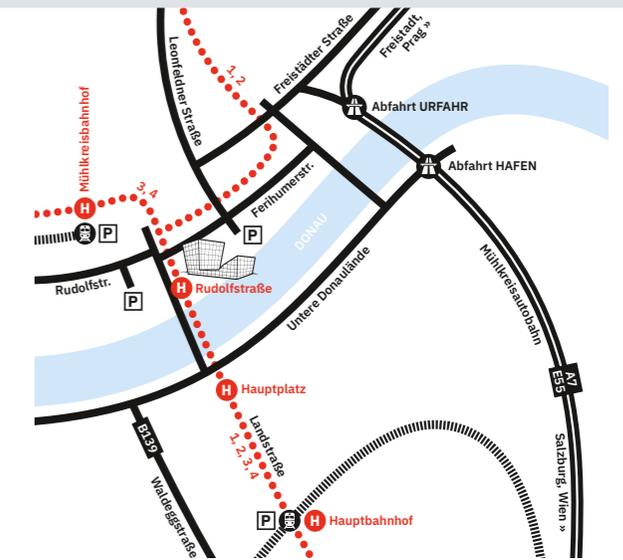
Vollpreis 13,00 / ermäßigt 11,00 €
Kostenloser Eintritt für Kinder unter 6 Jahren
Familie: 1 Erw. 13,00 €, Kind 5,00 €
Familie mit Familienkarte: 1 Erw. 11,00 €, Kind 5,00 €
Jahreskarte 39,00 € / ermäßigt 29,00 €

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!



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



CUBUS-Bistro

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

