

# update



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

Juli—Oktober  
**2024**



# HOPE

who will turn the tide

4.–8.  
Sept.

POSTCITY  
Linz

## Inhalt

### Ars Electronica Festival 2024

- 3 HOPE who will turn the tide
  - 5 POSTCITY und Festivalmeile in der Linzer Innenstadt
  - 6 Programm Highlights
- 10 Prix Ars Electronica
- 12 Ars Electronica Futurelab
- 14 Ars Electronica Center

### Ars Electronica Center Programm Juli – Oktober

- 18 Deep Space 8K
- 23 KinderUni OÖ
- 26 Das Sommerferienprogramm im Ars Electronica Center
- 30 Nacht der Familie
- 34 Themenwochenende: Being Anton
- 37 Tag des Denkmals
- 38 Die Lange Nacht der Museen 2024
- 42 ESERO Austria– Space for All
- 43 World Space Week
- 47 Neuro-Gaming

### Ars Electronica Solutions

- 48 Klima im Wandel
- 50 WKÖÖ – Haus der Wirtschaft:
- 51 Öffnungszeiten, Eintrittspreise

4.–8. Sept.  
POSTCITY, Linz

# HOPE

who will turn the tide



Optimismus ist nicht der Glaube, dass es schon irgendwie gut gehen wird, sondern das Vertrauen in unsere Fähigkeit, Einfluss zu nehmen und Verbesserung herbeizuführen. Und das beschreibt vielleicht den Kern des Prinzips Hoffnung am besten, nicht als eine passive Position, sondern als aktive Kraft, die uns dazu motiviert, trotz Widrigkeiten weiterzumachen.

Doch keine Angst, das diesjährige Festival wird keine Untersuchung der psychologischen oder gar evolutionären Grundlagen des Prinzips Hoffnung sein und auch keine Reflexion über unser unstetes Wanken zwischen Hoffnung und Pessimismus.

„HOPE“ als Festivalthema ist kein resignatives Statement, dass uns nichts mehr übrigbliebe als darauf zu hoffen, dass irgendwer oder irgendwas unsere Probleme lösen wird, sondern eine Manifestation, dass es tatsächlich viele Gründe für Hoffnung gibt. Das drückt sich im Untertitel „who will turn the tide“ aus, der nicht intendiert zu wissen, wie die Wende zu schaffen sein kann, sondern den Fokus darauf lenkt, wer die treibenden Kräfte dafür sind.

Das Festival setzt sich zum Ziel, möglichst viele jener Menschen ins Rampenlicht zu stellen, die sich bereits auf den Weg gemacht haben und die mit ihren Aktivitäten – egal wie groß oder klein diese jeweils sind – der ganz konkrete Anlass sind, Hoffnung zu haben.

Vertrauen in die Möglichkeit von Veränderung ist die Voraussetzung für die Möglichkeit zur Verbesserung, insbesondere wenn alle Zeichen darauf stehen, dass die Wege, die wir aktuell beschreiten, vielfach Sackgassen sind. Doch das Vertrauen allein wird nicht ausreichen, es erfordert eine Kombination aus Vertrauen, Vision, Zusammenarbeit und es braucht Bereitschaft für konkretes Handeln. Eine Bereitschaft, die wir brauchen, auch wenn wir uns noch nicht im Klaren sind, wie wir die Kurve kriegen können, wie wir die Probleme lösen und wie wir mit den Auswirkungen der Probleme umgehen werden, die wir nicht (mehr) lösen können. Was wir uns nicht leisten können, ist mit den notwendigen Veränderungen zu warten, bis wir diese Lösungen gefunden haben.

Was wir uns auch nicht leisten können, ist zu glauben, dass Technologie unsere Probleme lösen wird; denn das hieße einmal mehr, dass wir nicht nur unsere Technologien nicht verstehen, sondern noch viel weniger unsere Probleme.

Genau das rückt das seit 45 Jahren erfolgreiche Gedankenmodell der Ars Electronica ins Rampenlicht: die Zusammenschau von Kunst, Technologie und Gesellschaft, die Alternativen und neuen Perspektiven, die sich uns erschließen, wenn wir auch mit den Mitteln der Kunst und dem Blick der Künstler\*innen auf die gesellschaftlichen und kulturellen Aspekte technologischer Entwicklung blicken.

Ja, Technologie wird nicht unsere Probleme lösen, aber es wird viel an Technologie brauchen, um den Problemen entgegenzutreten. Doch das erfordert ein anderes Verständnis von Technologie und unserer Verantwortung für den Einsatz von Technologie. Solche Visionen dürfen uns aber auch nicht zur Ausrede gereichen, nicht zu handeln, dürfen uns nicht dazu verführen, die Hände in den Schoß zu legen und auf die „alles lösende Supertechnologie“ zu warten.

„HOPE“ als Festivalmotto stellt somit auch eine wichtige Frage an die Rolle und die Aufgaben eines Festivals in herausfordernden Zeiten und versteht sich als klare Ansage gegen die dummen, kurzsichtigen Pseudo-Konzepte und Fake-Argumente populistischer Politik, gegen das Unsinn-stiftende Geschrei aus den massenmedialen Sümpfen (analog wie digital), ebenso wie gegen Sinn-entstiftendes Schönreden und Ignorieren.

Manchen scheint dies als „crisis of imagination“, weil sie keine großen, spektakulären Zukunftsentwürfe mehr sehen, doch was sich verändert hat, ist nicht die Imaginationskraft, der visionäre Mut, sondern die Perspektive. Die spektakulären und radikalen Ideen befassen sich plötzlich nicht mehr mit Wachstum, sondern mit Reduktion. Das Diagramm, das die dramatische Kurve zeigt, in welcher wir die CO<sub>2</sub>-Emission in den nächsten Jahren reduzieren

müssen, ist zu einer neuen Ikone geworden, die in ihrer Radikalität auch zeigt, wie radikal unsere Ideen sein müssen. Welchen Mut es braucht, diese Radikalität überhaupt zu denken, ohne den Mut zu verlieren.

Hoffnung ist das Gegenteil von Angst, doch es gibt viele Gründe, Angst zu haben. Das Ars Electronica Festival 2024 wird zeigen, dass es auch viele Gründe zur Hoffnung gibt – Menschen, viele, die mit Ideen, Projekten, mit Handlung und Haltung begonnen haben, an der Veränderung zu arbeiten.

Junge Architekt\*innen, die keine neuen Häuser mehr bauen wollen, sondern die existierende Infrastruktur erneuern; Dörfer, die erfolgreich „Zero-Waste“ praktizieren; Industriedesigner\*innen, die ihren Konzepten Re-use statt Recyclen zu Grunde legen und nicht nur über neue Materialien nachdenken, sondern die dafür notwendigen Änderungen im Design der Produkte entwerfen; afrikanische Open-Source-Gemeinschaften von Computerwissenschaftler\*innen, die mächtige KI-Systeme nicht nur in den Händen weniger Großkonzerne belassen wollen. Aber auch technische Visionär\*innen, die neue, effizientere Formen der Energiegewinnung entwickeln; Ökonom\*innen, die neue Modelle einer sozial und global gerechten Arbeits- und Profitverteilung in einer von Automation und digitalen Systemen geprägten Zukunft entwerfen; Menschen, die sich nicht für die Demontage, sondern für die Weiterentwicklung von Demokratie engagieren; Senior\*innen, die gemeinsam mit ihren Enkelkindern für das Menschenrecht auf Klimaschutz kämpfen; Künstler\*innen, die Gärten für Insekten entwerfen, ... usw. usw. usw. ...

Erst gerät man ins Staunen, wieviel weltweit schon passiert, und dann keimt die Hoffnung.

**HOPE – who will turn the tide.**

Bundespräsident Alexander van der Bellen mit Fridays for Future Aktivistinnen, Ars Electronica Festival 2019



Dave Hakkens, Ars Electronica, vog.photo

## POSTCITY und Festivalmeile in der Linzer Innenstadt

Epizentrum der Ars Electronica 2024 wird wieder die zum Abbruch bestimmte POSTCITY, die damit zum siebten Mal zum Hotspot der internationalen Medienkunstszene mutiert.

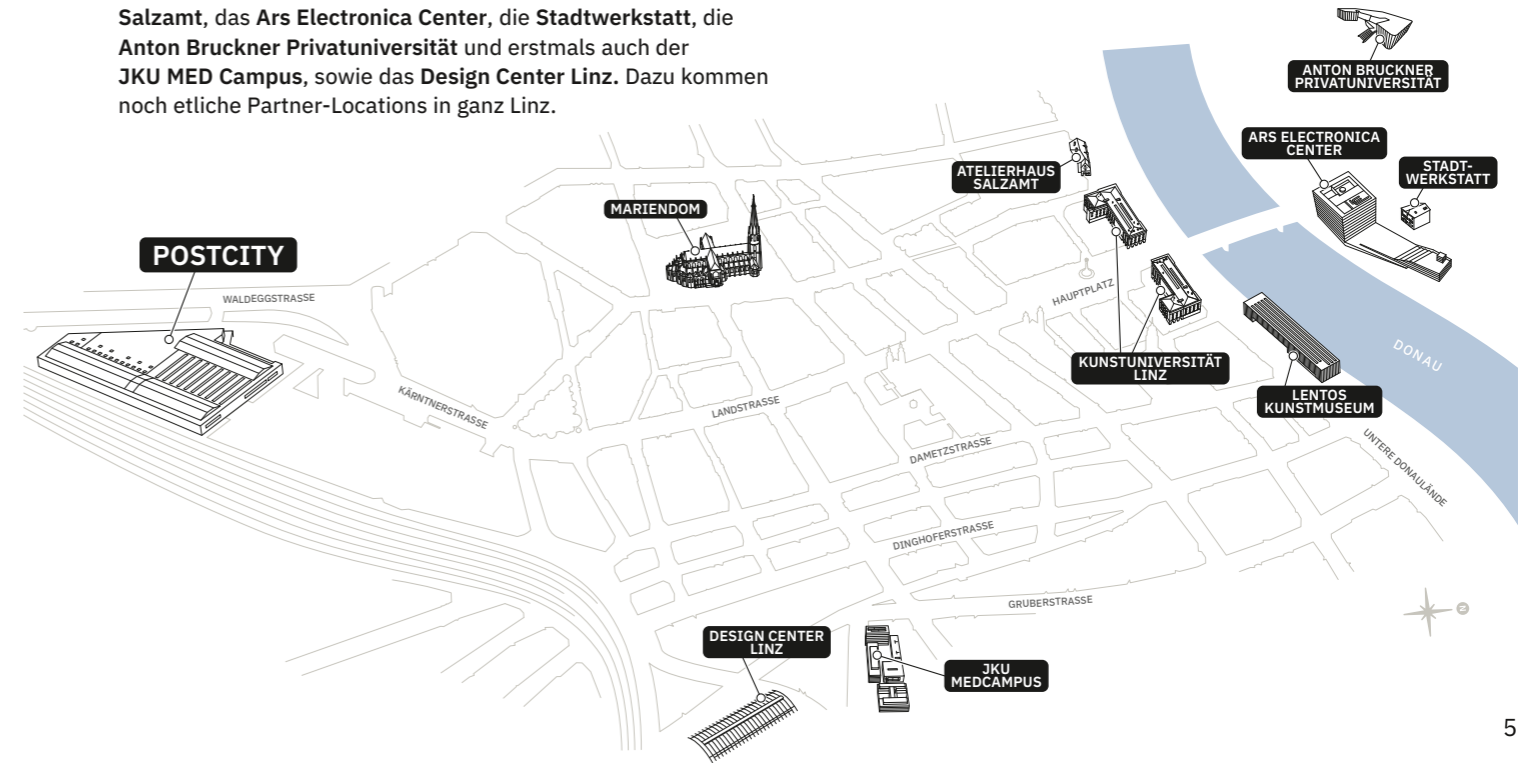
Die **Themenausstellung**, die **STARTS-Ausstellung** – in diesem Jahr auch mit den preisgekrönten Projekten des erstmals durchgeführten **STARTS Prize Africa** – sowie die **Ars Electronica Features Exhibition** werden in der POSTCITY zu sehen sein. Ebenso finden dort das **Themensymposium** und die **Große Konzernacht** statt.

Die POSTCITY wird auch wieder zur Spielwiese von **create your world**, dem Zukunftsfestival der nächsten Generation, das zum Experimentieren und Ausprobieren einlädt – bei freiem Eintritt. Dieses Jahr liegt der Fokus auf den Themenbereichen mentale Gesundheit und zivilgesellschaftlichem Aktionismus.

In der Linzer Innenstadt wird es acht weitere Festival-Hauptlocations geben; bespielt werden der **Mariendom**, das **Lentos Kunstmuseum Linz**, die **Kunstuniversität Linz**, das **Atelierhaus Salzamt**, das **Ars Electronica Center**, die **Stadtwerkstatt**, die **Anton Bruckner Privatuniversität** und erstmals auch der **JKU MED Campus**, sowie das **Design Center Linz**. Dazu kommen noch etliche Partner-Locations in ganz Linz.



Uperqt, Cod.Act, André Décosterd, Michel Décosterd



Precious Plastic Universe, Dave Hakkens





# Programm Highlights

4. – 8. September

Bei Ars Electronica 2024 stehen jene Menschen im Mittelpunkt, die mit großem Engagement, Kreativität und Kompetenz an zukunfts-fähigen Konzepten und richtungsweisenden Projekten für den dringend notwendigen Kurswechsel arbeiten. Europas größtes Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft bringt 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 Vision von der Zukunft 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. Hier einige der Programm-Highlights in diesem Jahr.

## Pre-Opening-Walk

DI, 3.9.

Den schon traditionellen Auftakt der Festivalwoche bildet der Pre-Opening-Walk – die Teilnahme ist kostenlos.

## 16:00 JKU MED Campus

Das Linz Institute of Technology (LIT) der Johannes Kepler Universität Linz (JKU) zeigt ausgewählte Projekte seiner Studierenden und Lehrenden.

## 17:30 Lentos Kunstmuseum Linz

Erstmals ist hier die Prix Ars Electronica-Ausstellung zu sehen.

## 19:00 Kunstuniversität Linz

Hier öffnet der Campus seine Pforten und die Moholy-Nagy Universität aus Budapest ist in diesem Jahr zu Gast.

## 20:30 Atelierhaus Salzamt

Die FH Hagenberg inszeniert eine Schau rund um Interactive Media und Gaming.

## 21:00 Ars Electronica Center

Iconem Paris und das Museo Nacional Thyssen-Bornemisza laden gemeinsam mit dem Ars Electronica Futurelab zum immersiven Erleben weltberühmter Kunstschatze (z.B. die Kathedrale von Notre-Dame, Paris) in den Deep Space 8K.

## 23:00 Stadtwerkstatt

Hier sind Nachtschwärmer\*innen an der richtigen Adresse.

## WE GUIDE YOU

Sie wollen sich einen Überblick über das Festivalgeschehen verschaffen?

*WE GUIDE YOU* ist unser umfassendes Programmangebot an Führungen, die den Besucher\*innen die Ausstellungen und Projekte des Ars Electronica Festival 2024 näherbringen.

Bei der beliebten **Spotlight Tour** (auf Deutsch oder Englisch) lernen Sie die verschiedenen Ausstellungsstationen in der POSTCITY sowie eine Auswahl an zukunftsweisenden Projekten an der Schnittstelle von Kunst und Wissenschaft kennen.

Bei der **Experten-Tour** werden täglich auch Führungen von Künstler\*innen, Kurator\*innen und Partner\*innen angeboten. Bei diesen Führungen haben Sie die Möglichkeit, aus erster Hand Einblicke in einzelne Projekte zu erhalten und in Ausstellungen an verschiedenen Festival-Orten einzutauchen.



## Opening Ars Electronica Festival 2024

MI 4.9., 00:00 – 4:00 Silent Echoes: Dachstein

MI 4.9., 20:00 Eröffnungsprogramm

Mariendom

Freier Eintritt

Mittwoch, 4. September 2024 ist nicht nur der erste Festivaltag, sondern wäre zudem der 200. Geburtstag des oberösterreichischen Komponisten und Organisten Anton Bruckner. Grund genug, das diesjährige Festival-Opening im Mariendom zu veranstalten, wo ein Team aus Künstler\*innen, Organisten, Informatikern und Physikern Bruckners *Perger Präludium* nicht einfach zur Aufführung bringt, sondern auch gleich von verschränkten Photonen dirigieren lässt.

Bereits in den frühen Morgenstunden sind Bill Fontanas *Silent Echos* im Mariendom zu erleben – die Klanginstallation entstand in Kooperation mit der Europäischen Kulturhauptstadt Bad Ischl Salzkammergut 2024 und der OÖ KulturEXPO Anton Bruckner 2024 und ist ein eindringliches künstlerisches Statement zur Klimakrise.



## Silent Echoes: Dachstein

Bill Fontana

00:00 – 04:00

2019 brennt Notre-Dame, die „Seele von Paris“, Wahrzeichen europäischer Kultur. Die Glocken werden verschont, verstummen aber auf Jahre. Still „lauschen“ sie dem Treiben der Stadt und den Geräuschen der Baustelle. Der US-amerikanische Sound-Artist Bill Fontana macht diese harmonische Antwort der Glocken durch Vibrations-Sensoren hörbar, überträgt die Klänge in die Eishöhlen am Dachstein und spiegelt sie wie in einem Duett mit den Klängen des schmelzenden Gletschers, ein beeindruckendes künstlerisches Statement zum Klimawandel und zur Zerbrechlichkeit von Kultur. Dieses ortsbezogene Duett bildet die Basis für eine „Klangbrücke“ die an Ausstellungsorte in Europa und darüber hinaus übertragen wird. Im Rahmen des Ars Electronica Festival wird das Projekt der Europäischen Kulturhauptstadt Bad Ischl Salzkammergut und der OÖ KulturEXPO Anton Bruckner 2024 live in den Linzer Mariendom übertragen.

Ein Projekt der Kulturhauptstadt Europas Bad Ischl Salzkammergut 2024 in Kooperation mit: IRCAM, OÖ KulturEXPO Anton Bruckner 2024, Ars Electronica Festival, Goiserer Musiktage, Kunstradio Ö1, MuseumsQuartier Wien, Kunsthaus Graz. Dank an: OÖ Seilbahnholding GmbH, Planai-Hochwurzen Bahnen GmbH Mit Unterstützung von: Institut français d'Autriche

Das Projekt wird im Rahmen von More-than-Planet präsentiert und von der Europäischen Union kofinanziert.



SILENT ECHOES: NOTRE-DAME, Bill Fontana, Foto: Bill Fontana Studio,

### BruQner – The Sound of Entanglement

22:00 – 23:00

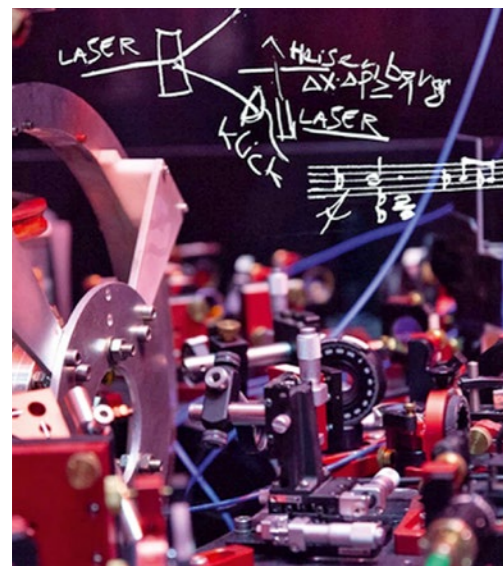
Die zweite Quantenrevolution als Musikspektakel im Linzer Mariendom: Laser, Spiegel, Polarisatoren, nichtlineare Kristalle – ein Experimentalaufbau aus dem High-Tech-Labor mitten im Linzer Mariendom. Verschränkte Photonen – die Quanten des Lichts – werden zu Dirigenten und lenken Bruckners Perger Präludium auf eine Weise, wie es kein Mensch der Welt könnte. Zwei schallende Kirchenorgeln spielen live und füllen den spektakulären Klangraum des Doms. BruQner zeigt uns eine neue Sicht auf unsere Realität – eine Weltpremiere!

Ein Projekt der OÖ KulturEXPO Anton Bruckner 2024 in Kooperation mit Ars Electronica und freundlicher Unterstützung von LIT-JKU, VCQ, Universität Innsbruck, TU Wien und Stadt Wien Kultur.

Musikalische Leitung: Clemens Wenger  
Künstlerin, visuelle Gestaltung: Enar de Dios Rodriguez

Martin Ringbauer (Exp. Physik, Uni Innsbruck)  
Johannes Kofler (Theor. Informatik, JKU)  
Richard Küng (Theor. Informatik, JKU)  
Alexander Ploier (Theor. Informatik, JKU)  
Benjamin Orthner (Exp. Physik, TU Wien)  
Philipp Haslinger (Exp. Physik, TU Wien, Projektleitung)

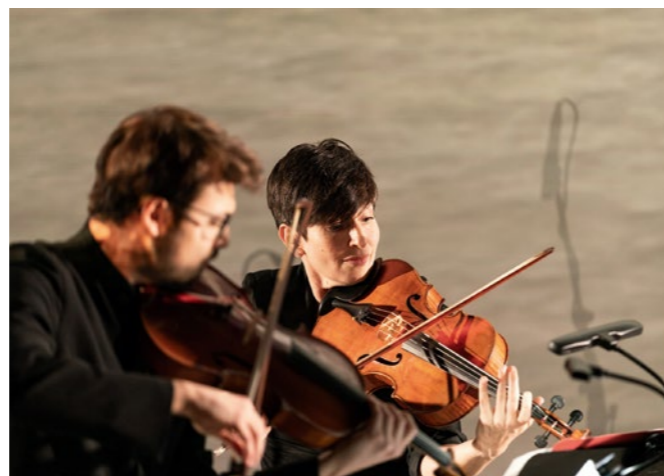
Organisten: Wolfgang Kreuzhuber, Gerhard Raab



### Bruckner Sinfonie Nr. 7, Bearbeitung für Ensemble

Kammermusiker\*innen des Bruckner Orchester Linz  
23:00 – 23:30

Kammermusiker\*innen des Bruckner Orchester Linz spielen 2 Sätze von Bruckners Bearbeitung der Sinfonie Nr. 7 für Ensemble (Schönbergfassung): 2. Satz: Adagio. Sehr feierlich und sehr langsam; 3. Satz: Scherzo. Sehr schnell.



Kammermusiker\*innen des Bruckner Orchesters Linz Foto: Radlwimmer

### NoFive: Bruckner x Pop x No Wave

23:30 – 24:00

Eine Fusion aus Bruckners fünfter Sinfonie und dem ikonischen „Seven Nation Army“-Riff der White Stripes, durchgeschüttelt und verrührt im Glenn Branca Style. Eine mächtige Wand aus Gitarren-Amps verstärkt das 12-köpfige Ensemble, welches ein avantgardistisches Soundscape zwischen Hoch- und Popkultur sinfoniert.

Ein Projekt der OÖ KulturEXPO Anton Bruckner 2024 in Kooperation mit dem Ars Electronica Festival.



Cello Octet Amsterdam & Nick Verstand

### Große Konzertnacht der Ars Electronica

Cello Octet Amsterdam und Visual Artist Nick Verstand  
Gleishalle, POSTCITY  
FR 6.9., POSTCITY, Gleishalle

Acht Musiker\*innen und acht Roboter stehen auf der Bühne, die menschlichen Protagonist\*innen „umschlungen“ von meterlangen mechanischen Armen, bilden einen „robotischen Cocon“. Im zweiten Teil dieses Abends wird das Cello Octet Amsterdam dann gemeinsam mit der Pianistin Maki Namekawa musizieren. Im Anschluss daran und bis 4 Uhr morgens finden die Acts der Ars Electronica Nightline statt.



Ars Electronica, tom mesic, Andreas Kolb, Alex Heuvink, BruQner



### Pianographique – Piano Music meets Digital Images

MA VLAST von Bedřich Smetana  
Zyklus für Piano zu 4 Händen und Real-Time-Visualisierung  
SA 7.9., POSTCITY, Gleishalle

2003 begann die zukunftsweisende Zusammenarbeit zwischen Ars Electronica und dem damaligen Chefdirigenten des Bruckner Orchester Linz, Dennis Russell Davies. Als einer der Mitbegründer der „Großen Konzertnacht der Ars Electronica“ (2003) hat er dieses jährliche Programm-Highlight der Ars Electronica maßgeblich geprägt. Zeitgenössische Musik trifft dabei auf digitale Bilder – ein Konzept, das auch in der künstlerischen Zusammenarbeit mit Maki Namekawa und Cori O’Lan unter dem Titel „Pianographique – Piano Music meets Digital Images“ international sehr erfolgreich umgesetzt wird.

Anlässlich des 80. Geburtstags von Dennis Russell Davies in diesem Jahr, wird an diesem Nachmittag der gesamte MA VLAST Zyklus von Bedřich Smetana in der Version für Piano zu 4 Händen von Maki Namekawa & Dennis Russell Davies zur Aufführung gebracht, Cori O’lan steuert die Realtime-Visualisierung bei.

### M-Concerto von Philip Glass

Brno Philharmonic Orchestra  
unter Chefdirigent Dennis Russell Davies  
Solistin: Maki Namekawa  
SO 8.9., POSTCITY, Gleishalle

Dennis Russell Davies und sein Brno Philharmonic Orchestra beschließen mit dem *M-Concerto* von Philip Glass und Maki Namekawa als Solistin in der Gleishalle der POSTCITY das Ars Electronica Festival 2024.



Goldene Nica 2023, Digital Musics & Sound Art, Atractor Estudio + Semantica Productions, Juan Cortés

## PRIX ARS ELECTRONICA 2024

Der Prix Ars Electronica ist seit seiner Gründung 1987 jährlicher Fixpunkt der internationalen Communities rund um Medienkunst, künstlerischer Forschung und vieler innovativer Kooperationen zwischen Kunst, Technologie und Gesellschaft. Damit ist der Wettbewerb mit seinen verschiedenen Präsentationen, Ausstellungen und Publikationen auch eine einzigartige Gelegenheit, die aktuellen Trends in der künstlerischen Auseinandersetzung und den jeweiligen State of the Art im Experimentieren und Anwenden von neuen kreativen Technologien zu beobachten. Mehrere 1000 Werke und Projekte werden jährlich eingereicht. Dieses Jahr waren es 2.950 Einreichungen aus 95 Ländern.



In diesem Jahr feiert der Prix Ars Electronica drei Premieren:

### Spezial Goldene Nica für AI in Art

Der in diesem Jahr initiierte „AI in ART Award“ geht an Paul Trillo (US), der mit *Washed Out "The Hardest Part"* das erste offiziell beauftragte Musikvideo mit Open AIs Sora geschaffen hat. Der Clip verdeutlicht, dass KI die menschliche Kreativität befördern kann, anstatt sie zu ersetzen.

### Prix Ars Electronica Ausstellung im Lentos Kunstmuseum Linz

Erstmals findet die Prix Ars Electronica Ausstellung im Lentos Kunstmuseum Linz statt. Gezeigt werden von 4. bis 8. September die Gewinner\*innenprojekte und weitere preisgekrönte Projekte. Eröffnet wird die Schau am Dienstag, 3. September 2024, um 17:30 Uhr.

### Prix Ars Electronica Award Ceremony im Design Center Linz

Die offizielle Verleihung der Goldenen Nicas findet im Rahmen der feierlichen Prix Ars Electronica Award Ceremony statt – heuer erstmals im Design Center Linz.

## Goldene Nicas 2024



*Smoke and Mirrors*, Beatie Wolfe (GB), Foto: Hanno Dall

Die Goldene Nica in der Kategorie „New Animation Art“ (1.160 Einreichungen) geht an Beatie Wolfe (GB). Ihre eindringliche Visualisierung *Smoke and Mirrors* thematisiert die steigende Methankonzentration in der Erdatmosphäre und die Lügen der Ölindustrie.

Die Goldene Nica in der Kategorie „Interactive Art +“ (1.428 Einreichungen) geht an Diane Cescutti (FR), die mit ihrer Installation *Nosukaay* traditionelle westafrikanische Webkunst, Mathematik und Computer verbindet und antiken Technologiekonzepten nachspürt, die Mensch und Maschine als Einheit begriffen.

*Nosukaay*, Diane Cescutti (FR) Foto: BlancheLafarge



*Washed Out "The Hardest Part"*, Paul Trillo (US)  
Foto: Courtesy of the artist / Paul Trillo

*Washed Out "The Hardest Part"* des US-amerikanischen Filmemachers Paul Trillo ist das erste offizielle Musikvideo, das mit dem Text-zu-Video Modell Sora von OpenAI umgesetzt wurde. Trillo gestaltet eine Zeitreise durch surreale ineinander übergehende Umgebungen und Erlebnisse. Künstliche Intelligenz dient dabei als perfektes Werkzeug, um einen unheimlichen Widerschein unserer Realität zu erzeugen, der uns etwas glauben lässt, das so nie geschehen ist.

In der österreichweit ausgeschriebenen Kategorie „u19–create your world“ gab es 362 Einreichungen. Die Goldene Nica erhält der 17-jährige Jakob Gruber für seine bemerkenswerte Animation zu den tödlichen Fluchtrouten über das Mittelmeer.

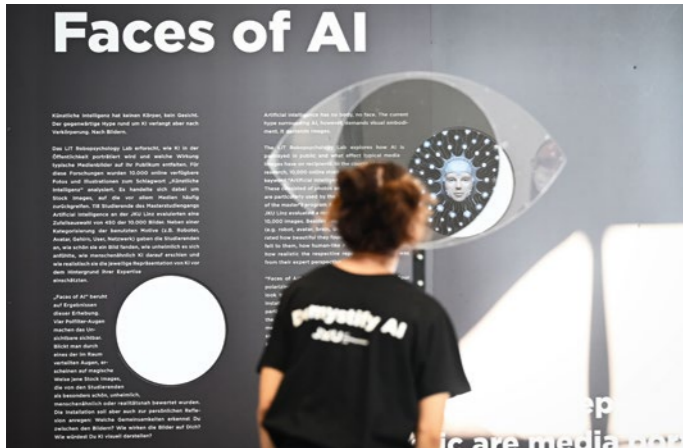
*Fluten der Freiheit*, Jakob Gruber (AT) Foto: Courtesy of the artist / Jakob Gruber





**Art+Science am JKU MED Campus**  
MI 4.9. – SO 8.9.

An der neuen Festival-Location des JKU MED Campus präsentieren Studierende und Lehrende der Johannes Kepler Universität Linz Projekte, bei denen Kunst und Wissenschaft auf einmalige Weise verschmelzen. Konzipiert und umgesetzt wird die Ausstellung – ebenso wie der bereits abgeschlossene Open Call dazu – vom Linz Institute for Technology (LIT) der JKU.



DEMYSTIFY AI / Faces of AI  
LIT Robopsychology Lab, JKU Linz

**ARS ELECTRONICA**  
**FUTURELAB**



**Open Futurelab**  
MI 4.9. – SO 8.9., POSTCITY

Das Open Futurelab lädt wieder zum Mitmachen ein: Festivalbesucher\*innen haben die Gelegenheit, die neuesten Arbeiten des Ars Electronica Futurelab zu erkunden und so einen Blick in die Zukunft zu werfen. Das künstlerische Forschungs- und Entwicklungslabor versteht dabei das diesjährige Festivalmotto „HOPE“ als einen gemeinsamen Gestaltungsprozess, der durch aktive Teilnahme lebendig wird. Dazu lädt das Open Futurelab zu Mitmach-Stationen ein, zeigt Prototypen und Installationen und bietet zudem Führungen und Gespräche mit den Futurelab-Mitarbeiter\*innen an.



11°22'4"142°35'5"  
Peter Holz Korn, Stefan Mittlböck-Jungwirth-Fohringer, Johannes Pöll

**Futurelab Night**  
Ars Electronica Center, Deep Space 8K  
SA 7.9., 18:30–20:00 und 21:15–22:45

Am Samstagabend erwartet die Besucher\*innen die beliebte Futurelab Night: Im Deep Space 8K des Ars Electronica Center werden die Arbeiten des Futurelab audiovisuell im Großformat erlebbar – von immersiven Forschungsberichten bis hin zu künstlerischen Performances.

Gezeigt werden verschiedene aktuelle Arbeiten, wie das EU-Projekt *Sharespace*, das erforscht, wie Menschen in naher Zukunft mit Hilfe von digitalen Avataren sozial interagieren können. Künstlerisch umgesetzt wird diese Vision vom Futurelab-Team und einem jungen Künstler\*innen-Kollektiv aus Berlin und London. Bei der interaktiven Gameplay-Performance *State of Play* im Deep Space 8K kommen Erwachsene garantiert mit ihrem inneren Kind in Kontakt!

Weiters können Besucher\*innen unter anderem in ein fiktives Pandemie-Szenario eintauchen: Das immersive Spielerlebnis macht die Bedeutung kollektiven Handelns bei der Krankheitsvorbeugung erlebbar. Auch Origami-Robotik ist wieder zu sehen, mit Kooperationen in Bereichen wie Mode und kinetischen Großskulpturen.



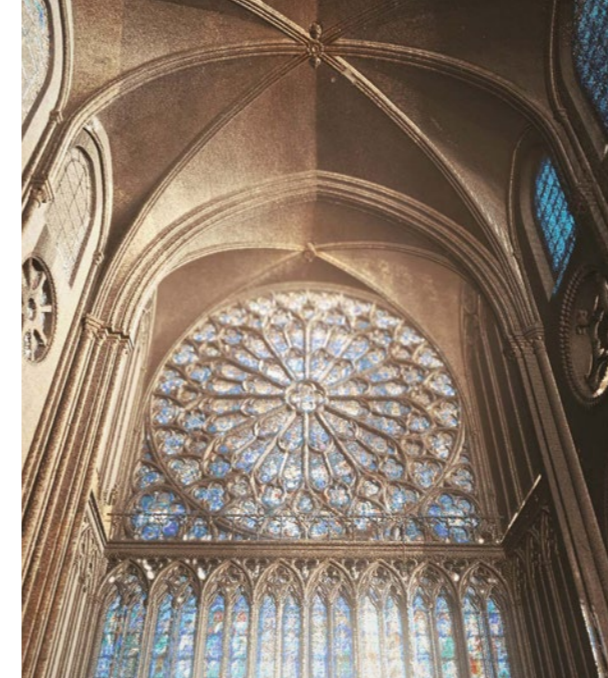
*Data Art & Science Project*, Ars Electronica Futurelab, Toyota Coniq Alpha, Akiko Nakayama, Quadrature, Akira Wakita

Das erfolgreiche *Data Art & Science Project* thematisiert in diesem Jahr mit „Memories for Futures“ die Landflucht am Beispiel des japanischen Bezirks Azusa Kauchi. Punktwolken von der Regierung werden mit den Erinnerungen der Dorfbewohner\*innen verknüpft, die vom Bevölkerungsrückgang betroffen sind. Das Projekt erstellt ein Manifest für die Zukunft des Dorfes als Gemeinschaft und zeigt, dass Citizen Science und künstlerischer Journalismus wichtige Bestandteile der Diskussion über soziale Veränderungen und Schlüssel zum gesellschaftlichen Handeln sein können.



## Digital Cultural Heritage und Performances im Deep Space 8K

Das Ars Electronica Center widmet sich während des Festivals dem digitalen Kulturerbe. Nach renommierten Partnern wie dem Grand Palais Immersif Paris, dem Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía Madrid, den Vatikanischen Museen, dem Museo Nacional del Prado und dem Kunsthistorischen Museum Wien sind es heuer das Startup Iconem aus Paris, das Museo Nacional Thyssen-Bornemisza aus Madrid und die Kaiserschild Stiftung, die digitalisierte Kunst- und Kulturschätze im Deep Space 8K präsentieren.



Notre-Dame, 3D-Daten: Andrew Tallon, in Zusammenarbeit mit Iconem

### Notre-Dame de Paris

Dank der vom Institut Français d'Autriche unterstützten Kooperation mit Iconem und Histoverly können Besucher\*innen im Deep Space 8K ein hochaufgelöstes 3D-Modell der 2019 in Brand geratene Kathedrale Notre-Dame erleben. Das Modell basiert auf Scans des Kunsthistorikers Andrew Tallon (1969-2018) – und wird vom Team des Ars Electronica Futurelab für den Deep Space 8K aufbereitet.



Notre-Dame, 3D-Daten: Andrew Tallon, in Zusammenarbeit mit Iconem

Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner, Philip Brunmader



*Young Knight in a Landscape*, Museo Nacional Thyssen-Bornemisza  
Foto: Hélène Desplechin

### Carpaccio's Knight Restoration and technical study

Die von der Spanischen Botschaft in Wien unterstützte Kooperation mit dem Museo Nacional Thyssen-Bornemisza Madrid rückt die Frührenaissance in den Mittelpunkt: Gezeigt werden Gigapixel-Aufnahmen von Vittore Carpaccios Gemälde *Young Knight in a Landscape* (1510). Dieses Projekt fasst die eingehenden Untersuchungen, Studien und Restaurierungsarbeiten zusammen, die durchgeführt wurden, um das Meisterwerk von Vittore Carpaccio, Junger Ritter in einer Landschaft (um 1505), das sich in der Sammlung des Museo Nacional Thyssen-Bornemisza befindet, zu erhalten.

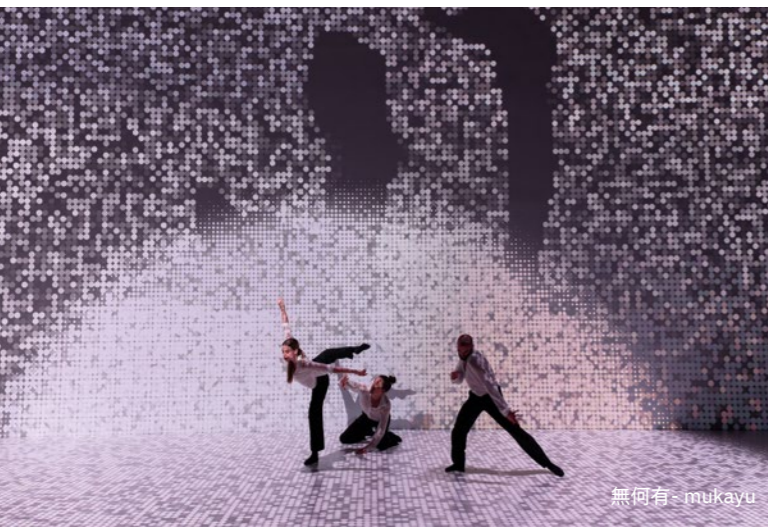
### Kaiserschild Art Defined

Gemeinsam mit der Kaiserschild-Stiftung, der Alten Galerie in Schloss Eggenberg in Graz und weiteren Museen werden Werke des Niederländischen Meisters und berühmten Stillleben-Malers Pieter Claesz präsentiert. Der Beitrag zur Ars Electronica 2024 ist Teil des Projekts „Kaiserschild Art Defined“, mit dem die Stiftung Werke aus ihrer eigenen und anderen Sammlungen auf innovative Weise einer breiten Öffentlichkeit zugänglich macht.





It was



無何有 - mukayu



UniversEye

### WHAT IS REMAINING? | TANZ LINZ

*What is remaining* ist gleichzeitig Titel und Fragestellung einer multidisziplinären Kooperation zwischen TANZ LINZ und der Abteilung für Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst an der Kunstuniversität Linz und dem Ars Electronica Center.

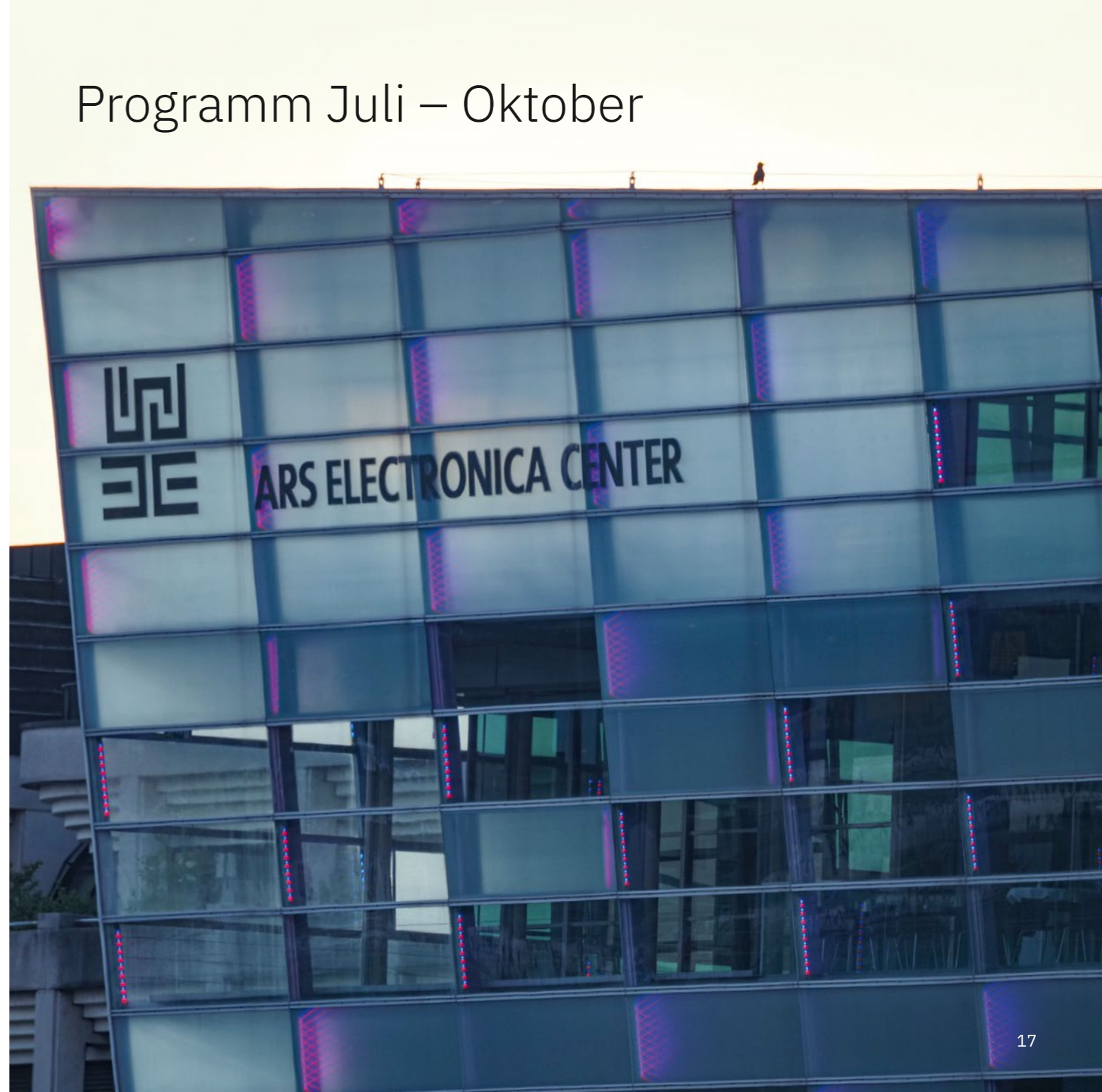
Matteo Cogliandro, Yu-Teng Huang, Hinako Taira, und Pedro Tayette, alle vier auch aktive Tänzer\*innen der 16-köpfigen Company, choreografieren in enger Zusammenarbeit mit den Medienkünstler\*innen Carlotta Borchering, Ariathney Coyne, Holunder Heiß, Lynn Mayya, Noayama, Alex Villard und Emilia Vogt drei so unterschiedliche wie vielschichtige Stücke. Dazu Joachim Smetschka, Leiter der Abteilung Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst, der dieses Kooperationsprojekt gemeinsam mit Tanzdirektorin Roma Janus konzipiert hat: „90 Minuten lang präsentieren wir ein vielschichtiges Panorama der choreografischen Sprachen innerhalb der Company, die um das Vokabular der Medienkunst erweitert werden.“

Über Monate hinweg erarbeiteten die Medienkünstler\*innen gemeinsam mit den Tänzer\*innen einen dreiteiligen Tanzabend, der im Ars Electronica Center gezeigt wird: Im Deep Space 8K verdichten sich zeitgenössischer Tanz und interaktive, digitale Kunst, auf visueller sowie auditiver Ebene zu einem kollektiven Kondensat. Der Körper der Tänzer\*innen setzt sich in den Ausdrucksformen der Medienkünstler:innen fort – und umgekehrt.

Eine Kooperation der Tanz Company des Landestheaters mit der Abteilung Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst der Kunstuniversität Linz und dem Ars Electronica Center.  
 Choreografie: Matteo Cogliandro, Yu-Teng Huang, Hinako Taira, Pedro Tayette  
 Choreografische Beratung: Yuko Harada  
 Dramaturgie: Roma Janus  
 Produktion: Maria Terkamp  
 Konzeption und künstlerische Leitung: Roma Janus, Joachim Smetschka  
 Tanz und Co-Kreation: Elena Sofia Bisci, Mischa Hall, Yu-Teng Huang, Katharina Illnar, Pavel Povraznik, Lorenzo Ruta, Nicole Stroh, Hinako Taira, Fleur Wijsman, Matteo Cogliandro, Pedro Tayette, Ilia Dergousoff, Angelica Mattiazzi, Elisa Lodolini, S. Arthur Sicilia  
 Visualisierung, Musik und Sounddesign: Carlotta Borchering, Ariathney Coyne, Holunder Heiß, Lynn Mayya, Noayama, Alex Villard, Emilia Vogt  
 Filmteam, Dokumentation: Francisca Friedrich, Caro Bobek

Fotos: Philip Brunnader

## Programm Juli – Oktober



Ars Electronica, Martin Hieslmair



# Deep Space 8K

Der Deep Space 8K ist selbstverständlich auch vor und nach dem Ars Electronica Festival 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

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	bis September: Deep Space Spezial Vergängliche Schönheit – Italiens fragile Schätze
14:00	Uniview: Eine grandiose Reise durch Raum und Zeit
14:30	Deep Space Selection (EN)
15:00	Deep Space Selection
15:30	Deep Space Family
16:00	Deep Space Selection
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**  
 SA/SO/Schulferien, 13:00 (bis September)

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 gehen ist möglich!  
*Last Supper Interactive* von Franz Fischnaller macht Leonardo da Vincis Meisterwerk *Das Letzte Abendmahl* auf nie dagewesener 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 alten Mauern Venedigs durchdringt oder in die feinsten Details von Leonardos Gemälde eintaucht.

**Deep Space Spezial**  
**Playing Anton**  
 DI – SO 16:30 – 16:50

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.



## 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**  
**Von Zuckerwatte, Feuerwerken und anderen Besonderheiten des Weltalls**  
**Dr. Dietmar Hager, Astrofotograf,**  
**Stargazer Observatory**  
**DO 4.7.2024, 19:00 – 20:00**

Woche für Woche überraschen uns Wissenschaftler\*innen mit neuen Eindrücken und Erkenntnissen aus dem Weltall. Neue Bilder zeigen uns Objekte, die wir nicht für möglich gehalten hätten und die viele bisherige mathematische Modelle in Frage stellen oder einfach über den Haufen werfen. „Ich weiß, dass ich nichts weiß“, wusste schon Sokrates. Dr. Dietmar Hager geht an diesem Abend einigen dieser neuen Forschungsergebnisse auf den Grund, reist gemeinsam mit Ihnen in die Tiefen der unendlichen Weiten und sorgt dafür, dass Sie mit etwas mehr Wissen über die Faszination des Weltalls nach Hause gehen.

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



## Deep Space Experience

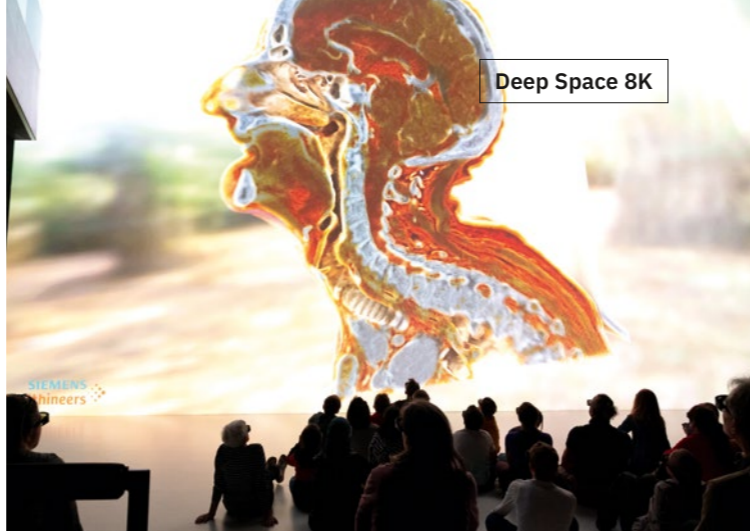
### KOLUMBIEN

Karibik, Kaffee, Kontraste – Ein Land der Vielfalt!  
Renate Kogler und Franz Marx, Reisefotografen

FR 27.9.2024, 19:00 – 21:00

Das tropische Land fasziniert mit zahlreichen Naturwundern, bunten Kolonialdörfern, pulsierenden Städten, geheimnisvollen archäologischen Schätzen, heißen Rhythmen und sehr herzlichen Menschen. Der südamerikanische Staat zwischen Karibik und Amazonas hat in den Anden ein alpines, am Pazifik ein tropisches und an der Karibik ein wüstenartiges Klima. Es ist eines der Länder mit der größten Artenvielfalt der Welt. In ihrer einzigartigen Komposition aus professioneller Reisefotografie, Reportage und Live-Musik präsentieren Renate Kogler und Franz Marx ein Land, das kontrastreicher und spannender nicht sein könnte. Lassen sie sich „mitreisen“! „Viva la paz!“ – „Es lebe der Frieden!“

Tickets: Vorverkauf 17 €, Abendkasse 19 €  
Anmeldung empfohlen unter  
center@ars.electronica.art  
oder +43.732.7272.0



Deep Space 8K

## Deep Space Lecture

### Anatomie für Alle

Univ.-Prof. Franz Fellner, Vorstand des Zentralen  
Radiologie Instituts, KUK

DO 3.10.2024, 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 auch 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 Lecture

### Eine Reise durch die Zeit – vom Anfang und Ende(?) des Universums

Dr. Julia Weratschnig, Astrophysikerin,  
Haus der Natur Salzburg

FR 4.10.2024, 19:00 – 20:00

siehe Seite 44

## KinderUni x AEC

# KinderUni OÖ

## experimentieren.staunen.forschen

Von Coding und Robotik bis zu Blut- und DNA-Analysen, von Parkour und Freerunning bis zum Segelfliegen, vom Astronaut\*innentraining und Mikroskopieren bis hin zur heimischen Tier- und Pflanzenwelt, von Klimaforschung und nachhaltiger Landwirtschaft bis zu fairem Konsum und Handel, von Sounds, Tanz und Musikbusiness bis zu Graffiti und Schmieden – all das und noch viel mehr erwartet dich an der KinderUni OÖ! Die KinderUni OÖ findet an den Standorten Linz, Steyr, Wels, Hagenberg, Almtal, Ennstal sowie On Tour vom Salzkammergut über *TONI ON TOUR* in Kremsmünster bis zum Brucknerhaus Linz, und in Losenstein und Helfenberg / St. Stefan-Afiesl statt. Auch im Ars Electronica Center können Kinder bei zahlreichen Workshops spannende Ferientage erleben.

## von 6 bis 8 Jahren

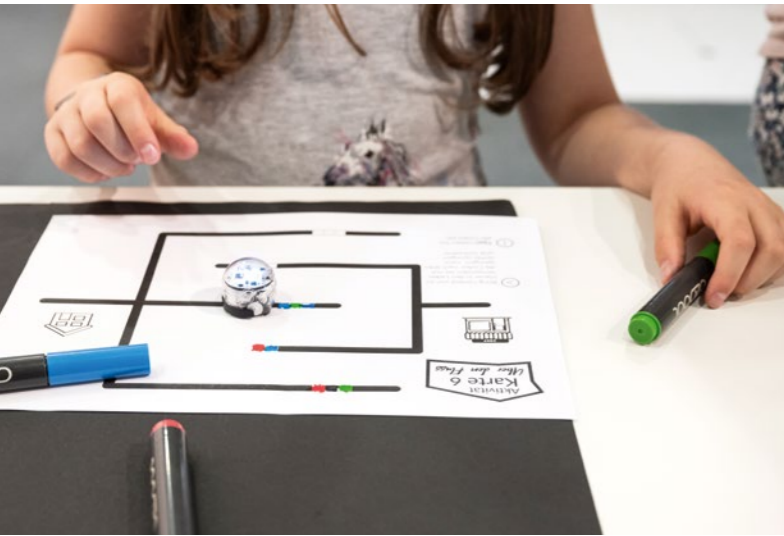
### Workshop

#### Superhirn & Denkerstirn

DI 9.7.2024, 10:00 – 12:30

„Man muss was im Kopf haben!“ hören Schüler\*innen immer wieder. Und das stimmt – in jeder Hinsicht! Die komplexe Steuerzentrale hinter unserer Stirn wiegt etwa 1,2 Kilogramm, ist elektrisch geladen, und sammelt unermüdlich Informationen und gibt Anweisungen. Wovon wir hier sprechen, ist unser Gehirn. Wie das aussieht und was es alles kann und mit einem macht, das entdecken wir gemeinsam in diesem Workshop. Als Gehirnforscher\*innen gestalten die Teilnehmer\*innen ihr eigenes Superhirn zum Aufsetzen auf ihre Denkerstirn. Gelingt es ihnen, konzentriert zu bleiben, dann sind sie bereit, mit bloßen Gedanken eine Drohne steigen zu lassen.





**Workshop  
Maschine 9x klug**  
DO 11.7.2024, 10:00 – 12:30

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

**Workshop  
Im Moos viel los!**  
MI 10.7.2024, 13:30 – 16:00

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 kann man sie nicht sehen aber mit einem Mikroskop und etwas Glück, können die Teilnehmer\*innen bei diesem Workshop die lustigen Wimmelwelten dieser Kleinstlebewesen entdecken.

Ars Electronica, vög.photo, Magdalena Sick-Leitner, tom mesic

von 9 bis 13 Jahren

**Workshop  
Ding Dong**  
DO 11.7.2024, 13:30 – 16:00


Ein Musikinstrument ist ein Gegenstand, der Musik macht. Aber es gibt auch viele andere Objekte, die Klänge erzeugen können. Wahrscheinlich macht sogar das eigene Lieblings-Ding ein Dong. Wer Spaß am Herumexperimentieren mit Tönen und Klängen hat, kann in diesem Workshop die Klangwelten erweitern, indem wir mit Nicht-Instrumenten Sounds kreieren. Im Open Soundstudio können die Teilnehmer\*innen alles gleich in einen eigenen Song verwandeln. Wer will, nimmt das Lieblings-Ding gleich mit!

**Workshop  
Future Matters**  
DI 9.7.2024, 13:30 – 16:00

Jede Zeit hat ihr Material! Wurde in den 60er Jahren Plastik als das Wundermaterial schlechthin gefeiert, forschen wir heute an intelligenten (Kunst-)Stoffen. Wir träumen von Materialien, die unsere Bedürfnisse kennen und sich selbst an wechselnde Situationen und Umstände anpassen. In dem Workshop, bei dem lustvoll-kreatives Experimentieren mit programmierbaren Werkstoffen auf dem Plan steht, werdet ihr zu Materialforscher\*innen.

**Workshop  
Der Stoff, aus dem Raketen sind**  
MI 10.7.2024, 10:00 – 12:30

Hier wird das Weltall zum Forschungsraum mit Raumschiffen, Raketen oder Satelliten. Doch wer hat sich solche Weltraumfahrzeuge schon mal genauer angesehen? Woraus bestehen sie und welche Voraussetzungen müssen die verwendeten Materialien eigentlich erfüllen? Beim Experimentieren mit dem Spacecraft Materials Kit der Europäischen Weltraumbehörde ESA werden die Kinder zu Materialforscher\*innen und entdecken die Baustoffe der Raumfahrt. Ein interaktiver Workshop für junge Forscher\*innen.

In Kooperation mit 





# Das Sommerferienprogramm im Ars Electronica Center

## AK x AEC

Wir haben ein tolles Programm für die Sommerferien vorbereitet. Entdeckt mit uns, wie Technologie unser Leben verändert. Da bleibt keine Zeit für Langeweile!

Das Ferienprogramm findet in Kooperation mit der Arbeiterkammer Oberösterreich statt

Preis: 7€

Kostenlos für Kinder von AK Mitgliedern

Teilnehmer\*innen (Anzahl): max. 12 Teilnehmer\*innen

Mitzubringen: Jause und Getränk

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

Anmeldefrist: 3 Tage



Powered by: **Oberösterreich**

## von 6 bis 8 Jahren

### Ferienprogramm

#### Komm' mit ins Kinderforschungslabor

**MI 24.7., 13:30 – 16:00, DO 25.7., 10:00 – 12:30,  
FR 26.7., 13:30 – 16:00, MI 7.8., 10:00 – 12:30,  
DO 8.8., 10:00 – 12:30, FR 9.8., 13:30 – 16:00**

Stell dir vor, es gibt einen Ort, wo ganz viele Tonnen gefüllt mit spannenden Spielen, Materialien und Themen darauf warten, von dir entdeckt zu werden: Reise ins Weltall, stell die Welt auf den Kopf, gestalte farbenfrohe Lichtspiele – deinem Forschungsdrang sind keine Grenzen gesetzt! Für alle, die gerne Robotern beim Lernen zuschauen wollen und ihnen tolle Tricks beibringen möchten, ist der Robo-Spielplatz der ideale Ort für einen lustigen Ausklang.



### Ferienprogramm

#### Im Moos viel los

**MI 24.7., 10:00 – 12:30, DO 25.7.13:30 – 16:00,  
FR 26.7., 10:00 – 12:30**

Pantoffel, Wimper, Trompete und Bär, so nennen sich die kleinen Tiere im Mikrokosmos. Im Moos ist es besonders lebenswert, so weich und kuschelig, darum tummeln sich dort Fadenwürmer, Larven, Bakterien und eben auch Pantoffel-, Wimper-, Trompeten- und Bärtierchen. Mit bloßem Auge kannst du sie nicht sehen, aber wenn du Glück hast, kannst du unter dem Mikroskop lustige Wimmel-Welten dieser Kleinstlebewesen entdecken.

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



### Ferienprogramm

#### Superhirn und Denkerstirn

**MI 7.8., 13.30 – 16:00, DO 8.8., 13:30 – 16:00,  
FR 9.8., 10:00 – 12:30**

„Man muss was im Kopf haben!“ hören Schüler\*innen immer wieder. Und das stimmt – in jeder Hinsicht! Die komplexe Steuerzentrale hinter unserer Stirn wiegt etwa 1,2 Kilogramm, ist elektrisch geladen, und sammelt unermüdlich Informationen und gibt Anweisungen. Wovon wir hier sprechen, ist unser Gehirn. Wie das aussieht und was es alles kann und mit einem macht, das entdecken wir gemeinsam in diesem Workshop. Als Gehirnforscher\*innen gestalten die Teilnehmer\*innen ihr eigenes Superhirn zum Aufsetzen auf ihre Denkerstirn. Gelingt es ihnen, konzentriert zu bleiben, dann sind sie bereit, mit bloßen Gedanken eine Drohne steigen zu lassen.

von 9 bis 11 Jahren

### Ferienprogramm Hands up for Space!

MI 24.7., 10:00 – 12:30, DO 25.7. 13:30 – 16:00,  
FR 26.7., 10:00 – 12:30

Wie funktionieren unsere Hände? Warum brauchen wir einen Daumen? Und warum sind diese Fragen wichtig für die Raumfahrt? Bei diesem Workshop werdet ihr selbst zu Ingenieur\*innen!

Ihr gestaltet eine bionische Handprothese aus ganz einfachen Materialien nach dem Vorbild eines Roboterarms, der Astronaut\*innen bei der Arbeit im Weltraum hilft. Der Workshop wird von ESERO Austria durchgeführt und bringt euch die spannende Welt der Technik und Raumfahrt näher.

### Ferienprogramm AnTon und Töne

DI 30.7., 14:00 – 16:00, MI 31.7., 10:00 – 12:00,  
DO 1.8., 14:00 – 16:00, DI 13.8., 14:00 – 16:00,  
MI 14.8., 10:00 – 12:00, DO 15.8., 14:00 – 16:00

Anton Bruckner, schon mal gehört...? Heuer würde er 200 Jahre alt werden, ganz schön alt! Was der oberösterreichische Ausnahmekomponist Anton Bruckner und das Ars Electronica Center gemeinsam haben, könnt ihr bei dieser Tour herausfinden. Wir hören Antons lange Töne, tiefe Töne, hohe Töne und schräge Töne. Was ihn dazu inspiriert haben könnte? Ohren auf!



### Ferienprogramm Ding Dong

DI 13.8., 10:00 – 12:30, MI 14.8., 13:30 – 16:00,  
DO 15.8., 10:00 – 12:30

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

### Ferienprogramm Zirkus Robotikus

DI 30.7., 10:00 – 12:30, MI 31.7., 13:30 – 16:00,  
DO 1.8., 10:00 – 12:30

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

Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner, Birgit Cakir



von 12 bis 14 Jahren

### Ferienprogramm A micro:bit of Space

MI 21.08., 10:00 – 12:30, DO 22.08., 13:30 – 16:00,  
FR 23.08., 10:00 – 12:30

Entdecke die Geheimnisse des Universums und lerne dabei den BBC micro:bit kennen! Bei diesem Workshop schlüpfst ihr in die Rolle von Forscher\*innen und experimentiert mit einem Mikro-Controller. Dabei erlernt ihr erste Programmier-Schritte und erlebt, wie man die neuerworbenen Skills für Weltraummissionen nutzen kann.

Der Workshop wird von ESERO Austria durchgeführt und bringt euch die spannende Welt der Technik und Raumfahrt näher.

### Ferienprogramm Wunschmaschinenwerkstatt

MI 21.08., 13:30 – 16:00, DO 22.08., 10:00 – 12:30,  
FR 23.08., 13:30 – 16:00

Gestalte deine eigene Wunschmaschine mit den unendlichen Möglichkeiten des BBC micro:bit! Dieser winzige, aber mächtige Einplatinencomputer ist die perfekte Plattform, um deine eigene Erfindung zum Leben zu erwecken. Die Ars Electronica Labs bieten dir alle Werkzeuge, die du für einen Prototypen benötigst. Gemeinsam lassen wir unsere kreativen Köpfe rauchen und gestalten außergewöhnliche Maschinen, ganz nach unserem Geschmack!

# Nacht der Familie

FR 12.7.2024, 18:00 – 24:00

Familienführungen, Hands-On-Stationen, Deep Space 8K-Präsentationen und verschiedene Projektpräsentationen – das Ars Electronica Center bietet während der diesjährigen Nacht der Familie ein abwechslungsreiches Programm rund um die Themen Kunst, Technologie und Wissenschaft. Besuchen Sie mit der ganzen Familie spannende Erlebniswelten, in denen die Interaktion mit den Exponaten im Fokus steht. Berühren ist hier nicht verboten, sondern ausdrücklich erwünscht! Folgende Ausstellungen sind an diesem Abend für Sie geöffnet: Deep Space 8K, AIXMusic, Kinderforschungslabor, There is no Planet B, Ars Electronica Labs.



## Family Tour Wo ist Tardi?

18:00 – 19:00, 19:00 – 20:00, 20:00 – 21:00

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

## Open-Workshop DIY Seedbombs

18:00 – 23:30

Schon eine einzige Wiesenblume kann bis zu zehn Schmetterlinge, Bienen oder Hummeln ernähren. Insekten also, die für das Ökosystem auf der Erde und letztlich auch für die Ernährung des Menschen von großer Bedeutung sind. In diesem Workshop werden aus Blumen- und Kräutersamen sowie Lehm und Wasser sogenannte *Seedbombs* hergestellt, mit denen etwa Verkehrsinseln, brachliegenden Grünflächen oder tristen Straßenrändern Leben eingehaucht werden kann.



## Open-Workshop Alles Banane?

18:00 – 23:30

Laut, hoch, tief, schrill, traurig oder fröhlich?! Mit Hilfe von Technologie spielen wir Bananen-Piano, hören uns an, welche Töne durch Berührungen erklingen und drehen an den Reglern von unterschiedlichen Synthesizern. Besucht unser Soundstudio und probiert es selbst aus!

## Open-Workshop Der Stoff, aus dem Raketen sind

18:00 – 20:30, 21:00 – 23:30

Hier wird das Weltall zum Forschungsraum mit Raumschiffen, Raketen oder Satelliten. Doch wer hat sich solche Raumfahrzeuge schon mal genauer angesehen? Woraus bestehen sie und welche Anforderungen müssen die verwendeten Materialien eigentlich erfüllen? Beim Experimentieren mit dem Spacecraft-Materials-Kit der Europäischen Weltraumbehörde ESA werden die Kinder zu Materialforscher\*innen und entdecken die Baustoffe der Raumfahrt. Ein interaktiver Workshop von ESERO für junge Forscher\*innen.

Der Workshop wird von ESERO Austria durchgeführt und bringt euch die spannende Welt der Technik und Raumfahrt näher.





**Präsentation**  
**Thementonne: Hoppla!?!**  
 18:00 – 18:45, 19:30 – 20:15, 21:00 – 21:45

Schnell ist es passiert - und schon hat man gekleckst! Aber kleine „Hoppalas“ gehören zum Menschsein dazu und sind für Lernprozesse wichtig. Wir üben uns in der Kunst der *Klecksografie* und spielen mit den Formen unserer Kleckse – welches Bild erkennt ihr darin?

Kinderforschungslabor mit Unterstützung von **SIEMENS**

**Präsentation**  
**Bärtierchenpflege**  
 18:00 – 18:30, 21:00 – 21:30

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. In unserem BioLab werden sie gehegt und gepflegt – was fressen wie wohl am liebsten?

**Workshop**  
**SchwupsdiPups**  
 19:00 – 19:25, 19:30 – 19:55, 20:00 – 20:25

Im Kinder-Workshop *SchwupsdiPups* dreht sich alles um die faszinierende Welt der Mikroben. Unsichtbar für unser bloßes Auge, spielen diese kleinen Lebewesen eine große Rolle für unser Leben! Im Alltag geht nichts ohne diese ständigen Begleiter. Welche Erfahrungen habt ihr mit ihnen gemacht? Experimentiert mit Hefe und bringt sie – schwuppdipups – zum Tanzen und zum ... ähm ... Pupsen. Nebenbei lernt ihr spielerisch, dass unser Körper Mikroben braucht, um gesund zu bleiben.

**Deep Space 8K**  
**Deep Space Family**  
 18:30 – 18:55, 19:30 – 19:55, 21:00 – 21:25,  
 22:00 – 22:25, 23:00 – 23:25

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

**Deep Space 8K**  
**Playing Anton – Virtueller Klangspielplatz**  
 im Deep Space 8K  
 19:00 – 19:20, 20:30 – 20:50, 22:30 – 22:50

Ihr seid richtig gut darin, die erste Geige zu spielen? Dann überlassen wir euch für diesen besonderen Moment gerne unsere Bühne im Deep Space 8K, wo ihr gemeinsam mit einer virtuellen Version des weltberühmten Bruckner Orchester Linz einmal selbst den Ton angeben könnt, genau so laut, wie ihr das wollt. Kommt mit uns auf diese musikalische Entdeckungsreise und erforscht dabei ganz wie von selbst die faszinierenden Klangwelten des Ausnahmekomponisten Anton Bruckner.



**Deep Space 8K**  
**Per Bärtierchen durch die Galaxis**  
 20:00 – 20:25, 21:30 – 21:55

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

**Deep Space 8K**  
**Spielräume**  
 23:30 – 23:50

Voller Einsatz ist gefragt, wenn der Deep Space 8K zum Raum für interaktive Spiele und Kunstwerke wird. Studierende der FH Oberösterreich Campus Hagenberg und der Linzer Kunstuniversität haben Spiele und reizvolle interaktive Werke entwickelt, bei denen euer voller Körpereinsatz unerlässlich ist.

**FR 12.7.2024, 18:00 – 24:00**

18 € zwei Erwachsene plus Kinder

12 € ein Erwachsener plus Kinder

Dieser Eintrittspreis gilt für alle Angebote bei der Nacht der Familie



Themenwochenende: Being Anton

# Themenwochenende: Being Anton

SA 28.9. und SO 29.9.2024

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-Erlebnisswelten geschaffen, die wir an diesem Wochenende in den Mittelpunkt unseres Programms stellen.



Themenwochenende: Being Anton

## Tour

### Playing, Being... Experiencing Anton

SA 28.9. und SO 29.9.2024, 10:30 – 11:30 und  
15:30 – 16:30

Man wird nur einmal 200! Wir feiern Anton Bruckner und Sie kommen mit! Besuchen Sie in einem geführten Walk unsere begehbaren und interaktiven Klangerlebnisse und tauchen so in die Welt Bruckners ein. Was könnte ihn damals inspiriert haben? Finden Sie es heraus und spielen doch Sie mal die „erste Geige“ im Bruckner Orchester.

## Deep Space Spezial

### Playing Anton

SA 28.9. und SO 29.9.2024, 11:30 – 11:50 und  
16:30 – 16:50

Tauchen Sie 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 selbst Teil des Orchesters. 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.

## Hands-on Tour

### ANTON & Töne

SA 28.9. und SO 29.9.2024, 14:30 – 16:30  
(inkl. Deep Space 8K)

Anton Bruckner, schon gehört ... ? Heuer wird er wird 200 Jahre, ganz schön alt! Was der oberösterreichische Ausnahmekomponist Anton Bruckner und das Ars Electronica Center alles gemeinsam haben, könnt ihr bei dieser Tour herausfinden. Dabei sehen wir uns Antons lange Töne, tiefe Töne, hohe Töne und schräge Töne hörend an. Was ihn vielleicht dazu inspiriert hat? Ohren auf!



Anton Bruckner  
1. Sinfonie, III. Scherzo  
Bruckner Orchester Linz  
Dirigent: Markus Poschner

Anton Bruckner  
Symphony No. 1, Scherzo  
Bruckner Orchestra Linz  
Conductor: Markus Poschner



**Open Soundstudio**  
SA 28.9. und SO 29.9.2024, 14:00 – 17:00

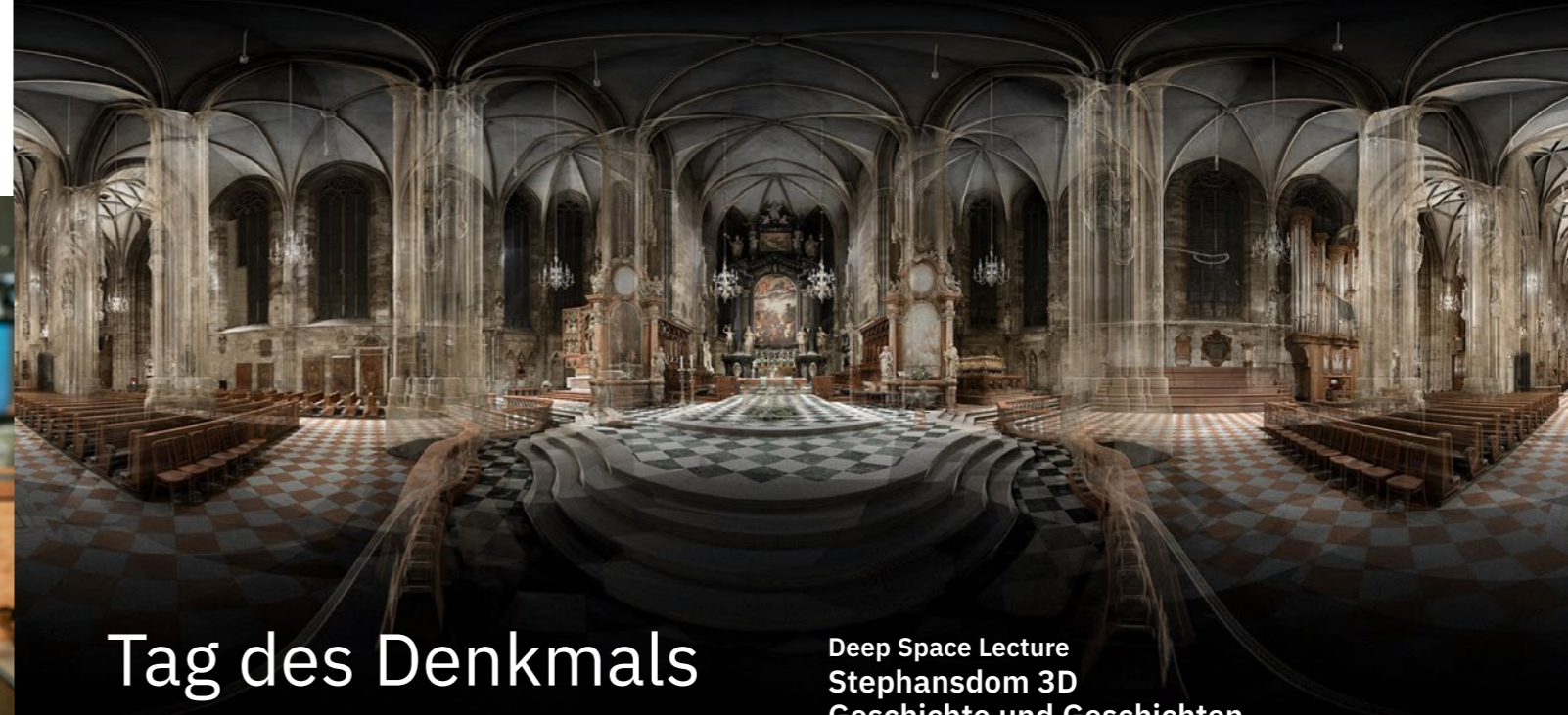
Selber ausprobieren ist der beste Weg, um neue Creative Tools kennenzulernen. Das Open Soundstudio ist dafür bestens ausgestattet. Hier können erste Erfahrungen mit den zahlreichen Geräten und Programmen gesammelt werden. Entdecken Sie die Welt der Musikvisualisierung und probieren Sie sich mit einfachen Tools aus.



**Open-Workshop**  
**Bodypaint – mal anders**  
SA 28.9. und SO 29.9.2024, 10:00 – 12:00

Bodypainting mit *Life Ink* – das ist kreativer Ausdruck! Wie drücken Sie sich aus? Schriftlich? In Worten? Durch Gesten? Durch Ihren Kleidungsstil? Versuchen Sie es doch einmal mit Ihren Gedanken, der Muskelspannung und dem Hautleitwert. Das funktioniert über ein Wearable, das verschiedene Körperwerte misst und in einer Live-Visualisierung darstellt – als *Life Ink* sozusagen. Einfach überziehen und losmalen!

Ars Electronica, Birgit Cakir, Johannes Pöll, Jochen Manz / Wacom Co., Ltd



**Tag des Denkmals**  
entdecken, begreifen, verbinden

**SO 29.9.2024**

Der Tag des Denkmals ist der österreichische Beitrag der europäischen, unter der Patronanz des Europarats und der Europäischen Union stehenden Initiative *European Heritage Days* und wird seit 1998 jährlich vom Bundesdenkmalamt österreichweit am letzten Sonntag im September koordiniert.

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

SO 29.9.2024, 13:00 – 13:45  
Eintritt frei!

**Deep Space Lecture**  
**Stephansdom 3D**  
**Geschichte und Geschichten**

Von den berühmten Waffelschnitten bis zum beliebtesten Postkartenmotiv Österreichs – der Wiener Stephansdom ist wohl *das* Wahrzeichen Österreichs schlechthin. An diesem Abend präsentieren wir Ihnen den Wiener Stephansdom, wie sie ihn noch nie gesehen haben: Wir nehmen Sie mit auf einen 3D-Flug durch das gesamte Gebäude, besuchen mit Ihnen Orte, die sonst nicht zugänglich sind, und reisen mit Ihnen durch die Geschichte des Bauwerks. Dabei spielen aber auch die Geschichten rund um den Stephansdom eine zentrale Rolle, die uns von Religion, Brauchtum und Tradition erzählen, aber auch von Macht und Politik, die den Stephansdom zu einem Schicksalsbegleiter Österreichs gemacht haben.

Mit *The Translucent St. Stephen's Cathedral* ist dem Ars Electronica Futurelab ein Meilenstein in der Visualisierung historischer Gebäude mittels 3D-Laserscanning gelungen: Der Wiener Stephansdom wurde mit mehr als 20 Milliarden Messpunkten gescannt und die daraus entstandene Punktwolke wurde in Zusammenarbeit mit Scanlab Projects aus London mit hochauflösenden Aufnahmen erweitert, um von diversen interessanten Orten im und um den Dom einen realistischen 360° Rundumblick zu ermöglichen. Durch die Transparenz der Punktwolke bleibt jedoch die Struktur des Baukörpers selbst sichtbar und ermöglicht völlig neue Einblicke in das Gebäude.

# Die Lange Nacht der Museen 2024

SA 5.10.2024, 18:00 – 24:00

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



## Führungen

### Highlightführung

18:00 – 19:00 und 22:30 – 23.30

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

### Playing, Being... Experiencing Anton

18:30 – 19:30 und 21:30 – 22:30

Man wird nur einmal 200! Wir feiern Anton Bruckner, kommen Sie mit! Besuchen Sie bei einem geführten Tour unsere begehbaren und interaktiven Klangwelten und tauchen Sie so in die Welt Bruckners ein.



### KI & Du

19:30 – 20:30

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

### PLANet B

20:30 – 21:30

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



## Präsentationen

### Exoskelett

19:00 – 19:30 und 21:00 – 21:30

Schon einmal einen Roboteranzug getragen? Exoskelette kennen wir aus Science-Fiction-Filmen, aber an immer mehr Arbeitsplätzen wird ein robotisches Außenskelett eingesetzt. Was halten Sie davon, wenn die Robotik uns „auf den Leib“ rückt? Probieren Sie es doch aus!

### Organ of Radical Care

20:00 – 20:30 und 22:00 – 22:30

Das Projekt *Organ of Radical Care* von Charlotte Jarvis und Dr. Patricia Saragueta nutzt neue wissenschaftliche Erkenntnisse, um aus dem gespendeten Menstruationsblut von mehreren Personen eine kollaborative Gebärmutter zu züchten. Dieses Konzept, das im Erfolgsfall eine wissenschaftliche Weltpremiere darstellt, soll Frauen weltweit helfen, selbst über ihren Körper zu bestimmen.



## Deep Space 8K

### Deep Space Selection

18:00, 19:00, 20:00, 21:00, 23:00, 23:30  
(Dauer ca. 25 Min.)

Unser Sonnensystem erkunden und dabei erfahren, warum sich Leben auf der Erde überhaupt entwickeln konnte. Den komplexen anatomischen Aufbau des Homo Sapiens sehen und verstehen lernen, wie der menschliche Organismus funktioniert. Ein faszinierendes Zusammenspiel von Kunst und Technologie erleben, das den Weg in die Zukunft von Mensch und Maschine weist. Bei *Deep Space Selection* präsentieren wir Ihnen eine Auswahl unserer vielfältigen Programme.

### Bestival

18:30, 20:30 (Dauer ca. 25 Min.)  
Kunstuni Edition: 22:00 (Dauer ca. 25 Min.)

Wir zeigen Ihnen die Highlights, die während des Ars Electronica Festival 2024 im Deep Space 8K stattgefunden haben. Tauchen Sie ein, in die vielseitigen virtuellen 2D- und 3D-Welten und lassen Sie mit uns die Festival-Tage im Deep Space 8K Revue passieren. Diese Projekte sind einfach zu großartig, um sie nur einmal zu zeigen!

### Playing Anton

19:30, 22:30, 23:30 (Dauer ca. 20 Min.)

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.



Ars Electronica, Martin Hieslmair, tom mesic, Birgit Cakir



## Kinderprogramm

### Kinderforschungslabor

18:00 – 00:00

Zeit und Raum zum Spielen und Entdecken haben die jungen Besucher\*innen in unserem Kinderforschungslabor. Ob digital, analog, natürlich oder künstlich – für Kinder ist die Welt ein einziges Labor, in dem jeder Moment zum Experiment und jeder Weg zur Forschungsreise werden kann.

Kinderforschungslabor mit Unterstützung von **SIEMENS**

### Open-Workshop: Welt nach Maß

18:00 – 22:00

Die Erde ist etwa 4,6 Milliarden Jahre alt – beeindruckend, wenn man bedenkt, dass es uns Menschen erst seit 200.000 Jahren gibt. Trotzdem verändern wir unseren Planeten so radikal, dass man es sogar aus dem Weltall 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?

### Lange Nacht der Museen 2024

SA 5.10.2022, 18:00 – 24:00

Preis: 17 €, ermäßigt: 14 € (für Schüler\*innen, Student\*innen, Senior\*innen, Menschen mit Behinderungen, Präsenzdiner und Ö1-Club-Mitglieder)  
Freier Eintritt für Kinder bis 12 Jahre

# ESERO Austria



ESERO, das *European Space Education Resource Office*, ist ein Projekt der Europäischen Weltraumagentur ESA und Bildungspartnern in verschiedenen europäischen Ländern zur Förderung des Interesses junger Menschen an naturwissenschaftlichen Fragestellungen (MINT-Fächer in der Primar- und Sekundarstufe).

ESERO Austria ist im Auftrag der ESA und der österr. Forschungsförderungsgesellschaft FFG seit 2016 im Ars Electronica Center Linz aktiv. Über die Jahre hat ESERO Austria bereits mehr als 60 deutschsprachige Unterrichtsmaterialien und Bildungsressourcen veröffentlicht, österreichweit 1.700 Lehrkräfte weitergebildet und mehr als 300.000 Schüler\*innen mit der Faszination des Welt- raums für Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik begeistert.



## Space for All

### Ausstellung im Zwischengeschöß

„Der Weltraum ist für alle da. Er ist nicht nur für ein paar Leute in der Wissenschaft oder Mathematik oder für eine ausgewählte Gruppe von Astronaut\*innen reserviert.“

Christa McAuliffe (Lehrerin & Astronautin)

Unter dem Motto „Space for All“ lernen Kinder und Jugendliche mit ESERO Austria verschiedene Berufswegen mit Weltraumbezug kennen, um eine Perspektive für die eigene Zukunft rund um (oder vielleicht sogar im) Weltraum zu gewinnen. Kinder und Jugendliche zwischen 3 und 19 Jahren werden an interaktiven Stationen zum aktiven Mitmachen motiviert.

Darüber hinaus fungiert die Ausstellung als Angebot für Mentor\*innen: Zielgruppengerecht aufbereitete Unterrichtsmaterialien, Tutorials und Videos, mit denen sich ein eigenes, weltrauminspiertes MINT-Bildungsprogramm zusammenstellen lässt, gibt es hier zum Mitnehmen!

Aber auch prämierte Einreichungen verschiedener ESERO-Austria Projekte sind hier zu sehen, denn Jugendliche aller Altersgruppen nehmen immer wieder begeistert an den Projekten, Programmen und Wettbewerben teil, ob als Klimadetektiv\*in, Designer\*in einer Mondstation oder Programmierer\*in für die Internationale Raumstation ISS. In den unendlichen Weiten des Weltraums sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt!

Ars Electronica, Clemens Mock, Vanessa Graf, Thomas Schwarz, Magdalena Sick-Leitner



# World Space Week

FR 4.10. – SO 6.10.2024

Anlässlich der World Space Week entführt Sie ESERO Austria ein ganzes Wochenende lang in die Weiten des Weltalls. Vollgepackt mit Vorträgen, Workshops, Spezialpräsentationen und Themenführungen ist hier für Weltraumfans jeden Alters etwas dabei. Lernen Sie die Ausstellungen des Ars Electronica Centers aus einer völlig neuen Perspektive kennen! Freuen Sie sich zudem auf eine Deep Space Lecture am Freitagabend.





**Deep Space Lecture**  
**Eine Reise durch die Zeit – vom Anfang und Ende(?) des Universums**  
 Dr. Julia Weratschnig, Astrophysikerin,  
 Haus der Natur Salzburg

**FR 4.10.2024, 12:00 – 13:00 (für Schulklassen und Gruppen, Anmeldung erforderlich)**  
**FR 4.10.2024, 19:00 – 20:00**

Je tiefer wir ins Universum blicken, desto weiter reisen wir in die Vergangenheit. Wir reisen mit Hilfe astronomischer Bilder von den Anfängen des Universums bis in die Gegenwart. Dabei erfahren wir, wie Galaxien und Sterne entstehen und sich verändern. Auch ein Blick in die Zukunft darf nicht fehlen - wie wird sich unser Sonnensystem, unsere Milchstraße, ja das ganze Universum weiterentwickeln? Wird das Universum womöglich ein Ende haben?

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



**Deep Space Spezial**  
**Astronomie**

**FR 4.10.2024, 13:00 – 13:25, 14:00 – 14:25, 15:00 – 15:25**  
**SA 5.10. und SO 6.10.2024, 15:00 – 15:25**

Wie groß ist unser Universum? Gibt es Planeten außerhalb unseres Sonnensystems, auf denen Leben möglich ist? Wie weit sind wir Menschen bisher in den Weltraum vorgedrungen? Mit diesen Fragen befasst sich die Reise in das uns bekannte Universum, die wir mit Uniview, einer maßstabsgetreuen 3D-Echtzeitsimulation, antreten.

**Deep Space Spezial**  
**Per Bärtierchen durch die Galaxis**

**SA 5.10. und SO 6.10.2024, 12:30 – 12:55, 15:30 – 15:55**

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

Ars Electronica, tom mesic, Magdalena Sick-Leitner



**Workshops**

**Präsentation Thementonnen**  
**Raketen**

**SA 5.10. und SO 6.10.2024, 13:30 – 14:00**  
 von 4 bis 8 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.

**Open Workshop**  
**Weltraummüllentakeln**

**SA 5.10. und SO 6.10.2024, 10:30 – 12:30**  
 Ab 8 Jahren

Wie können wir die Erdumlaufbahn vor Weltraumschrott schützen? In diesem Kreativ-Workshop 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!

**Workshop**  
**Astro Pi: Dein Code auf der ISS!**

**FR 4.10.2024, 14:30 – 16:30**  
 von 11 bis 14 Jahren

Bei diesem Workshop lernen Schüler\*innen nicht nur die Programmiersprache Python kennen, sondern werden auch super auf die *Astro Pi Challenge: Mission Zero* der ESA vorbereitet. Dabei programmieren Schüler\*innen eine einfache visuelle Botschaft und senden diese an die Crew der Internationalen Raumstation!

**Astronomie-Teleskop-Kurs**  
**Praktische Astronomie mit dem Teleskop**  
**Verein Keplersternwarte Linz**

**SA 5.10. und SO 6.10.2024, 10:00 – 17:00**

Lernen Sie im Kurs *Praktische Astronomie mit dem Teleskop* den Himmel mit völlig neuen Augen zu sehen! Hier erfahren Sie, wie Sie sich am Sternenhimmel orientieren, welche faszinierenden Phänomene Sie beobachten können und wie Sie verschiedene Teleskoparten bedienen.

Bringen Sie gerne Ihre eigene Teleskopausrüstung mit oder nutzen Sie die Geräte der Kepler Sternwarte Linz.

Bitte beachten Sie, dass die Termine aufbauend sind und nicht einzeln gebucht werden können! Anmeldung und weitere Informationen unter [kurs@sternwarte.at](mailto:kurs@sternwarte.at). Kosten: 110,00 € (für Vereinsmitglieder: 35,00 €). Zwei Lehrkräfte können kostenlos teilnehmen!





World Space Week

## Führungen

### Space Week Tour

FR 4.10., SA 5.10. und SO 6.10.2024, 14:00 – 15:00

Ab 10 Jahren

Im Rahmen der Space Week Tour werden die Ausstellungen des Ars Electronica Center aus der Perspektive der Astronomie und Raumfahrt betrachtet. Ein Blick von oben auf die Erde erwartet Sie ebenso wie ein Blick von der Erde in die Weiten des Universums.

### Family Tour

#### Wo ist Tardi?

SA 5.10. und SO 6.10.2024, 14:30 – 15:30

von 5 bis 8 Jahren

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



## Neuro-Tech Spezial: Neuro-Gaming

Neurotechnologien sammeln biometrische Daten, die zur Identifizierung von Menschen dienen. Aber können diese Daten bereits unsere Wünsche, Vorlieben, kognitive Leistung und Krankheiten abbilden?

Ein Neuro-Game ist ein Spiel, dessen Mechanik allein durch den Gehirneinput der Spieler\*innen als Teil eines Brain-Computer-Interface (BCI)-Systems gesteuert wird. Ein BCI-System ist eine Gehirn-Computer-Schnittstelle, die es ermöglicht, Gehirnströme in Echtzeit zu messen und zu analysieren.

Die Kommerzialisierung von Geräten, die unsere Gehirndaten aufzeichnen, schreitet rasant voran. In klinischen Anwendungen sind wissenschaftlich-technische Errungenschaften der sogenannten Neurotechnologien, wie Gehirn-Computer-Schnittstellen und Magnetenzephalographie, oft die einzige Möglichkeit, Patienten effizient zu unterstützen.

Welche Rolle Neuro-Games dabei einnehmen können, wie Elektroenzephalographie-basierte Gehirnstudien ablaufen, was dafür benötigt wird und welche Ziele aktuelle Forschungsstudien verfolgen, wird anschaulich von der Neuro-Tech-Expertin Erika Mondria präsentiert. Im Anschluss können Sie eine Gehirnmessung am eigenen Körper live erleben.

SA 6.7.2024, 14:00 – 14:30

Sa 20.7.2024, 14:00 – 14:30

Preis: Gültiges Museumsticket

## Gehirnforschung live erleben!

Gehirnzellen feuern bei jeder mentalen Regung Milliarden Impulse ab. Erleben Sie im Ars Electronica Center live, wie Gehirnpulse messbar und sichtbar werden.

Ein Forscherinnen-Team aus Linz hat eine neue Methode zur Analyse von Hirndaten entwickelt. Besucher\*innen können erforschen, welche mentalen Spuren mediale Einflüsse – z.B. Zeitungsartikel oder Bilder – im Gehirn hinterlassen. Entscheidungen und Stimmungen werden hauptsächlich im Frontallappen verarbeitet, der zustimmende oder ablehnende Haltungen erzeugt.

Mithilfe von EEG wird die elektrische Aktivität des Gehirns gemessen und grafisch dargestellt. Sensoren an der Stirn der Teilnehmer\*innen erfassen die bioelektrischen Impulse.

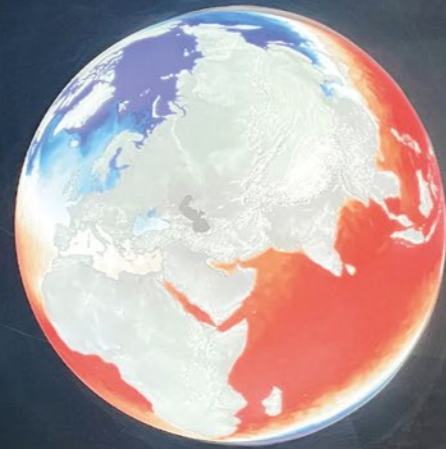
Das Forschungsprojekt *Korrelationen zu EEG-Asymmetrien im pre-frontalen Kortex* untersucht, ob unbewusste Bewertungen messbar sind. Die Ergebnisse fließen in die künstlerisch-wissenschaftliche Installation *neuro-experience „Der Wendepunkt“* ein, die Echtzeit-Gehirn-Daten in eine neue visuelle Sprache transformiert und beim Ars Electronica Festival erstmals live erlebt werden kann.

SA 6.7. und SO 7.7.2024, 14:30 – 17:00

Sa 20.7. und SO 21.7.2024, 14:30 – 17:00

Preis: Gültiges Museumsticket





## Klima im Wandel Interaktive Installationen am Dachstein Gletscher der Planai

Der fortschreitende Klimawandel setzt den Gletschern am Dachstein sichtbar zu – allein die Hälfte des Hallstätter Gletschers ist in den letzten 100 Jahren abgeschmolzen. Im neuen Besucher\*innenzentrum der Dachstein-Gletscherbahn werden die Ursachen und Auswirkungen der Erderwärmung erläutert. Drei interaktive Stationen von Ars Electronica Solutions mit dem Titel *Klima im Wandel: Global – Regional – Lokal* verdeutlichen die Bedeutung des Klimas für die Natur und den Menschen.

In der Talstation zeigt der *Half Dome Globe* globale Phänomene der Klima- und Erderwärmung anhand von Daten der ESA. Diese Darstellung verdeutlicht, dass der Klimawandel die gesamte Welt betrifft und wie alles miteinander verbunden ist.

Ars Electronica, Isabel Schömbauer, Harald Steiner



In der Bergstation auf 2.700 Metern Höhe gibt es zwei vom Land Oberösterreich finanzierte Installationen: Ein interaktiver Touchscreen visualisiert Daten zu klimabedingten Veränderungen der Region Dachstein, basierend auf der App „APPtauen Dachsteingletscher“. Diese Darstellung macht den Klimawandel und seine regionalen Auswirkungen verständlich.



Im Gletscherrestaurant kann das Digitale Fernrohr ausprobiert werden. Es ergänzt die reale Berglandschaft mit digitalen Informationen und zeigt das Abschmelzen des Gletschers am Rosmarie Stollen. Dieses Fernrohr macht die Gletscherschmelze hautnah erlebbar und verdeutlicht das Verschwinden des ewigen Eises.





**Ars Electronica Solutions**

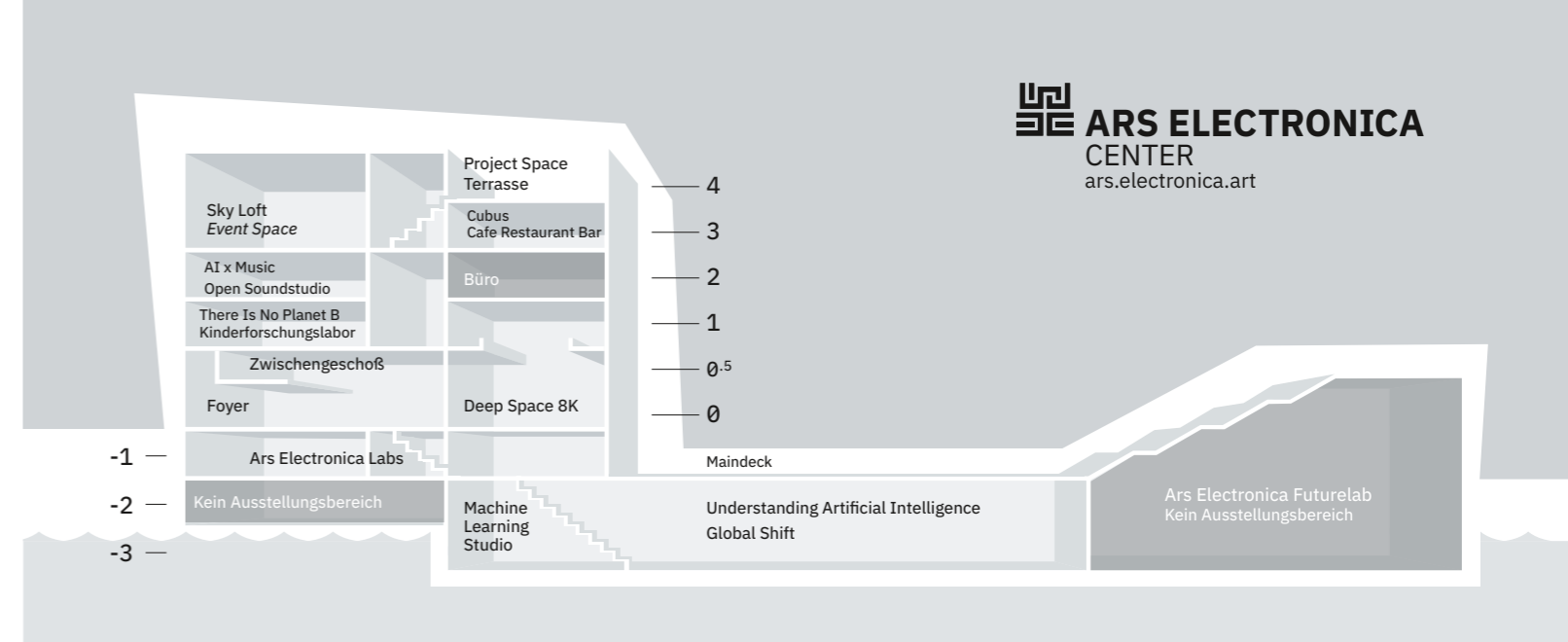
**WKOÖ – Haus der Wirtschaft:  
Ars Electronica Solutions  
gestaltet Installationen für  
Innovation Hub**

Die WKOÖ eröffnete das neue Haus der Wirtschaft, dessen Highlight der Innovationshub mit dem architektonisch eindrucksvollen Julius-Raab-Saal ist. Ars Electronica Solutions inszenierte den Saal mit dem „Julius Raab Band“: einer Spiegelverglasung mit 40 integrierten Screens, in denen sich Besucher\*innen selbst in den Visualisierungen entdecken können.

Die Rundumbespielung im Haus der WKOÖ fokussiert auf das Global Network mit über 170 Außenstellen weltweit. Ein zentrales Element ist die World Map: Ein animierter Globus zeigt in Echtzeit die Standorte der Außenhandelsstellen der WKOÖ und bietet detaillierte Informationen über eine dynamische Zeitzone. Die interaktive Karte reagiert auf die Besucher\*innen und schafft eine immersive Erfahrung. Umgeben wird die World Map von dynamischen Diagrammen, die lokale Daten der WKOÖ präsentieren, darunter eine georeferenzierte Landschaft aller Unternehmensgründungen in Oberösterreich und Daten zu Telefonberatungen der WKOÖ.

Das Haus der Wirtschaft soll Besucher\*innen als Teil des WKOÖ-Netzwerks integrieren und sie in seiner Offenheit und Transparenz willkommen heißen. Digitale Schaufenster entlang des Julius Raab Bandes bieten Einblicke in die österreichische Wirtschaftslandschaft durch Spiegelfensteroptik und flexible Inhalte. Ein dreidimensionaler Hintergrund verleiht den digitalen Schaufenstern eine räumliche Tiefe, die im Eventmodus für spezifische Eventinformationen genutzt werden kann.

Ars Electronica, Andreas Röbl, Mario Schmidhuber, Isabel Schölbmbauer



**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**

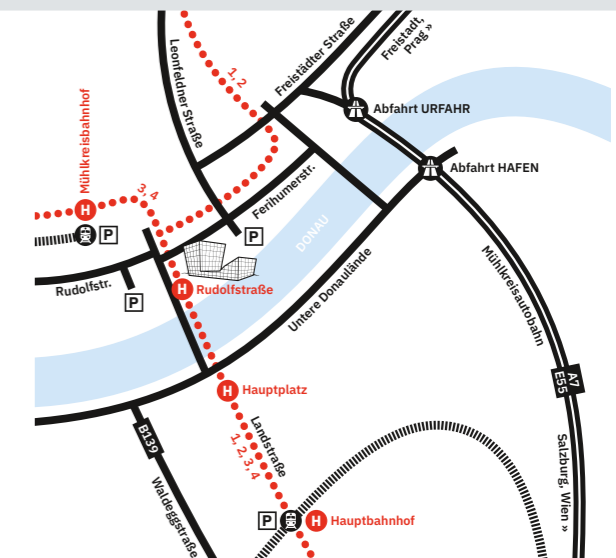
Vollpreis 13,00 / ermäßigt 11,00 €  
Kostenloser Eintritt für Kinder unter 6 Jahren  
Familie: 1 Erw. 13,00 €, Kind 5,00 €  
Familie mit Familienkarte: 1 Erw. 11,00 €, Kind 5,00 €  
Jahreskarte 39,00 € / ermäßigt 29,00 €

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>



Ars Electronica ist eine Einrichtung der Stadt Linz



Unesco City of Media Arts



