

# update



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

April – Juni

**2025**

# Inhalt

3	Forschung im Museum	30	ESERO Austria
	<b>Ars Electronica Center</b>	32	Lange Nacht der Kirchen
4	Ars Electronica Labs	35	LifeINKlusive
10	Themenwochenende	36	STREAM FESTIVAL
	Gehirn-Interaktion in der Medizin, Kunst und Freizeit	38	SCHÄXPIR 2025
14	Themenwochenende	40	<b>Ars Electronica Futurelab</b>
	Forschung im Museum	42	<b>Ars Electronica Solutions</b>
18	Deep Space 8K	44	<b>Ars Electronica Japan</b>
20	Veranstaltungen im Deep Space 8K	46	<b>Ars Electronica Festival</b>
24	Family Days Ostern	48	<b>S+T+ARTS</b>
28	Ferienprogramm Ostern	51	Eintrittspreise und Öffnungszeiten



## Forschung im Museum

### Von und mit den Besucher\*innen im regulären Ausstellungsbetrieb

Kunst, Technologie und Gesellschaft – die Gründungs-idee von 1979 prägt bis heute die Identität von Ars Electronica. Kunst als Katalysator für angewandte Forschung von und mit dem Publikum hat sich im Museum der Zukunft als überaus erfolgreiches Konzept erwiesen.

Während sich das **Ars Electronica Festival** und der internationale Wettbewerb **Prix Ars Electronica** konsequent der Kunst und Wissenschaft widmen, konzentriert sich das **Ars Electronica Center** auf seinen umfassenden Bildungsauftrag. Das **Ars Electronica Futurelab**, die „hauseigene“ interdisziplinäre Forschungs- und Entwicklungsabteilung, fungiert wiederum als Schnittstelle zwischen den Bereichen, um künstlerische Kompetenzen auch für Forschung und Industrie zugänglich zu machen. Seit der Gründung im Jahr 1996 versteht sich das Futurelab als „Labor-Atelier“ und wurde sehr rasch zur „Keimzelle der transdisziplinären Forschung in Linz“.\* Zahlreiche internationale Forschungs Kooperationen eröffneten in der Folge weitere neue und spannende Aktionsfelder für Ars Electronica.

Als „Museum der Zukunft“ arbeitet das Ars Electronica Center seit seinen Anfängen daran, die Aufgaben und Funktionen eines Museums als Bildungs- und Kultureinrichtung neu zu denken. Durch den Erweiterungsbau 2009 erhielten die Bildungs- und Vermittlungsaufgaben in speziell entwickelten Laboren dann auch mehr Platz für Kurse und Workshops. Der „Zukunfts“-Gedanke des Museums gründet auf der neuen Art der Begegnung und des Umgangs mit Technologie – nicht sie zu verstecken war das Ziel, sondern sie den Besucher\*innen zum „Erforschen“ und als Werkzeug in die Hand zu geben. Ganz bewusst sind im Ars Electronica Center die Grenzen zwischen Ausstellung und Labor aufgehoben und Kunst als das verbindende Element zwischen Wissenschaft, Forschung und Gesellschaft eingesetzt.

\*Ars Electronica 1979-2004, 25 Jahre Netzwerk für Kunst, Technologie und Gesellschaft. Gustav Pomberger: Ars Electronica Futurelab, Keimzelle für transdisziplinäre Forschung.

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



# Ars Electronica Labs

Seit 2009 finden die Besucher\*innen in den Laboren des Ars Electronica Center eine interdisziplinäre Forschungsumgebung vor, die nicht nur Einblick in neueste wissenschaftliche und technologische Entwicklungen gewähren, sondern auch die Möglichkeit bieten, „Hand anzulegen“ und künstlerisch-wissenschaftliche Ansätze selbst zu erforschen.

Das Konzept der Labs der 2000er Jahre, *BrainLab*, *RoboLab*, *FabLab* und *BioLab*, wurde 2019 weiterentwickelt und neue Schwerpunkte wurden gesetzt. Sowohl räumlich als auch inhaltlich wurden die einzelnen Labs stärker miteinander verbunden. Die Verflechtung verschiedener Wissenskulturen ist ein ganz zentraler Ansatz für die Ars Electronica Labs, der sich durch alle Themenfelder zieht und sich in diesen neuen Labs widerspiegelt: BioLab, CitizenLab, MaterialLab, NeuroExperienceLab, SecondBodyLab.



Finden Sie nachstehend exemplarisch einige Projekte aus den vielfältigen Forschungsaktivitäten von Ars Electronica.

## BioLab

Im Mittelpunkt steht die Erforschung zellulärer und molekularer Prozesse.

Biologische Vorgänge werden nicht nur sichtbar gemacht, sondern hier wird auch gezeigt, wie mit modernen biotechnologischen Verfahren in diese eingegriffen werden kann. Einige künstlerisch-wissenschaftliche Forschungsprojekte des BioLab zeigen eindrucksvoll, wie sich die Grenzen zwischen Natur und Technologie zunehmend auflösen.



Ars Electronica, Robert Bauernhansl, Birgit Cakir, Marta Zgierska



## Bärtierchenzucht

Bärtierchen (Tardigraden) sind mikroskopisch kleine Organismen, die für ihre außergewöhnliche Widerstandsfähigkeit bekannt sind. Sie trotzen extremen Umweltbedingungen und sind daher ein bedeutsames Forschungsobjekt in der Mikrobiologie. Im Ars Electronica Center werden sie unter kontrollierten Bedingungen gezielt kultiviert, um ihre Eigenschaften zu erforschen und in Workshops insbesondere Kindern Einblicke in die Welt der Mikrobiologie zu vermitteln.

## Bio Ink

Im Rahmen des *Future-Ink-Forschungsprojekts* kombiniert das Ars Electronica Futurelab unter der Leitung der Künstlerin und Forscherin Yoko Shimizu digitale Spitzentechnologie und Biotechnologie. Gemeinsam mit dem führenden Pen- und Tablet-Hersteller Wacom, entwickelte es *Bio Ink*, einer aus Mikroorganismen gewonnenen biologischen Tinte, die frei wächst und sich im Laufe der Zeit verändert.



Mit einem digitalen Stift und *Bio Ink* werden behutsam Botschaften auf die Oberfläche des weichen Nährstoffaggregats gezeichnet.



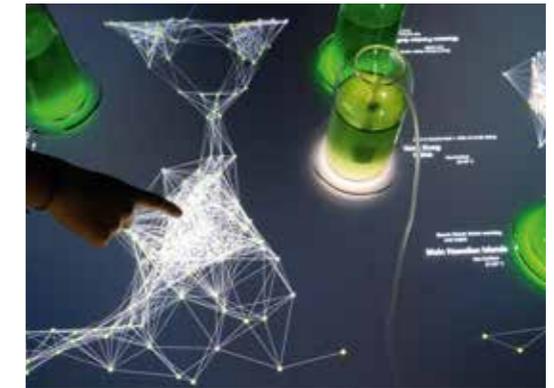
## Organ of Radical Care

Die Künstlerin Charlotte Jarvis und die Wissenschaftlerin Dr. Patricia Saragüeta gewannen Endometriumzellen aus Menstruationsblut für ihr Projekt *Organ of Radical Care*, um eine kollaborative Gebärmutter zu erschaffen.

## FadingColours

Mit *FadingColours* verbinden Noor Stenfert Kroese und Amir Bastan in ihrer interaktiven Installation (in der Ausstellung *I Need More Space*) lebende Algenkulturen fast in Echtzeit mit Daten zur Korallenbleiche, um die Situation von Algen und Korallen in den Weltmeeren sichtbar zu machen.

Siehe auch S 15 *Mycobotics Lab*.



## CitizenLab

Hier wird der Frage nachgegangen, was es bedeutet, sich als Bürger\*in in unseren gesellschaftlichen Kontext einzubringen und aktiv zu werden.

„Citizen Science“ steht für die aktive Beteiligung von Bürger\*innen am wissenschaftlichen Prozess – durch Beobachten, Sammeln, Analysieren oder gemeinsames Auswerten von Daten mit Expert\*innen. Diese partizipative Form von Wissenschaft stärkt das Vertrauen in wissenschaftliche Erkenntnisse und fördert informierte Entscheidungen.

Bei den *Citizen Science Days* 2023 konnten sich Besucher\*innen forschend mit Themen wie Datenschutz, politischer Partizipation und Umweltforschung auseinandersetzen. Im Rahmen des Themenwochenendes *Forschung im Museum* (siehe S. 14) kommen sie diesmal der Wahrheit näher. In einem eigens eingerichteten Investigationlabor lernen die Besucher\*innen, Informationen und Fakten zu prüfen und digitale Werkzeuge anhand realer Szenarien auszuprobieren.

Im *Climate Agents*-Programm von ESERO werden bereits Schüler\*innen zu Citizen Scientists! In einem Workshop lernen sie, Künstliche Intelligenz und Datenanalyse-Tools zu nutzen, um die lokalen Auswirkungen des Klimawandels zu erforschen und aktiv an einem Forschungsprojekt mitzuwirken.



## MaterialLab

Hier dreht sich alles um den innovativen Umgang mit Materialien und der Erforschung umweltfreundlicher Werkstoffe und innovativer Produktionsverfahren.

### Ori\*botics

Das Projekt *Ori\*botics* von Matthew Gardiner, Forscher im Ars Electronica Futurelab, verbindet die traditionelle Kunst des Origami mit modernster Technologie. Die interaktiven Roboter, die dabei entstehen, reagieren auf äußere Reize und eröffnen neue Möglichkeiten in der Materialforschung.



## NeuroExperienceLab

Hier werden im Rahmen des *NeuroExperience-ResearchResidence-Programms* menschliche Gehirnwellen mithilfe von Brain-Computer Interfaces (BCI) erforscht.

Besucher\*innen erleben in interaktiven Workshops mit Expert\*innen, wie sie mit ihren Hirnströmen digitale Prozesse, etwa Neurospiele steuern können. Dabei kommt das tragbare EEG-Headset *Unicorn Brain Interface* zum Einsatz, das Gehirnaktivitäten analysiert und neue Wege der Interaktion mit digitalen Systemen eröffnet.

Das Lab wird von Erika Mondria geleitet, die in ihren *citizen engagement*-Forschungsprojekten Dekodierungsmethoden und künstlerische Transformationen bioelektrischer Signale untersucht. Besucher\*innen werden Teil des laufenden Forschungsprojekts *NEURO\*PRINT*, das die Auswirkungen des musealen Umfelds auf die Gehirnwellen von Menschen live erfahrbar macht.

Projekte:

- *Solastalgia* – BCI nutzt Gehirn-Computer-Schnittstellen, um das Bewusstsein für Nachhaltigkeit und Umweltzerstörung zu schärfen.
- *mindBEAGLE* ermöglicht Wachkoma- und Locked-in-Patient\*innen Kommunikation über Gehirnströme.
- Die Live-Demo von *recoverX* zeigt, wie BCI-Systeme in der Neurorehabilitation eingesetzt werden können.

Siehe auch Themenwochenende *NeuroExperience Days, Gehirn-Interaktion in der Medizin, Kunst und Freizeit* auf S 10.



## SecondBodyLab

Hier werden technologische Körpererweiterungen erforscht, Einblicke in die Welt der Prothetik gewährt und Technologien in und an unserem Körper thematisiert.

Prothesen sind für den Menschen nichts Neues – bereits im alten Ägypten gab es funktionale Modelle. Doch erst die technologischen Fortschritte der letzten Jahre haben sie weit über den bloßen Ersatz von Körperteilen hinaus weiterentwickelt. Heute verändern leistungsfähige, intelligente Prothesen nicht nur das Bild von Menschen mit Behinderung, sondern auch die Vorstellung des Menschen als rein biologisches Wesen.

Wie können wir technologische Körpererweiterungen nutzen, um menschliche Fähigkeiten zu erweitern? Werden uns Exoskelette in Zukunft Superkräfte verleihen? Im Lab können Besucher\*innen diese Entwicklungen hautnah erleben – und ein Exoskelett selbst ausprobieren.

## Interaktive Ausstellungs- und Forschungsprojekte

### Ars Electronica Futurelab

Das Ars Electronica Futurelab fungiert als künstlerisches Forschungs- und Entwicklungslabor der Ars Electronica.

Das Futurelab-Team arbeitet weltweit an verschiedenen Kooperationen und Forschungsprojekten. Die ursprüngliche Idee für ein eigenes Forschungs- und Entwicklungslabor entstand aus der Überzeugung, dass das Ars Electronica Center, als „Museum der Zukunft“ auch ein Ort der Produktion sein müsse. Die Kurzlebigkeit der angewandten Technologien und die rasanten Ausstellungswechsel machen diese hauseigenen Entwicklungskompetenzen und -kapazitäten unabdingbar.

Herausragendes Beispiel dafür ist der VR-Erlebnisraum Deep Space 8K, in dem das Publikum immersive Kunst ebenso erkundet wie historische Bauwerke und eine Reise vom Innersten des Körpers bis ins Weltall unternimmt. Die Ausstellung *Understanding AI* und das KI-gestützte Musikkompositionssystem *Ricercar* geben künstlerisch Einblick in die Forschung rund um Künstliche Intelligenz. Ein weiteres Beispiel ist *Life Ink*: Hier erleben die Besucher\*innen in Echtzeit, wie ihre Gehirnströme und Körpersignale in bunte, dreidimensionale Tinte verwandelt werden.



*Life Ink*, Ars Electronica Futurelab, Wacom



### Kinderforschungslabor

Um Kinder verantwortungsvoll an neue Technologien heranzuführen, wurde speziell für sie ein eigenes Forschungslabor im Ars Electronica Center entwickelt.

Im Kinderforschungslabor können bereits die jüngsten Museumsbesucher\*innen erste Erfahrungen mit wissenschaftlichen Fragen und Methoden sammeln. Im Workshop *Open Mic* (Siehe S 17) können sie sich mit dem Mikroskop als Welterforschungsinstrument in die riesige Miniaturwelt des Mikrokosmos zoomen.

### ESERO Austria

Seit 2016 ist die Weltraumforschung fest im Ars Electronica Center verankert.

ESERO Austria, ein Bildungsprojekt der Europäischen Weltraumorganisation ESA, wird vom Ars Electronica Center betreut und soll durch die Faszination des Themas „Weltraum“ das Interesse an naturwissenschaftlichen und technischen Inhalten fördern. Lehrkräfte und Schüler\*innen profitieren von speziell entwickelten Lehrmaterialien sowie praxisnahen Workshops für den MINT-Unterricht, die das Universum greifbar machen.



*One Tree ID*, Agnes Meyer-Brandis

### Forschung in den Ausstellungen

Neben zahlreichen Workshops, Präsentationen und den Ars Electronica Labs zeigt das Ars Electronica Center auch in seinen aktuellen Ausstellungen zahlreiche interaktive Arbeiten, die verschiedenste Forschungsthemen aufgreifen.

- *One Tree ID* von Agnes Meyer-Brandis untersucht als Teil der Ausstellung *Connected Earth* die Kommunikation zwischen Menschen und Bäumen über Duftstoffe.
- *Moral Machine*, ein interaktives Experiment des MIT Media Lab, hinterfragt ethische Entscheidungen autonomer Fahrzeuge, während
- *Forma Fluens* menschliche Zeichnungen analysiert, um die kollektive Wahrnehmung zu erforschen.



*Forma Fluens*, Mauro Martino

### LIT Robopsychology Lab der Johannes Kepler Universität Linz

Ein weiterer Forschungsschwerpunkt im Ars Electronica Center ist die psychologische Untersuchung der Mensch-Maschine-Interaktion, der sich in der Ausstellung *Me and the Machines* widerspiegelt.

Das LIT Robopsychology Lab der Johannes Kepler Universität Linz erforscht, wie Menschen auf künstliche Intelligenz und Robotik reagieren. Das Museum dient dem Lab dabei als zentraler Forschungsort, der ein breites Publikum anzieht, das Interesse an Technologien mitbringt, aber nicht durch Vorkenntnisse oder Erwartungen beeinflusst wird.

Interaktive Projekte wie

- *Contact* erforschen die emotionale Bindung zwischen Menschen und Robotern, während
- *Exobility* die psychologischen Auswirkungen von Exoskeletten auf den Körper thematisiert.
- *AI Forest* untersucht die Reaktionen auf eine Künstliche Intelligenz, die giftige von ungiftigen Pilzen unterscheidet, und hinterfragt, wie sehr wir ihr in Bezug auf unsere Gesundheit oder Sicherheit vertrauen.

Siehe auch Themenwochende „Forschung im Museum“ S 16.



*Contact*, LIT Robopsychology Lab, JKU

# Themenwochenende Gehirn-Interaktion in der Medizin, Kunst und Freizeit SA 26.4. und SO 27.4.2025

Wie funktioniert die direkte Interaktion mit dem Gehirn? Bei jeder Wahrnehmung oder jedem Gedanken lösen unsere Gehirnzellen ein Feuerwerk elektrische Impulse aus. Auch wenn diese Impulse sehr schwach sind, können sie mithilfe empfindlicher Sensoren gemessen und in Echtzeit analysiert werden. Geräte, die Gehirnfunktionen abtasten und direkt in Gehirnprozesse eingreifen können, werden als Neurotechnologien bezeichnet.

Doch wie lassen sich die Aktivitäten des Gehirns erfassen, und aus welcher Distanz ist dies möglich? Antworten darauf bietet das *NeuroExperienceLab* im Ars Electronica Center. Dieser innovative Lernort ermöglicht es Besucher\*innen, nicht nur spannende Präsentationen zu erleben, sondern auch, diese Technologien am eigenen Körper auszuprobieren.



## Re-Engineering Human Nature Zukunftsdialo g über Gehirn-Interaktion SA 26.4.2025, 15:00 – 20:00 Ars Electronica Center, Skyloft

Bei *Re-Engineering Human Nature* werden aktuelle Entwicklungen und kritische Fragen aus dem Bereich Neurotechnologie erörtert. Gemeinsam mit Fachleuten aus verschiedenen Disziplinen und einem interessierten Publikum diskutieren wir über Chancen und Herausforderungen sowie über die Rolle der Kunst in diesem gesellschaftlich relevanten Technologiebereich. Neben Impulsvorträgen und Paneldiskussionen bieten Filmvorführungen Einblicke in klinische, künstlerische und kommerzielle Anwendungen der Neurotechnologie.

Die Veranstaltung findet in Kooperation mit dem Austrian Institute of Technology (AIT), dem Bundesministerium für Europäische und Internationale Angelegenheiten (BMEIA), der Kunstuniversität Linz sowie dem NeuroExperienceLab im Ars Electronica Center statt.

### Moderation:

Wenzel Mehnert (AIT, Austrian Institute of Technology) und Claudia Reinprecht (BMEIA, Bundesministerium für Europäische und Internationale Angelegenheiten)

Ars Electronica, vgg.photo, Philipp Greindl



- 15:00 Uhr** Einlass
- 15:30 Uhr** Begrüßung durch Wenzel Mehnert, AIT, und Erika Mondria, Ars Electronica Center  
Vortrag: „Gehirn-Interaktion und Neurotechnologien im Ars Electronica Center“  
Erika Mondria, NeuroExperienceLab, AEC
- 16:00 Uhr** Key Note: „Gehirn-Interaktion, Mythen und Visionen von Neurotechnologien“  
Guilherme Maia de Oliveira Wood, Karl Franzens Universität Graz
- 16:30 Uhr** Panel 1: „Menschenrechte, Ethik und Sicherheit der Neurotechnologien“  
Impulsvorträge von:  
Elisabeth Staudegger, Karl Franzens Universität Graz  
Daniel Hikes-Wurm, BMLV, Bundesministerium für Landesverteidigung  
Eugen Dolezal, Universität Wien
- 17:00 Uhr** Q & A
- 17:45 Uhr** Pause
- 18:00 Uhr** Filmscreening: Kurzfilme zu Neurotechnologien
- 18:45 Uhr** Panel 2: „Mythen und Visionen der Neurotechnologien“  
Impulsvorträge von:  
Erika Mondria, Künstlerin  
Alexander Lechner, g.tec  
Thomas Stieglitz, Universität Freiburg
- 19:15 Uhr** Q & A
- 20:00 Uhr** Get-Together bei Getränken und Snacks in der Lounge

Eintritt frei!  
Anmeldung erbeten unter:





## Live-Demo

**Neuro-Gaming**

SA 26.4. und SO 27.4.2025, 10:30 – 11:00

Versuchen Sie selbst, ein Neuro-Game mit Ihren Gehirnwellen zu steuern! Mit sogenannten Gehirn-Computer-Schnittstellen kann Ihre Gehirnaktivität in Echtzeit erfasst, analysiert und in Funktionen, wie z.B. die Steuerung eines Avatars, umgewandelt werden.

## Präsentation

**Neuro-Rehabilitation**

SA 26.4.2025, 11:30 – 12:00

Sebastian Sieghartsleitner von g.tec medical engineering erläutert, in welchen klinischen Bereichen Brain-Computer-Interfaces mit dem Reha-System *recoveriX* eingesetzt werden können. Dabei wird er die neue Studie mit Parkinson-Patient\*innen vorstellen und über die Forschungsfelder des Unternehmens g.tec berichten.



## Präsentation

**High-End Solution Unicorn Core**

SA 26.4.2025, 12:30 – 13:00

Das neue Neuro-Tech Gerät *Unicorn Core* bietet nicht nur eine verlässliche Echtzeitanalyse für die neurowissenschaftliche Forschung am Menschen. Sebastian Sieghartsleitner (g.tec medical engineering) wird die neue Hardware, die auch für Tiere geeignet ist, live präsentieren.

## Open-Workshop

**Neuro-Tech Kartenspiel**

SA 26.4. und SO 27.4.2025, 13:00 – 13:45

Das Neuro-Tech Kartenspiel *TechEthos: Ages of Technology Impacts*, entwickelt am Austrian Institute of Technology (AIT), ist eine spannende Methode, um mehr über neue Technologien zu erfahren. Spielerisch lernen Sie verschiedene Entwicklungen und Anwendungsfelder der Neurotechnologien kennen. In dem moderierten Spiel werden die Teilnehmer\*innen dazu angeregt, über Zukunftsszenarien nachzudenken und sowohl mögliche ethische Herausforderungen als auch Lösungsansätze zu diskutieren.



## Live-Demo

**Neuro-Writing**

SA 26.4. und SO 27.4.2025, 14:00 – 14:30

Ohne einen Finger zu rühren, schreiben? Sie sind eingeladen, mithilfe Ihrer Gehirnwellen direkt über Ihre Kopfhaut auf einem Computer zu schreiben.

## Live-Demo

**Das Neurorehabilitations-System recoveriX**

SO 27.4.2025, 11:30 – 12:00

Deutsch und Englisch

In einer Live-Demonstration wird erläutert, wie das Neuro-Reha-System *recoveriX* in der Schlaganfall-Rehabilitation eingesetzt wird. Sie haben die Möglichkeit, dieses EEG-basierte System selbst auszuprobieren und kennenzulernen.

Ars Electronica, vggphoto, Mark Risovic (Center for the Promotion of Science), Wenzel Mehnert, Martin Hieslmair



## Live-Demo

**Kunst im Kopf**

SO 27.4.2025, 14:30 – 15:00

Deutsch und Englisch

Wenn Sie ein Bild betrachten, erzeugt dies ein bioelektrisches Feuerwerk Ihrer Gehirnzellen. Diese Impulse werden über Axone und Synapsen weitergeleitet und können mit sogenannten Gehirn-Computer-Schnittstellen gemessen und interpretiert werden. Lassen Sie sich überraschen, wie Kunst Sie *unbewusst* synaptisch berühren kann.

## Open-Workshop

**Brain-Interaction Gaming**

SO 27.4.2025, 15:30 – 16:30

Deutsch und Englisch

In diesem Workshop haben Sie die Möglichkeit, Ihre eigenen Gehirnwellen zu erforschen und zu lernen, wie man Sensoren korrekt auf der Kopfhaut platziert. Kommen Sie mit Freund\*innen oder Familie und legen Sie selbst Hand an! Erika Mondria vom NeuroExperienceLab des Ars Electronica Center zeigt Ihnen, wie Sie eine EEG-Kappe anlegen, Gehirnströme live beobachten oder ein Neuro-Spiel direkt mit Ihrer Gehirnaktivität steuern können. Die Teilnahme erfolgt nach dem Prinzip „first come, first served“.



**ARS ELECTRONICA**  
CENTER

# Themenwochenende Forschung im Museum

SA 17.5. und SO 18.5.2025

## Themenwochenende Forschung im Museum

Dieses Wochenende steht das Ars Electronica Center ganz im Zeichen der Forschung und alle Labs sind für Sie geöffnet! Ohne Forschung könnten wir weder neue Erkenntnisse über unsere Welt gewinnen, noch innovative Technologien und Lösungen für die großen gesellschaftlichen Herausforderungen entwickeln. Sie fördert kritisches und analytisches Denken und hilft uns, zwischen Fakten und Meinungen zu unterscheiden. Doch Forschung sollte nicht nur den Expert\*innen im vielzitierten „Elfenbeinturm“ vorbehalten sein – sie gehört in die Mitte der Gesellschaft!

Im Ars Electronica Center wird Forschung für alle greifbar: Hier verschmelzen Ausstellung und Labor, sodass Besucher\*innen Forschung nicht nur erleben, sondern auch aktiv mitgestalten und „begreifen“ können. Forschung von und mit unseren Besucher\*innen direkt im Museum – dieses einzigartige Konzept macht das Ars Electronica Center zu einem ganz besonderen Ort der partizipativen Forschung.



RHIZA (2021), Noor Stenfert Kroese

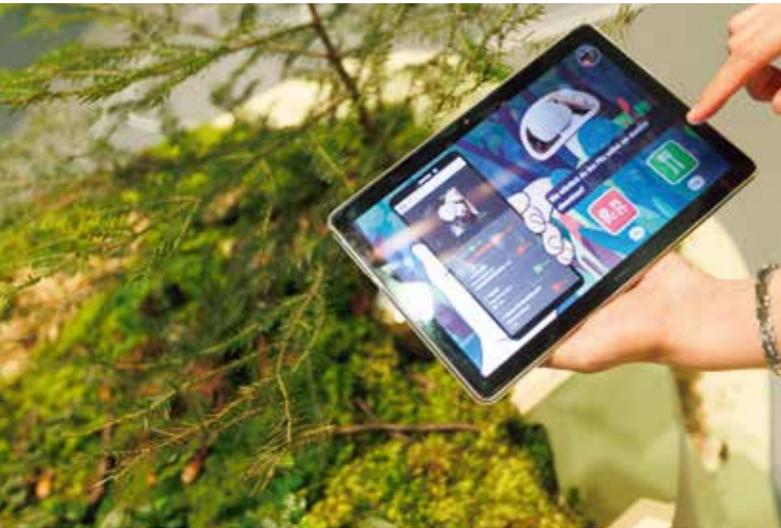
**Tour**  
**(Er-)Forschungstour**  
SA 17.5. und SO 18.5.2025,  
11:00 – 12:00 und 15:00 – 16:00  
Platzkarten an der Kassa erhältlich

Im Ars Electronica Center sind künstlerisches Arbeiten und wissenschaftliche Forschung eng miteinander verbunden. Kunst trifft auf Wissenschaft, die Grenzen zwischen den Disziplinen sind aufgehoben. Bei dieser geführten Tour durch das Museum konzentrieren wir uns auf jene Ausstellungsobjekte, die Forschungsprozesse greifbar veranschaulichen und nachvollziehbar machen. Erleben Sie, wie spannend Forschung sein kann!

Ars Electronica, Bettina Gangl, Birgit Cakir, Tom mesic

**Open-Workshop**  
**Mycobotics Lab**  
SA 17.5. und SO 18.5.2025, 13:00 – 15:00  
In Englisch

An diesem Wochenende verwandelt sich das BioLab in das *Mycobotics Lab*, ein Forschungsraum, geprägt von der Arbeit der Künstlerin Noor Stenfert Kroese und des Künstlers Amir Bastan, in dem Pilze, Robotik und Biofabrikation aufeinandertreffen. Das Labor gewährt Einblicke hinter die Kulissen und lädt die Besucher\*innen ein, die Forschung hautnah zu erleben sowie an einem kollektiven Myzel-Leder-Zucht-Experiment teilzunehmen.



AI Forest—The Schwammerl Hunting Game, Robopsychology Lab, JKU

**Live-Präsentation**

**Me & the Machines**

SA 17.5.2025, 10:00 – 17:00

Präsentationszeiten: 11:00 – 11:30 und 14:00 – 14:30

Wie beeinflusst die Nähe zu Robotern unser Gefühl von Einsamkeit? Wenn eine KI meint, ein bestimmter Pilz sei essbar – würden Sie einen Biss davon wagen? Das LIT Robopsychology Lab der Johannes Kepler Universität Linz forscht seit längerem unter Einbindung des Publikums am Ars Electronica Center zu den psychologischen Aspekten der Mensch-Maschine-Interaktion – von der Vermenschlichung von Robotern bis hin zum Vertrauen in Künstliche Intelligenz.

An diesem Tag gewähren die Forscher\*innen des LIT Robopsychology Lab Einblicke in ihre Forschungsmethoden und -ergebnisse. Bei Live-Präsentationen erfahren Sie, wie wir Roboter und KI tatsächlich wahrnehmen. Zwischen den Präsentationen stehen die Forscher\*innen für Fragen und interaktiven Austausch bereit.



**Open-Workshop**

**Investigationslabor**

SA 17.5.2025, 14:00 – 16:00

ab 12 Jahren

Erforsche die Wahrheit im Investigationslabor! In einer Welt, in der digitale Tools die Realität leicht manipulieren können, ist es wichtig, dass wir lernen, Informationen zu überprüfen und Fakten zu ermitteln. Im Investigationslabor kannst du anhand realer Begebenheiten verschiedene Werkzeuge ausprobieren. Vielleicht entlarvst du Fake News oder deckst den einen oder anderen Fall sogar auf.

Ars Electronica, Birgit Cakir, tom mesic, vogphoto



**Deep Space Spezial**

**Data Art – Datenvisualisierung zwischen Kunst und Forschung**

SA 17.5.2025, 15:00 – 15:25

Können wir Daten künstlerisch nutzen, um gesellschaftliche Probleme sichtbar zu machen? Unser tägliches Leben erzeugt riesige Datenmengen – umso wichtiger zu hinterfragen, wem sie gehören, wie sie verständlich visualisiert werden und wie wir sie zur Lösung gesellschaftlicher Probleme einsetzen. Werfen Sie mit uns einen Blick darauf, wie künstlerische Forschung und Datenwissenschaft sich in einem sinnlich emotionalen Raum-Erlebnis ergänzen!

**Neuro-Forschungsprojekt**

**NEURO\*PRINT**

SA 17.5.2025, 15:30 – 16:30

Das Forschungsprojekt *NEURO\*PRINT* untersucht das neuronale Frequenzspektrum menschlicher Gehirnsignale in unterschiedlichen Szenarien. Jede\*r Teilnehmer\*in erhält einen Ausdruck der eigenen Gehirnwellen zum Mitnehmen nach Hause.

**Open-Workshop**

**Mic Check**

SO 18.5.2025, 14:00 – 16:00

ab 4 Jahren

Mit dem Mikroskop als Welterforschungsinstrument zoomen wir in die riesige Miniatur-Welt des Mikrokosmos. Dabei beobachten wir ungewöhnlichste Kreaturen wie Bär-, Sonnen- und Rädertierchen. Zupf dir ein Blatt und du kannst Pflanzen die Wünsche von ihren Lippen ablesen. Don't drop the mic, grab it!



## Deep Space 8K 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.



### Deep Space Selection

DI – FR: 11:00, 12:00, 14:00, 14:30 (EN),  
15:00, 16:00

SA, SO, Feiertag: 11:00, 12:00, 13:00, 14:30 (EN),  
15:00, 16:00

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

SA, SO, Feiertag und in den OÖ Schulferien:  
11:30, 12:30, 15:30

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

SA, SO, Feiertag: 14:00

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

### Deep Space Spezial: Notre-Dame Immersive

DO, SA und Feiertag: 16:30

Anlässlich der Wiedereröffnung von Notre-Dame de Paris nach dem verheerenden Brand im Jahr 2019 kommt die weltberühmte Kathedrale in das Ars Electronica Center in Linz. In Zusammenarbeit mit den beiden französischen Start-ups Iconem und Histoverly bringt das Ars Electronica Futurelab Notre-Dame als immersives Erlebnis in den Deep Space 8K. Erkunden Sie ein riesiges dreidimensionales Modell des Gebäudes und entdecken Sie seine architektonischen und künstlerischen Besonderheiten aus völlig neuen Perspektiven!

*Kurzfristige Programmänderungen vorbehalten!*

## 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 Sternbilder im Jahreskreis – Die Sommertierkreiszeichen

Dietmar Hager, Astrofotograf,  
Stargazer Observatory  
DO 17.4.2025, 19:00 – 20:00

Unter dem Motto „Wissenschaft trifft Mythos“ lädt Dr. Dietmar Hager zu einer kulturhistorischen Entdeckungsreise durch die Tierkreiszeichen ein. Dieser Abend ist den Sommertierkreiszeichen gewidmet. Dr. Hager erklärt den Unterschied zwischen Sternbildern und Tierkreiszeichen, zeigt, welche faszinierenden Himmelsobjekte sich dahinter verbergen, und beleuchtet ihre Entstehung. Mit beeindruckenden Bildern von Sternen und Galaxien sowie historischen Kunstwerken wird dieser Abend zu einer faszinierenden Reise durch Astronomie und Mythologie.

Tickets: regulär 15 €, ermäßigt 13 €  
Anmeldung empfohlen unter [center@ars.electronica.art](mailto:center@ars.electronica.art)  
oder +43.732.7272.0

Ars Electronica, Bligit Cakir, Robert Bauernhansl



### Deep Space Experience Kleine Riesen: Mikroben und ihre Macht über das Leben

Joseph Strauss und Georg Gratzner, BOKU Wien  
Tanja Kostic, AIT Austrian Institute of Technology  
FR 25.4.2025, 18:00 – 19:00

Das grundlegende Prinzip der Natur ist: Leben ist Vielfalt. Je vielfältiger ein Lebensraum ist, desto gesünder ist er. Und zu dieser Vielfalt zählen auch die Kleinsten unter uns: die Mikroorganismen. Mikroorganismen sind überall: in der Luft, in der Erde und im Wasser. Auch jede Pflanze, jedes Tier und jeder Mensch ist Lebensraum für diese winzigen Organismen.

Die Wissenschaft weiß einiges über einzelne Mikroorganismen, aber sie weiß noch viel zu wenig über die Wechselwirkungen im Mikrobiom, also zwischen den einzelnen Bakterien, Pilzen und anderen Kleinstlebewesen. Auch wie der Wirt das Mikrobiom beeinflusst, wie Mikrobiome ihren Wirt oder die Umwelt beeinflussen, ist nur teilweise bekannt.

Durch die wissenschaftliche Forschung erkennen wir, wie eng und umfassend die gegenseitigen Abhängigkeiten von Menschen, Tieren, Pflanzen und Mikroorganismen sind. Reisen Sie mit uns in die verborgene Welt der Mikroorganismen!

Story und Digital Design: Sebastian Pichelhofer, Sebastian Postl,  
Valentin Postl, Claudia Puck, Johann Steinegger, Florian Wurster

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

**Deep Space Experience  
Pixel, Bytes  
MI 30.4.2025, 19:30 – 20:30**

In Kooperation mit dem Ars Electronica Center präsentiert das BMKÖS-Filmförderprogramm *Pixel, Bytes + Film* eine Auswahl an herausragenden Arbeiten der letzten Jahre.

Das österreichische Förderprogramm an der Schnittstelle von Experimentalfilm und Gaming reagiert seit mehr als 10 Jahren auf das große Interesse von Künstler\*innen, filmische und audiovisuelle Ausdrucksformen über die herkömmlichen Formate hinausgehend weiterzuentwickeln und künstlerisch neu zu verhandeln. Gefördert durch das Kunst- und Kulturministerium und in der Umsetzung begleitet von ORFIII entstehen Projekte im Bereich Bewegtbild, die sich künstlerisch mit digitalen Technologien der Bildproduktion und -verbreitung auseinandersetzen und deren formales Spektrum und erzählerische Möglichkeiten ausloten. Der Deep Space 8K des Ars Electronica Center wird zur Bühne für eine Auswahl dieser Arbeiten. Hier erhalten sie das perfekte immersive Display.

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

**Deep Space Lecture  
Anatomie für Alle  
DO 5.6.2025, 19:00 – 20:00  
Univ.-Prof. Franz Fellner, Lehrstuhlinhaber Virtuelle Morphologie an der JKU Linz und Vorstand des Zentralen Radiologie Instituts am KUK**

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.

Tickets: regulär 14 €, ermäßigt 11,50 €  
Anmeldung empfohlen unter [center@ars.electronica.art](mailto:center@ars.electronica.art) oder +43.732.7272.0

**Deep Space Lecture  
Pieter Claesz – Stilleben digital entdecken  
DO 12.6.2025, 18:00 – 19.00**

Im Juni präsentiert die Kaiserschild-Stiftung Stilleben von Pieter Claesz im Deep Space 8K des Ars Electronica Center in Linz sowie im Kunsthistorischen Museum in Wien. Mit *Kaiserschild Art Defined* macht die Kaiserschild-Stiftung Kunst auf neue Weise erlebbar. Den Auftakt bilden Werke von Pieter Claesz – einem Künstler aus der Sammlung der Stiftung und einem bedeutenden Vertreter der Stillebenmalerei des 17. Jahrhunderts. Drei seiner Werke wurden in Zusammenarbeit mit Museumspartnern hochwertig digitalisiert und aufbereitet. Originale und Digitalisierungen sind ab dem 17. Juni 2025 im Kunsthistorischen Museum in Wien zu sehen. Am 12. Juni werden die hochauflösenden Bilder im Ars Electronica Deep Space 8K präsentiert.

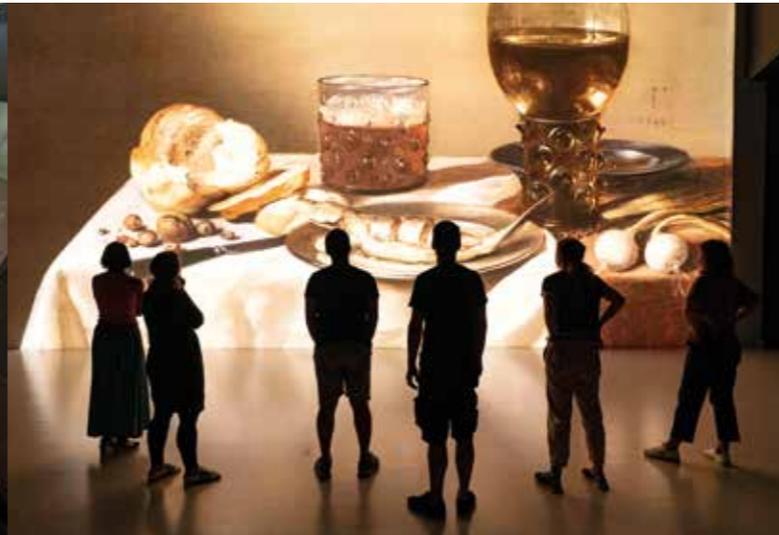
Eintritt frei!  
Anmeldung empfohlen unter [center@ars.electronica.art](mailto:center@ars.electronica.art) oder +43.732.7272.0

**Deep Space Experience  
Art Motion Lab: Immersive Interactive  
Movement Narratives  
FR 27.6.2025, 19:30 – 20:30**

Erleben Sie an diesem Abend eine kreative, gemeinschaftliche Tanzerzählung, die moderne Mythen mit sinnlichen, visuellen und klanglichen Eindrücken verbindet. Dabei kommen das technische und interaktive Wissen des Masterstudiengangs Interface Cultures der Kunstuniversität Linz und die choreografischen Fähigkeiten des Masterstudiengangs Tanzkunst der Anton Bruckner Privatuniversität zusammen. Im Deep Space 8K entsteht dabei ein Dialog, der traditionelle, hierarchische Produktionsstrukturen aufbricht und durch kreative Zusammenarbeit neue Perspektiven eröffnet.

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

Ars Electronica, DEPART The Subject, Magdalena Sick-Leitner, Friederike Weber





# Family Days Ostern

## SA 12.4. und SO 13.4.2025

Bei den Family Days Ostern wartet auf die ganze Familie ein abwechslungsreiches Programm. Viele spannende Aktivitäten verkürzen die Wartezeit auf den Osterhasen und garantieren jede Menge Spaß! Habt ihr schon einmal Ostereier mit einem Roboter bemalt, Seedbombs zur Begrünung von Verkehrsinseln hergestellt oder Eier unter dem Mikroskop betrachtet?

Ars Electronica, Birgit Cakir, Magdalena Sick-Leitner



### Family Tour

## Wo ist Tardi?

**SA 12.4. und SO 13.4.2025, 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 spannenden Abenteuerreise durchs Haus führt. Entdecken Sie mit Tardi und Ihrer ganzen Familie das faszinierende Museum der Zukunft.



### Deep Space Spezial

## Per Bärtierchen durch die Galaxis

**SA 12.4. und SO 13.4.2025, 12:30 – 13:00 und 15:30 – 16:00**

Ein Bärtierchen braucht keinen Raumanzug, um im Weltall zu überleben! Wir leihen uns seine Superkräfte und reisen virtuell durch das All. Wir besuchen die Internationale Raumstation ISS, einen Mars-Rover auf dem Mars und fliegen zu fernen Sonnensystemen.



### Open Workshop

## Das kunterbunte Küchenlaboratorium

**SA 12.4.2025, 10:30 – 12:30 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 Ostern auf der eI esS esS

SA 12.4.2025, 13:00 – 15:00 (alle 30 min Einführung: 13:00, 13:30, 14:00, 14:30)  
ab 8 Jahren

Hast du dich jemals gefragt, wie Astronaut\*innen die Osterfeiertage auf der Internationalen Raumstation (ISS) erleben? In diesem spannenden Workshop, durchgeführt von ESERO Austria, kannst du die Geheimnisse des Universums entdecken und den BBC micro:bit kennenlernen – einen kleinen Mikrocontroller, mit dem du selbst programmieren kannst.



### Open Workshop Frühlingswiese to throw

SA 12.4.2025, 14:00 – 16:00  
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!



### Open Workshop Eggbot

SO 13.4.2025, 14:00 – 16:00

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 Hack the Egg

SO 13.4.2025, 13:00 – 15:00  
(alle 30 min Einführung: 13:00, 13:30, 14:00, 14:30)  
ab 8 Jahren

Komm mit zur großen Osterwerkstatt ins Ars Electronica Center! Gestalte bunte Ostereier und statte sie mit selbstprogrammierten micro:bit-Trackern aus. Damit wird die Osternestsuche heuer ein Kinderspiel!

Ars Electronica, Birgit Cakir, Magdalena Sick-Leitner

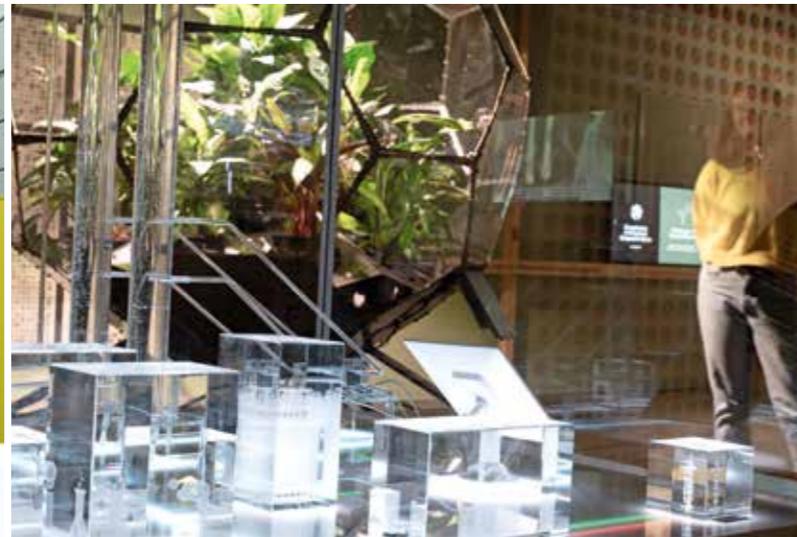


### Präsentation Bärenfütterung

SA 12.4. und SO 13.4.2025, 16:00 – 17:00  
ab 4 Jahren

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: 14 €  
Ticketpreis ermäßigt: 11,50 €  
Aktion mit der OÖ-Familienkarte  
zusätzlich 50 % Ermäßigung:  
Elternteil: 5,50 € (statt 11,50 €)  
Kind: 2,50 € (statt 5 €)



# Ferienprogramm Ostern

## DI 15.4. bis DO 17.4.2025

Was hat es mit dem Gleichgewicht in der Natur auf sich? Wie funktioniert Programmieren? Was gibt es Spannendes im Weltraum zu entdecken? In den Osterferien lädt euch das Ars Electronica Center zu einem abwechslungsreichen Programm ein, bei dem ihr all das und noch mehr erleben könnt!

Kinderforschungslabor powered by **SIEMENS**

**Workshop**  
**Voll verwickelt**  
 MI 16.4.2025, 10:00 – 12:30  
 9 – 12 Jahre

Alles auf der Erde ist miteinander verbunden. Das sieht man in den Dingen und Strukturen, die wir Menschen gemacht haben (die Kabel in unserem Zuhause, Stromleitungen, unterirdische Wasserrohre, Straßen, Gleise und sogar unsere Smartphones oder die Sozialen Medien). Aber vor allem sieht man diese Verbindungen in der Natur. Jedes Tier, jede Pflanze und sogar jeder Stein ist Teil eines großen Gleichgewichts auf der Erde. Die Natur sorgt dafür, dass alles miteinander verbunden ist und das Leben im Gleichgewicht bleibt.

**Open Workshop**  
**Volle Power!**  
 DI 15.4. und DO 17.4.2025, 13:00 – 16:00  
 ab 8 Jahren

Wasserstoff gilt als ein Hoffnungsträger am Weg in eine klimaneutrale Energieversorgung. Doch die Rechnung geht vermutlich nur mit grünem Wasserstoff auf, der mit Alternativenergien erzeugt wird. In der Ausstellung *Connected Earth* zeigen wir mit einem Elektrolysemodell, wie der Herstellungsprozess abläuft. Im Workshop kannst du dann sogar selbst Wasserstoff erzeugen und gleich als Antriebsmittel einsetzen.

**Workshop**  
**A micro:bit of Space**  
 MI 16.4.2025, 10:00 – 12:30  
 9 – 13 Jahre

Entdecke die Geheimnisse des Universums und lerne dabei den BBC micro:bit kennen! In diesem Workshop von ESERO Austria schlüpfst ihr in die Rolle von Forscher\*innen und experimentiert mit einem Mikrocontroller. Ihr erlernt erste Programmierschritte und erfahrt, wie ihr eure neuen Fähigkeiten für Weltraummissionen einsetzen könnt.



**Workshop**  
**Weltraummülltentakeln**  
 DO 17.4.2025, 10:00 – 12:30  
 8 – 10 Jahre

Wie können wir die Erdumlaufbahn vor Weltraumschrott schützen? In diesem Kreativ-Workshop, durchgeführt von ESERO Austria, begeben wir uns gemeinsam auf die Mission, den Weltraum sauber zu halten und unsere Satelliten vor Weltraummüll zu schützen. Ihr entwerft eine eigene „Weltraummüllabfuhr“ und sammelt Ideen, was wir zur Beseitigung von Weltraummüll beitragen können. Wie waschechte Weltraumforscher\*innen führt ihr Tests durch und holt euch die besten Inspirationen aus der Natur!



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

Im Auftrag der Europäischen Weltraumorganisation ESA unterstützt ESERO Austria Mentor\*innen (Lehrkräfte, Pädagog\*innen, Gruppenleiter\*innen, Freizeiteinrichtungen, etc.) dabei, mit der Faszination des Weltraums junge Menschen für MINT-Themen zu begeistern. Unsere Angebote umfassen herausfordernde Wettbewerbe für Schüler\*innen, hilfreichen Unterrichtsmaterialien, Fortbildungen für Lehrer\*innen sowie weitere Aktivitäten für Schule und Freizeit. ESERO Austria ist im Auftrag der ESA seit 2016 im Ars Electronica Center Linz aktiv.

## Living Planet Symposium

**Programm für Schulklassen**  
**MO 23.6. bis MI 25.6.2025, Austria Center in Wien**

Das alle drei Jahre stattfindende *Living Planet Symposium* der Europäischen Weltraumorganisation ESA kommt nach Österreich! Ein besonderes Anliegen der ESA ist, dass auch Lehrkräfte, Pädagog\*innen und Schüler\*innen einen Zugang zu Veranstaltungen dieses wichtigen Events erhalten. Für Schüler\*innen ab 10 Jahren bietet ESERO Austria Workshops, Vorträge, Shows, u.Ä. an.

Anmeldung erforderlich unter:



### Lecture

#### Wem gehört der Mond? – Und andere Rechtsfragen zwischen Himmel und Erde

MO 28.4.2025, 12:00 für Gruppen & Schulklassen,  
 Ars Electronica Center  
 MO 28.4.2025, 19:30 für alle Weltraumfans,  
 Wissensturm Linz  
 mit Dr. Irmgard Marboe, Universität Wien

Das Weltraumrecht ist ein Spezialgebiet des Völkerrechts und basiert auf den fünf „Weltraumverträgen“, die im Rahmen der Vereinten Nationen ausgearbeitet wurden. Die Vereinten Nationen haben einen eigenen „Ausschuss“ und ein „Büro für Weltraumangelegenheiten“ eingerichtet, das seinen Sitz in Wien hat. Der Vortrag wird die wichtigsten Prinzipien des Weltraumrechts behandeln und auf neueste Entwicklungen, vor allem im Hinblick auf die verstärkte Privatisierung von Weltraumaktivitäten, Bezug nehmen.

### Lecture

#### Von einer metallischen Einzelnadel zum elektrischen Hochpräzise-Ionentriebwerk

MO 19.5.2025, 12:00 für Gruppen & Schulklassen,  
 Ars Electronica Center  
 MO 19.5.2025, 19:30 für alle Weltraumfans,  
 Wissensturm Linz  
 mit Johanna Fries, FOTEC

Bei diesem Vortrag dreht sich alles um elektrische Ionenantriebe – ihre Entwicklung, ihren Einsatz in Satelliten und wie sie auf der Erde getestet werden. Außerdem wird durchleuchtet, wofür die Technologie im Weltraum noch genutzt wird. Dipl.-Ing. Johanna Fries arbeitet als Wissenschaftlerin und Projektleiterin bei der Firma FOTEC in Wiener Neustadt. Sie hat Technische Physik an der TU Wien studiert und sich dabei auf Atom- und Plasmaphysik spezialisiert.



Lange Nacht der Kirchen

# Lange Nacht der Kirchen

## FR 23.5.2025

Im Rahmen der *Langen Nacht der Kirchen 2025* lädt das Ars Electronica Center zu einer besonderen Entdeckungsreise zu wertvollen Kulturgütern in den Deep Space 8K ein. An diesem Abend erleben Sie die faszinierende Synthese von Kunst, Architektur und modernster 3D-Technologie, die Kirchen und

ihre Geschichte in neuem Licht erscheinen lässt. Die verschiedenen Deep-Space-Programme bieten die Möglichkeit, bedeutende sakrale Bauwerke und ihre Kunstwerke auf immersive Weise zu erleben – eine großartige Verbindung von Tradition und Innovation.

Lange Nacht der Kirchen

### Deep Space 8K DOMSPACE FR 23.5.2025, 19:00 – 19:45

Eine außergewöhnliche 3D-Medieninstallation der Fensterkunstwerke des Mariendoms in Kombination mit Musik und Tanz. Anlässlich des Anton Bruckner-Jahres 2024 und des 100-jährigen Jubiläums der Einweihung des Linzer Mariendoms stehen die Bildfenster – darunter das Porträt Anton Bruckners – im Mittelpunkt dieser spektakulären Präsentation.

Erleben Sie die Bildfenster auf eindrucksvolle Weise in Kombination mit der Dramaturgie von Musik und Tanz-Performern. Über den Tanz werden die in den Fenstern erzählten Geschichten in die Gegenwart geholt, wodurch es zu einer Verschmelzung von Realität und illusionistischem Bild kommt.

Die inhaltliche Aufbereitung erfolgt über Christina Wais-Wolf, Kunsthistorikerin mit Forschungsschwerpunkt Glasmalerei an der Österreichischen Akademie der Wissenschaften (ÖAW/IHB)

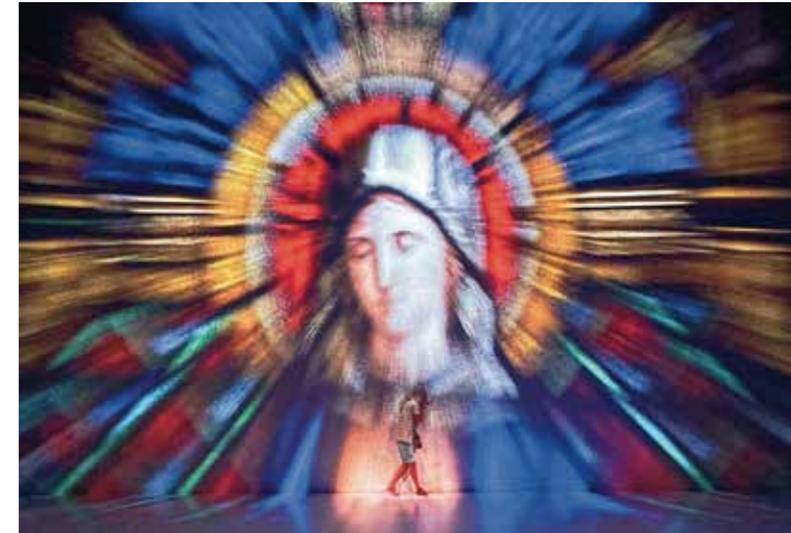
Koordination: Annette Lopez Leal, Tänzerin und Dozentin für Zeitgenössischen Tanz

Kooperationspartner: Kollektiv Pathfinder: Behiye Erdemir, Ozan Tezvaran (Medieninstallation), Oscar Jockel (Komponist), ÖAW/IHB, Ars Electronica  
Mit freundlicher Unterstützung der Kulturförderung Oberösterreich, der Sparkasse OÖ und des Mariendoms Linz

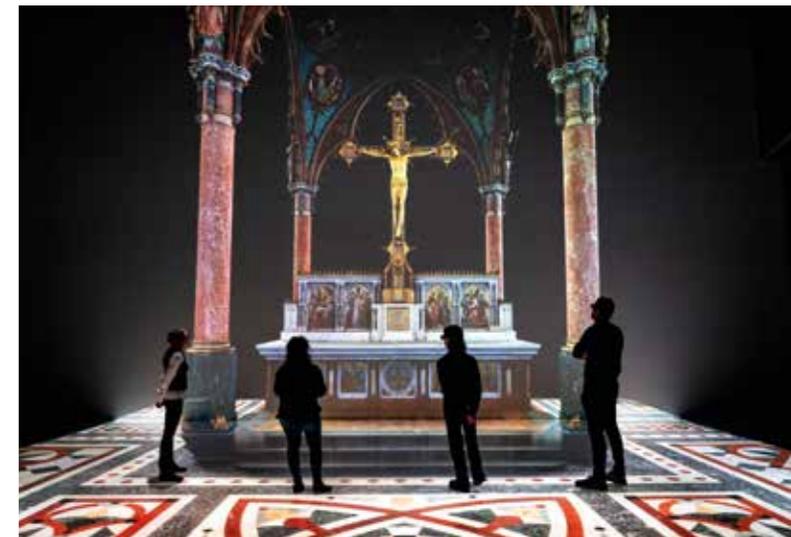
### Deep Space 8K Faszination Mariendom Größte Kirche Österreichs FR 23.5.2025, 20:00 – 20:45

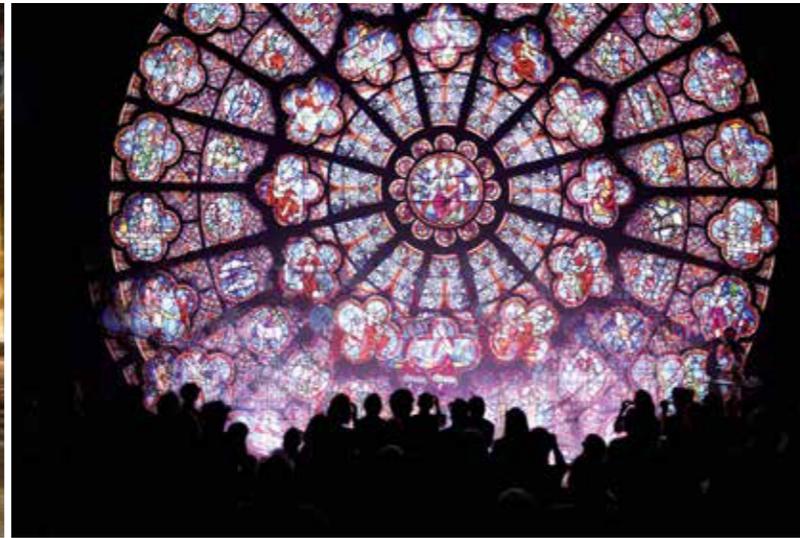
Die architektonische Schönheit und die filigranen Details des Mariendoms erleben Sie mit Dommeister Mag. Clemens Pichler. Bei einem immersiven Flug durch das faszinierende Meisterwerk bestaunen Sie photometrische Darstellungen des Altars und Gigapixelaufnahmen der atemberaubenden Glasfenster.

Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner, vog.photo



Mariendom Linz / Daniel Podosek 2023





**Deep Space 8K**  
**Der Stephansdom: Geheimnisse einer 300-jährigen Baustelle**  
 FR 23.5.2025, 21:00 – 21:45

Wie baut man eine Kathedrale, ohne das kirchliche Leben zu unterbrechen? St. Stephan war über 300 Jahre eine Baustelle – und zugleich das Herz Wiens. Erleben Sie mit Dr. Barbara Schedl und immersiven 3D-Bildern, welche Baugeschichte und kreativen Lösungen hinter diesem Jahrhundertprojekt stecken.

**Deep Space 8K**  
**Notre-Dame**  
**Ikone der Gotik in virtuellem Licht**  
 FR 23.5.2025, 22:00 – 22:45

Gemeinsam mit Christina Wais-Wolf (ÖAW/IHB) entdecken Sie die Notre-Dame de Paris. Dank digitaler Technologie erleben Sie dieses ikonische Bauwerk, dessen Architektur und Ausstattung (wie die Glasmalerei) durch das Sichtbarmachen spektakulärer Details aus einer völlig neuen Perspektive.

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

# LIFE INKlusive

Ein Kooperationsprojekt der inklusiven Kunstwerkstätten von Caritas, pro mente, Lebenshilfe, Diakonie, Institut Hartheim, dem Ars Electronica Center und dem Ars Electronica Futurelab

Namensgebend ist die vom Ars Electronica Futurelab entwickelte und im Ars Electronica Center ausgestellte Installation *LIFE INK*. Am Körper angelegt, misst sie Biosignale wie Hirnwellen, Augenbewegungen, Muskelreaktionen und Hautschweiß. Diese Reize werden simultan in Farbmuster umgewandelt auf einem Screen visualisiert. Dadurch entstehen – je nach impulsgebender geistiger und körperlicher Aktivität – ganz individuelle Visualisierungen.

Im Rahmen des Projekts *LIFE INKlusive* werden die Künstler\*innen in ihren Werkstätten besucht und erhalten dabei die Möglichkeit,

mithilfe von *LIFE INK* ihre Körpersignale während des kreativen Prozesses beim Malen, Musizieren, Werken, ... zu „verbildlichen“. Um sich mit *LIFE INK* vertraut machen zu können, erhalten die Künstler\*innen vorab eine Führung durch das Ars Electronica Center, im Rahmen derer ihnen *LIFE INK* vorgestellt wird.

Als Ankündigung auf das internationale, integrative Kulturfestival *sicht:wechsel*, das von 19. bis 24. Mai stattfindet, werden die dabei entstandenen *LIFE INK Visualisierungen* gemeinsam mit den Kunstwerken der Künstler\*innen bereits von 12. bis 18. Mai im „space am Hauptplatz“ ausgestellt.

LIFE INKlusive  
 space am Hauptplatz (Hauptplatz 6, 4020 Linz)  
 MO 12.5. – SO 18.5.2025



Ars Electronica, Nicole Grüneis, Johannes Pöll, vog.photo

# STREAM FESTIVAL

## FR 30.5. und SA 31.5.2025

Als Open Air Festival mit den Programmschienen STAGE, TALK und CLUB macht das STREAM FESTIVAL die Linzer Innenstadt erneut zum urbanen Musikerlebensort bei freiem Eintritt.

STREAM, das Musikfestival der UNESCO City of Media Arts Linz, präsentiert aktuelles Musikschaftern und Popkultur im Kontext von Digitalisierung und zeigt als dynamisches Musikformat bei jeder Ausgabe seine hohe Wandlungsfähigkeit am Puls der Zeit.

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.



Ars Electronica, Robert Bauernhansl, Birgit Cakir

### Präsentation

#### AI x Music

FR 30.5.2025, 11:30 – 12:00 und 15:30 – 16:00

SA 31.5.2025, 11:30 – 12:00

Musik war schon immer Vorreiterin in Sachen neuer Technologien und steht in enger Verbindung mit Mathematik und Naturwissenschaften. Bei dieser Präsentation der Ausstellung *AI x Music* tauchen wir ein in die spannende Geschichte des kreativen Zusammenspiels von Mensch und Maschine und entdecken, wie Künstliche Intelligenz und Musik zusammenwirken.



### Artist Tour

#### AI x Music

mit Andreas Kump und Gizem Kus

SA 31.5.2025, 15:30 – 16:30

Andreas Kump ist Musiker, Schriftsteller und Werbetexter. Mit *Es muss was geben* hat er eine umfassende Abhandlung zur Linzer Musikszene veröffentlicht. Gizem Kus ist Musikerin, Kulturvermittlerin im Ars Electronica Center und begnadete Geschichtenerzählerin. Sie weiß, wie man persönliche Begegnungen zwischen Stories und Publikum inszeniert. Gemeinsam führen die beiden durch die Ausstellung *AI x Music*, die sich mit dem musizierenden Menschen und der Entwicklung von Musikmaschinen beschäftigt.

### Deep Space Spezial

#### Deep Space Music

FR 30.5.2025, 12:00 – 12:30 und 16:30 – 17:00

SA 31.5.2025, 12:00 – 12:30 und 16:30 – 17:00

Mit seinen technischen Möglichkeiten ist der Deep Space 8K der perfekte Präsentations- und Bühnenraum in einem. Bei dieser Deep Space Präsentation werden verschiedene audiovisuelle Kunstwerke gezeigt. Wie kreativ kann Künstliche Intelligenz sein und was hat KI mit Musik zu tun? Diesen und anderen Fragen widmen wir uns bei dieser Spezial-Präsentation im Deep Space 8K.

### Talk

#### Can a machine dream green?

Oder: KI & der Traum von einem guten Morgen...

SA 31.5.2025, 14:00 – 15:00

Kunsthochschule Linz

Reden wir über Maschinen, beschreiben wir sie als künstlich intelligent, wir bringen ihnen selbstständiges Lernen bei und lesen ihre generierten Outputs als „Träume“. Doch obwohl sie von und für den Menschen geschaffen wurden, hinterfragen wir oft ihre tatsächliche Dienlichkeit und entwerfen dystopische Zukunftsszenarien.

Wie passen denn energiehungrige Maschinenprozesse in eine Welt voller ökologischer und sozialer Herausforderungen? Können (wir) Maschinen lernen, nachhaltig zu sein? Kann KI helfen, eine grünere Zukunft zu gestalten? Und welche Rolle spielen dabei unsere eigenen Träume von einer „besseren Welt“?

Im Rahmen dieses Talks befragen wir unsere Gäste zu KI, Nachhaltigkeit & Kreativität.

Mit dabei: Martina Mara (Robopsychology Lab, JKU Linz), Ali Nikrang (Ars Electronica Futurelab, Hochschule für Musik und Theater München), Davide Bevilacqua (servus.at, Mediaartist)

Moderation: Manuela Naveau (Interface Cultures, Kunstuniversität Linz)

Freier Eintritt ins Ars Electronica Center für alle unter 18 Jahren und für Teilnehmer\*innen des Programms  
Anmeldung zur Präsentation und Artist Tour unter  
center@ars.electronica.art oder +43.732.7272.0  
(begrenzte Teilnehmer\*innenzahl)

# SCHÄXPIR 2025

DI 3.6. – SA 14.6.2025

SCHÄXPIR 2025

Die 13. Ausgabe des Festivals SCHÄXPIR wird von 3. bis 14. Juni 2025 über die Bühne gehen und den Titel „WAS BLEIBT“ tragen. Das Theaterfestival für junges Publikum widmet sich dabei den Fragen, woher wir kommen und wohin wir gehen. Erzählt werden die großen globalen Geschichten – Schöpfungsgeschichten, Mythen, Märchen, Geburt und Tod – Kulturen übergreifend, multidimensional und divers.

Theater ist ein Ort des Zusammentreffens und ein Raum für Austausch und Diskussion – so verbindet SCHÄXPIR Menschen, Erfahrungen und Orte. Das biennale Festival ist seit seinen Anfängen im Jahr 2002 zu einem der innovativsten und einflussreichsten Theaterfestivals für junges Publikum in Europa geworden. Es steht für Zeitgeist und künstlerisch hochwertige Theaterarbeit. Kunstschaffende der lokalen Szene treffen auf etablierte internationale Theatermacher\*innen ebenso wie auf Nachwuchskünstler\*innen und setzen Impulse mit Resonanz weit über Österreich hinaus.

Irgendwo erhielt Jemand den Auftrag immer wieder dieselben Bälle in denselben Kasten zu legen. Jemand tut dies Tag für Tag, Jahr für Jahr, und eigentlich weiß niemand, warum. In der Hoffnung, dass die Wände ihn nicht erdrücken, fängt er an, sie zu bewerfen. So lässt Jemand die Bälle immer längere Runden durch den Raum drehen, mal anmutig und trügerisch leicht, mal kraftvoll und komplex. Am Ende landen sie – wenn alles gut geht – ordentlich im Kasten.

PUH



SCHÄXPIR 2025

Nur geht nicht immer alles gut. Und wie viel Nicht-Gutes kann Jemand ertragen?

Während die Bälle zum Ballast werden, versucht Jemand Irgendwo, eine neue Dimension in Raum und Zeit zu entwirren – oder geschieht dies im Kopf –, um dem farblosen Einerlei zu entkommen.

Und wenn das gelingt, entsteht etwas, das man als pure Magie bezeichnen könnte.

Für *Ballroom* nimmt das Publikum in einem umgebauten Lastwagen Platz. Im Inneren hat der bildende Künstler Lodewijk Heylen eine Kulisse aus Beton gebaut, in der der Jongleur Stijn Gruppung mithilfe von viel Fleiß und ein bisschen Magie einen unglaublichen Tanz von hüpfenden Bällen aufführt. Zu den Klängen der Musiker Jochem Baelus und Frederik Meulyzer nimmt er seine Zuschauer\*innen mit auf eine wortlose Reise für alle ab 5 Jahren.

Ensemble / Crew: Post uit Hessdalen (BE)  
Konzept: Stijn Gruppung, Ine Van Baelen  
Darsteller: Stijn Gruppung  
Regie: Ine Van Baelen  
Musik: Frederik Meulyzer und Jochem Baelus  
Szenografie: Lodewijk Heylen  
Choreografie: Kinga Jaczewska  
Licht: Lucas Van Haesbroeck  
Bühnentechnik: Bert Laurijssens  
Schauspielcoach: Rob Smorenberg  
Outside Eye: Koen Haagdoorens  
Grafische Formgebung: Watson Memić  
Koproduktion: Theater op de Markt, MiramirO, CIRKL, Perpodium  
Residenz: MAD festival  
Mit Unterstützung der Flämischen Regierung  
Verkauf: Klaartje Brouns (JE BURO)  
Mit Dank an hetpaleis, Karolien Derwael, Vincent Company, Frans Heylen

SCHÄXPIR 2025  
DI 3.6. – SA 14.6.2025  
Weitere Informationen und Tickets unter: [www.schaexpir.at](http://www.schaexpir.at)

**BALLROOM**  
Maindeck Ars Electronica Center  
MI 4.6.2025, 9:00, 11:00, 16:00  
DO 5.6.2025, 9:00, 11:00, 16:00

SchwänzTag, Gähntag, KeinBockTag, ScheißTag, NichtFreiTag,  
ZuMüdeTag, WoIstDieSonneTag.



## Innovationspreis für virtuellen 3D-Hörsaal aus Österreich

Ein wegweisendes Projekt aus Österreich ist bei den renommierten Inavation Awards in Barcelona ausgezeichnet worden: In der Kategorie *Healthcare* setzte sich der virtuelle 3D-Hörsaal – eine Innovation von Johannes Kepler Universität Linz, Med Uni Graz, Ars Electronica Futurelab und PKE Electronics – durch. Das Projekt ermöglicht die Live-Übertragung von Anatomie-Vorlesungen in stereoskopischem 3D über 200 Kilometer Entfernung hinweg. Der virtuelle 3D-Hörsaal verknüpft in Echtzeit den 3D-Ausbildungssaal JKU medSPACE der Johannes Kepler Universität Linz mit dem großen Hörsaal der Anatomie der Med Uni Graz. Unter der Leitung

von Prof. Franz Fellner wird in Linz Virtuelle Anatomie gelehrt, während Prof. Niels Hammer mit seinem Team in Graz physische Präparate präsentiert. Per 3D-Brille können Studierende nun auf großformatigen Projektionsflächen auch die jeweils 200 km entfernten Vorlesungen live besuchen – für ein noch tieferes Verständnis der anatomischen Zusammenhänge des menschlichen Körpers. Das Ars Electronica Futurelab entwickelte die nötige Technologie – mit der Herausforderung, die für das hochauflösende 3D-Streaming nötigen Datenmengen in bestmöglicher Qualität und mit möglichst geringer Latenz zu übertragen.



### Innovation in 3D

Das transdisziplinäre Team von JKU, Siemens Healthineers und dem Ars Electronica Futurelab hat schon für die zugrundeliegende Infrastruktur – die Software Cinematic Anatomy x Deep Space und den 3D-Lehrraum JKU medSPACE – zahlreiche internationale Innovationspreise erhalten. Die Software ermöglicht, tief in den menschlichen Körper zu schauen und Strukturen wie Organe, Blutgefäße und Muskeln überlebensgroß als gestochen scharfe 3D-Objekte aus jedem Blickwinkel zu betrachten. Im JKU medSPACE verfolgen so bis zu 100 Studierende Vorlesungen zu Virtueller Anatomie – in stereoskopischem 3D auf 14x7 Metern Bildschirm mit 8K Auflösung. Für den Anatomie-Hörsaal in Graz wurde eine neue technische Infrastruktur geschaffen: Bis zu 500 Studierende können die Lehrinhalte nun in stereoskopischem 3D und 4K Auflösung auf einer 7x4 Meter großen LED-Wand verfolgen.

Anatomische Präparate werden in Graz in 3D mit einer speziellen 4K-Mirror-Rig-Kamera gefilmt, das Video wird live sowohl im Hörsaal selbst als auch im JKU medSPACE in Linz präsentiert. Die 3D-Kamerabilder werden als stereoskopisches Ultra-HDVideo mit 7680x2160@60Hz übertragen. Die Darstellung erfordert die Beibehaltung von Auflösung und Helligkeit bei verlustfreier, synchroner Übertragung und niedrigster Latenz seitens der 3D-Kamera. Um Cinematic Anatomy x Deep Space, das im JKU medSPACE gesteuert wird, zeitgleich in Graz anzuzeigen, wird die Software dort ebenso in Echtzeit gerendert. Die technische Planung für die Infrastruktur des Hörsaals wurde vom Planungsbüro Outstanding Media durchgeführt und von PKE Electronics umgesetzt.

Ars Electronica, Patrick Müller, JKU, Med Uni Graz – Lunghammer



### Technologie für die medizinische Lehre von morgen

„Dass virtuelle und klassische Anatomie nun in einem gemeinsamen virtuellen 3D-Hörsaal gelehrt werden, ist für die Studierenden ein bedeutender Mehrwert“, ist JKU-Rektor Stefan Koch überzeugt.

„Für uns aus dem Ars Electronica Futurelab zeigt dieses Projekt, wie interdisziplinäre Zusammenarbeit Innovation schafft, die der Gesellschaft zugutekommt. Kontinuierliche Forschungsarbeit und das Engagement vieler Einzelpersonen und Institutionen wie der gesamten Ars Electronica sind der Schlüssel für diese erfolgreiche Kooperation, die immer weitere Kreise zieht: von den ersten ‘Anatomie für alle’-Vorführungen 2015 im Ars Electronica Center bis zur medizinischen Lehre quer durch Österreich. Wir freuen uns darauf zu erkunden, wohin uns diese gemeinsame Reise noch führen wird“, so Roland Haring, Managing Director des Ars Electronica Futurelab.

„Technologisch gesehen ist die vernetzte 3D-Lehre, synchron an zwei universitären Standorten, eine Hightech-Pionierarbeit und ermöglicht die Ausbildung von Studierenden unter Verwendung der derzeit modernsten verfügbaren Möglichkeiten“, erklärt Herwig Rehatschek, Projektleiter für die Virtuelle Anatomie an der Med Uni Graz.



Ars Electronica, CODE, tom mesic, MyTrinh Müller-Gardiner, Isabel Schömbauer

## art-O-mat Kunstforschung im Zeitalter Künstlicher Intelligenz

Der von Ars Electronica Solutions entwickelte *art-O-mat*, ist ein interaktives System, das den kreativen Prozess durch Künstliche Intelligenz (KI) und maschinelles Lernen erforscht. Es zeigt, wie Technologie nicht nur als Werkzeug für Künstler\*innen, sondern auch als Instrument zur Erforschung der Wechselwirkungen zwischen Mensch, Maschine und Kunstproduktion genutzt wird. Im kunstwissenschaftlichen Kontext eröffnet der *art-O-mat* neue Perspektiven auf Stilbildung, Ästhetik und maschinelle Kreativität. Wie beeinflussen Algorithmen künstlerische Ausdrucksformen? Welche neuen visuellen Sprachen entstehen durch KI-generierte Kunst? Diese Fragen stehen im Zentrum der Forschung. Besucher\*innen können eigene Bilder einscannen und mit KI-generierten Werken vergleichen, um den Einfluss der Technologie auf die Kunst unmittelbar zu erfahren.

Im Rahmen des Ars Electronica Festival 2024 generierte der *art-O-mat* über 1.500 einzigartige Kunstwerke, was die Frage aufwirft: Kann eine Maschine wirklich kreativ sein? Die Weiterentwicklung des *art-O-mat* wird ab Frühjahr 2025 im Museum der Moderne Salzburg präsentiert – ein bedeutender Schritt in der Erforschung digitaler Kunstpraktiken und der Schnittstelle von Mensch, Algorithmus und Kreativität.



Die Wegbegleiterin durch das LABOUR LAB ist stets zur Stelle.

## LABOUR LAB Forschung zur Arbeit im Wandel der Zeit

Das LABOUR LAB ist ein interaktives Labor im Museum Arbeitswelt in Steyr, das digitale Technologien nutzt, um die Vergangenheit und Zukunft der Arbeitswelt erlebbar zu machen.

Mithilfe von Virtual Reality und Gamification tauchen Besucher\*innen in die Arbeitswelt des 19. Jahrhunderts ein. Sie erleben die harten Arbeitsbedingungen jener Zeit sowie die Kämpfe für bessere Rechte und die Entstehung der Gewerkschaften. Gleichzeitig zeigt das LABOUR LAB, wie Digitalisierung und ökologischer Wandel die Arbeitswelt von morgen prägen werden.

Neben historischem Wissen vermittelt das LABOUR LAB auch zentrale Themen wie Mitbestimmung und soziale Gerechtigkeit in der Zukunft der Arbeit. Es lädt Besucher\*innen dazu ein, die Veränderungen der Arbeitswelt nicht nur zu verstehen, sondern auch aktiv mitzugestalten.

Entwickelt wird das Projekt in Zusammenarbeit mit dem Museum Arbeitswelt, Smesh und Ars Electronica Solutions. Die Arbeiterkammer Oberösterreich unterstützt das LABOUR LAB als Fördergeberin.

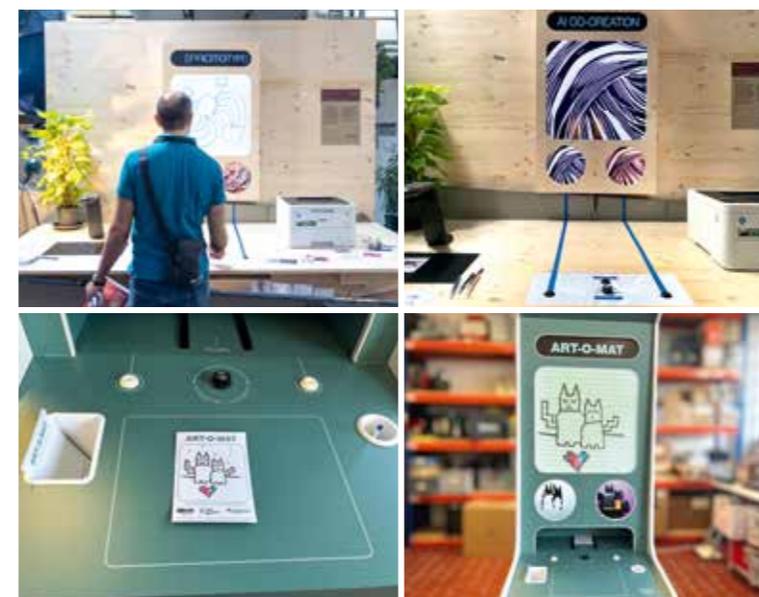
## ARS ELECTRONICA SOLUTIONS



## CODE – Center of Digital Experiences

Im Rahmen der Kulturhauptstadt Europas Veszprém-Balaton 2023 wurde das CODE – Center of Digital Experiences ins Leben gerufen und Ende Februar 2025 als digitales Zentrum für Kunst, Wissenschaft und Bildung mit dem Ziel eröffnet, neue Wege für erlebnisorientiertes kulturelles Engagement und digitale Bildung zu schaffen.

CODE fungiert zudem als Plattform für ungarische und internationale Künstler\*innen und trägt zur kulturellen Neupositionierung Veszpréms und der Region Bakony-Balaton bei. Herzstück des Zentrums ist das Studio, ein immersiver Erlebnisraum, der mit modernster 3D-Technologie ausgestattet ist und auf der bewährten Deep-Space-Technologie von Ars Electronica basiert. Darüber hinaus entwickelte Ars Electronica Solutions weitere interaktive Installationen für dieses neue Zentrum der digitalen Bildung und Kunst.



Seit der Gründung von Ars Electronica im Jahr 1979 spielen japanische Pionier\*innen der Medienkunst und der elektronischen Musik eine prägende Rolle beim Festival. 1984 sorgte der japanische Elektronik-Pionier Isao Tomita (1931–2016) mit seinem Open-Air-Konzert *The Universe* im Rahmen der Klangwolke für großes Aufsehen. Riesige Lautsprecher auf Hubschraubern und Schiffen schufen einen einzigartigen dreidimensionalen Klangraum – ein Meilenstein, der Ars Electronica schlagartig in der japanischen Kunstszene etablierte.

Ars Electronica pflegt seither enge Beziehungen zu Japan und kooperiert mit führenden Institutionen, Künstler\*innen und Forschenden. In den 1990er-Jahren intensivierten sich die Kooperationen mit japanischen Universitäten, Museen und Galerien. Gemeinsam mit japanischen Künstler\*innen entstanden innovative Projekte für das jährliche Ars Electronica Festival, das Ars Electronica Center sowie die Ars Electronica Export-Ausstellungen. Zahlreiche japanische Künstler\*innen wurden

mit dem renommierten Prix Ars Electronica ausgezeichnet, was den künstlerischen Austausch weiter stärkte. Mit dem biennialen „Tomita Special Prize“ wird zudem ein eigener Preis vom Tomita Information Hub im Rahmen des Prix Ars Electronica gestiftet.

Unter der Leitung von Hideaki Ogawa, Co-Direktor des Ars Electronica Futurelab, betreut seit 2005 ein eigenes Team die Beziehungen zwischen Japan und Linz. Mit ständiger Präsenz in Tokio und Osaka engagiert sich Ars Electronica Japan in künstlerischen Projekten sowie Kooperationen mit Universitäten und Museen. Zudem arbeitet es mit führenden japanischen Unternehmen in den Bereichen Forschung, Entwicklung und Consulting zusammen.

Auf dieser langen Tradition aufbauend, wurde Ars Electronica eingeladen, am 9. Mai, dem Europa-Tag der Expo Osaka 2025, im EU-Pavillon das Programm mit dem Projekt *Pianographique* zu gestalten.

## Ars Electronica bei der Weltausstellung in Osaka

Am 9. Mai 2025 feiert die Expo 2025 in Osaka den Europa-Tag – Ars Electronica gestaltet das Programm im EU-Pavillon.

### Pianographique

*Pianographique* ist die wegweisende Zusammenarbeit zwischen den Pianist\*innen Maki Namekawa (JP) und Dennis Russell Davies (US) und dem Visual Artist Cori O’Lan (AT) sowie Ars Electronica.

In dieser einzigartigen Performance verschmelzen Musik und Echtzeit-Visuals: Das Spiel der Pianist\*innen erzeugt dynamische Bilder und lässt das Publikum in eine visuelle Klanglandschaft eintauchen.

Zum Europa-Tag der Expo Osaka 2025 zeichnet *Pianographique* eine musikalische Reise von Europa über New York bis Japan nach und symbolisiert den interkulturellen Austausch durch Musik und Technologie. Das Programm – das fast 250 Jahre Musikgeschichte umspannt – umfasst Werke von Dvořák, Ravel, Mozart, Philip Glass, Hania Rani und Joe Hisaishi, darunter die Uraufführung einer neuen Komposition von Hisaishi.

Durch die Verbindung von Klang und Bild verkörpert *Pianographique* Europas Engagement für künstlerische Innovation und kulturellen Austausch – und ist damit ein perfektes Highlight für den Europa-Tag auf der Expo Osaka 2025.



# PANIC yes / no

Panik – so lässt sich die gegenwärtige Stimmung angesichts weltweiter Krisen und tiefgreifender Umbrüche wohl am ehesten beschreiben. In Schockstarre verfallen, verfolgen wir, mit welcher Rasanz und Ignoranz unser bisher regelbasiertes Wertesystem zum Einsturz gebracht werden soll. Die Macht des Stärkeren vor dem Gemeinwohl, Egoismus vor Altruismus, Kontroverse vor Kompromiss?

Statt uns von Angst und Panik lähmen zu lassen und den Rückzug ins Private zu feiern, gilt es gerade jetzt, ins Handeln zu kommen, veraltete Muster zu durchbrechen, Alternativen aufzuzeigen und gemeinsam einen tragfähigen „Gesellschaftsvertrag“ zu entwickeln, um die tiefgreifenden und weitreichenden Veränderungen des digitalen Zeitalters, die global-kollektiven Folgen des Klimawandels als auch die großen geopolitischen Verschiebungen bewältigen zu können.

Europas größtes Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft steht für den offenen Austausch und bringt auch dieses Jahr wieder Künstler\*innen, Wissenschaftler\*innen, Entwickler\*innen, Designer\*innen, Visionär\*innen, Unternehmer\*innen und Aktivist\*innen aus der ganzen Welt zusammen, um ihre Arbeit und ihre Visionen in diesen Zeiten tiefgreifender Umbrüche zu präsentieren. Einmal mehr wird die Ars Electronica zur Plattform für Projekte aus den zahlreichen lokalen, europäischen und internationalen Kooperationen und Netzwerken, für die kuratierte Themenausstellung sowie für neue Auftragsarbeiten, Konzerte und Performances, Symposien und Workshops.

Epizentrum der Ars Electronica 2025 wird die POSTCITY am Bahnhof sein, die damit zum achten – und zum letzten – Mal zum Hotspot der internationalen Medienkunstszene wird. In der Linzer Innenstadt wird es wie immer zahlreiche Hauptlocations geben. Darüber und über die Programmhilights des Ars Electronica Festival 2025 werden wir schwerpunktmäßig in der nächsten *update*-Ausgabe berichten.

Dienstag, 2. September 2025, sollten Sie sich aber schon vormerken: Am Vortag des Festivals laden wir alle Interessierten herzlich zum beliebten Pre-Opening-Walk ein – ein Rundgang durch die Ausstellungen und Präsentationen in den zahlreichen Festival-locations der Linzer Innenstadt.

# PANIC

yes / no

3.–7. Sept. POSTCITY Linz



Ars Electronica Festival



*Rise Up, Data Peasants: Opportunities for International Co-production and Corporate Synergy, Taiwan*



Art Thinking Workshop



## Open Calls, Auftragsarbeiten

Das ganze Jahr über arbeitet Ars Electronica mit Partnern auf der ganzen Welt zusammen, um Künstler\*innen zu fördern, indem wir Open Calls veranstalten, Ausstellungen und Konferenzen kuratieren und vieles mehr. Die Ergebnisse dieser Auftragsarbeiten werden schließlich beim Ars Electronica Festival im September präsentiert.

Eine diese Partner\*innen ist die Europäische Kommission, mit der wir gemeinsam das S+T+ARTS- Programm durchführen. Science, Technology, and ARTS bilden zusammen jene Schnittmenge, der ein hohes Potential an Innovation attestiert wird. Innovationen, die es mehr als dringend braucht, um die sozialen, ökonomischen und ökologischen Herausforderungen vor denen Europa steht, besser zu meistern. Erfahren Sie auf den folgenden Seiten mehr über die S+T+ARTS Initiative der Europäischen Kommission.

Ars Electronica, vgg, photo, flap, Tshioho Studio, Chiou Chuei-Jen



S+T+ARTS Exhibition, POSTCITY, 2024

## Künstlerisch-wissenschaftliche Erkundungen

Das Ars Electronica Festival, der internationale Wettbewerb Prix Ars Electronica und die seit 2016 bestehende EU-Initiative S+T+ARTS (Science, Technology and ARTS) setzen sich in ihren Aktivitäten mit den gesellschaftlichen Herausforderungen neuer Technologien auseinander. S+T+ARTS fördert insbesondere die Zusammenarbeit zwischen Kunst, Wissenschaft und Technologie, um soziale, ökologische und wirtschaftliche Herausforderungen besser bewältigen zu können. Bis heute unterstützte die Initiative insgesamt 253 Residencies mit über 7,5 Millionen Euro und zeichnete 274 Projekte mit dem renommierten S+T+ARTS-Prize aus.

Ars Electronica ist seit 2016 ein zentraler Partner von S+T+ARTS, organisiert den S+T+ARTS-Prize im Auftrag der EU, präsentiert in einem eigenen S+T+ARTS-Festivalformat die Ergebnisse dieser Zusammenarbeit und richtet auch Kunst-Wissenschafts-Residencies aus. Dabei forschen Künstler\*innen in Wissenschaftslabors oder Wissenschaftler\*innen in den Labor-Ateliers der Künstler\*innen – diese interdisziplinäre Zusammenarbeit brachte in den letzten Jahren großartige Projekte und erstaunliche Forschungsergebnisse hervor.

### S+T+ARTS Residencies

#### S+T+ARTS Residency im Salzburger Festspielarchiv **Feeling Virtual: An Archive of Touch** Iz Paehr

*Feeling Virtual: An Archive of Touch* ist ein Kunst-Design-Forschungsprojekt, das sich mit den Strukturen des Virtuellen auseinandersetzt. Es beginnt mit der Frage des Zugangs: Wie kann Virtual Reality inklusiver gestaltet werden, so dass sie nicht nur Menschen anspricht, die sehen, hören oder sich bewegen können, sondern für alle zugänglich ist? Etwa indem man VR-Technologien so gestaltet, dass sie für Menschen mit unterschiedlichen körperlichen und sensorischen Fähigkeiten nutzbar sind – z.B. haptische Interfaces für blinde Menschen oder Steuerungsmethoden, die nicht auf Bewegung der Gliedmaßen angewiesen sind.

Nach der erfolgreichen Zusammenarbeit mit den Salzburger Festspielen beim *Faust VR-Projekt* (2023) arbeitet Ars Electronica gemeinsam mit der Künstlerin an der Umsetzung und erforscht gemeinsam mit ihr multisensorische Zugänge zu Materialien aus dem Archiv der Salzburger Festspiele.



*Faust-VR Projekt 2023, Salzburger Festspiele, Ars Electronica Futurelab*

#### S+T+ARTS Residency

#### **TRACEWASTE – Repairing the Present** Susie Gutsche

Abfallspuren liefern wertvolle Informationen über menschliche Aktivitäten. Ob aus alten Müllhaufen oder modernen Deponien – Müll ist ein Träger zahlreicher gesellschaftlicher und ökologischer Hinweise. In städtischen Räumen hinterlässt er sichtbare Spuren und verändert Landschaften. Das Projekt *TRACEWASTE* untersucht die Bewegungen von Abfall und visualisiert dessen Auswirkungen auf das zukünftige urbane Leben. Ziel ist es, verborgene Dynamiken zu verstehen und eine breitere Diskussion über die Herausforderungen der Abfallbewältigung anzustoßen. Wie lässt sich der Weg zu „resilienter Abfallmobilität“ gestalten?



Muscchio, Iamiello, Pasqualini & Fucilla, courtesy Fondazione MAXXI

### S+T+ARTS4AFRICA

Seit 2024 richtet die STARTS-Initiative ihren Fokus auf Afrika. Sie organisiert Residencies und vergibt den S+T+ARTS-Prize Afrika, der speziell Kreative des afrikanischen Kontinents auszeichnet. Ziel ist es, afrikanischen Künstler\*innen, kreativen Technologen und Organisationen Anerkennung zu verschaffen und gemeinsam

Lösungen für drängende Herausforderungen zu finden. Partner aus Ländern wie Senegal, Südafrika, Ghana, Nigeria und weiteren bringen ihr Fachwissen ein, um innovative Kooperationen zu fördern.

#### **AI-Bootcamp in Johannesburg**

Ein Höhepunkt der S+T+ARTS4AFRICA-Initiative in diesem Jahr wird ein fünftägiges AI-Bootcamp in Johannesburg sein, das Ars Electronica in Zusammenarbeit mit Digitalexpert\*innen der oberösterreichischen RISC Software GmbH und der FH Oberösterreich – Campus Hagenberg organisiert. Dabei sollen Künstler\*innen im Residency-Programm und lokale Partner\*innen theoretisches sowie praktisches Wissen zu KI erwerben. Die Teilnehmenden setzen sich mit den Grundlagen von KI auseinander, lernen interaktiv anhand realer Fallstudien aus früheren STARTS-Projekten, um die Residency-Erfahrungen zu vertiefen und neue Kooperationsmöglichkeiten zu fördern.



*Dzata: The Institute of Technological Consciousness / Russel Hlongwane, Francois Knoetze and Amy Louise Wilson – Lo-Def Film Factory*

## Into the E-Metropolis

Akwasi Bediako Afrane, Anwar Sadat Mohammed, Cyrus Khalatbari

*Into the E-Metropolis* ist eine Workshop-basierte Initiative, die darauf abzielt, das Narrativ über Ghanas Umgang mit Elektronikschrott neu zu gestalten. Das Projekt bringt Akteure wie Gebrauchtgüterhändler, Handwerker, Schrottsammler, Händler und Recycler zusammen, um in Diskussionen, Workshops und praktischen Experimenten nachhaltige Praktiken zu fördern. Künstlerische Interventionen begleiten den Prozess und schaffen Werke, die zu einem bewussteren Umgang mit Elektronikschrott anregen.



ASM STUDIOS

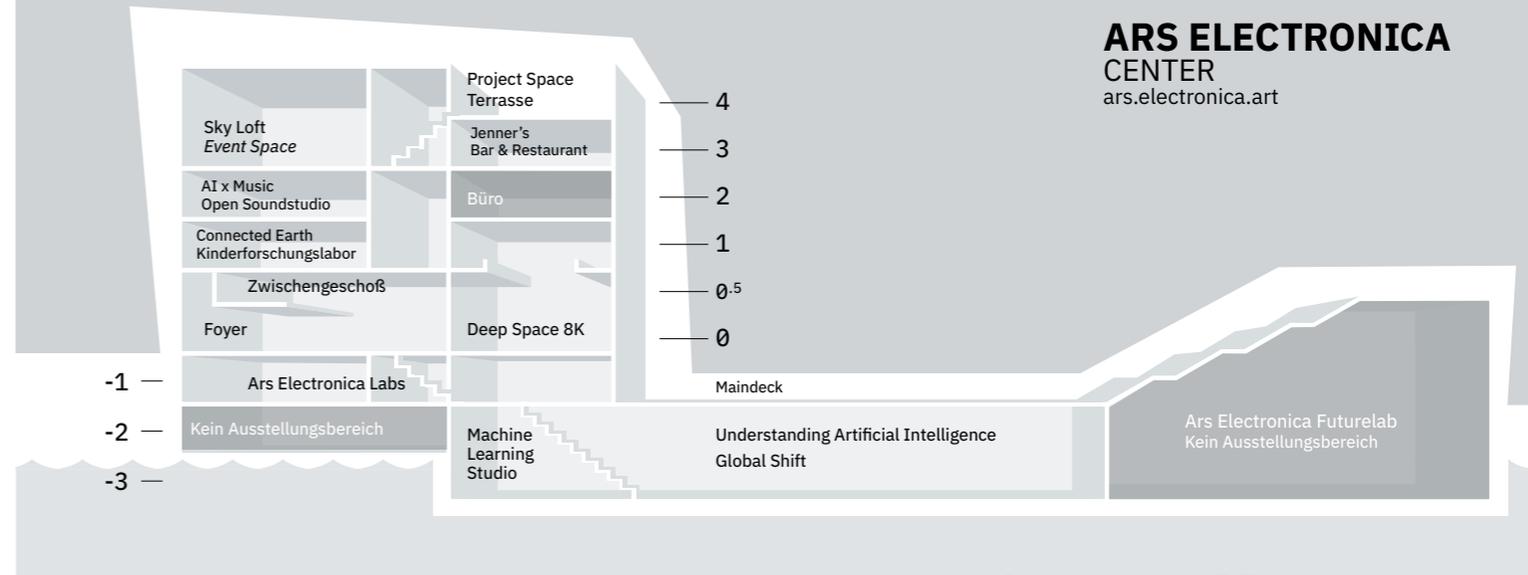
## RECALL: Spirit of the Old

Jibril Baba

Das Projekt strebt eine nachhaltige Lösung für den Zugang zu Nahrung und Wasser im Nordosten Nigerias an. Es reinterpretiert traditionelle Strukturen wie die Scheune für die Lagerung der Yamswurzel und das irdene Wassersystem als moderne, greifbare Speicherlösungen. Mit IoT-Sensoren, also mit Sensoren des „Internets der Dinge“, überwacht die Anlage die Gesundheit der Pflanzen und die Wasserqualität und gibt den Landwirten vorausschauende Empfehlungen. So wird versucht, traditionelle Praktiken zu bewahren, aber mithilfe moderner Technologien zu optimieren.



Documentary photography: Iko-ojo Attabor



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

### Ars Electronica Center

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

### Öffnungszeiten

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

### Eintrittspreise

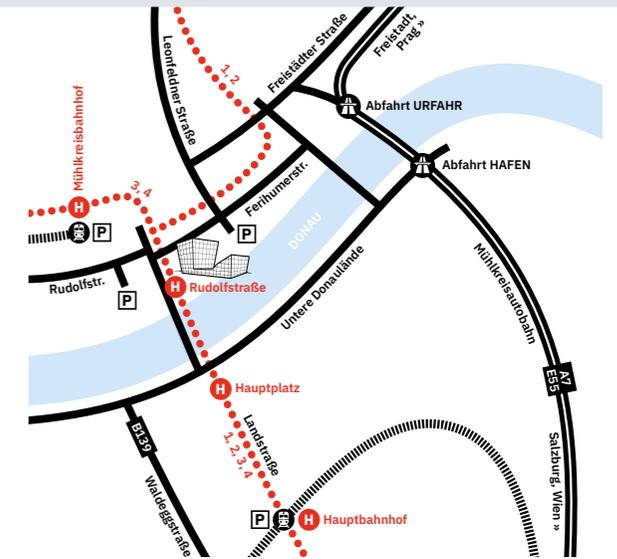
Vollpreis 14,00 € / ermäßigt 11,50 €  
Kostenloser Eintritt für Kinder unter 6 Jahren  
Familie: 1 Erw. 14,00 €, Kind 5,00 €  
Familie mit Familienkarte: 1 Erw. 11,50 €, Kind 5,00 €  
Jahreskarte 42,00 € / ermäßigt 34,50 €

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



### Jenner's Bar & Restaurant

Tel.: 0664.93344030, office@jenners.at  
Die aktuellen Öffnungszeiten entnehmen Sie bitte der Webseite: <https://www.jenners.at>



**S+T+ARTS**

Alle S+T+ARTS Projekte werden von der Europäischen Union gefördert.



Ars Electronica ist eine Einrichtung der Stadt Linz



Unesco City of Media Arts

