

update



ARS ELECTRONICA
CENTER
ars.electronica.art

Jänner—März
2025



Virtuelle Realitäten

Vom CAVE zum Deep Space 8K

Seit der Errichtung des „ersten“ Ars Electronica Center (1996), also seit beinahe 30 Jahren, ist Virtual Reality ein essentieller Bestandteil des Museums. Damals noch als 3 x 3 x 3 Meter großer CAVE, hat Ars Electronica eine Technologie, die am Electronic Visualization Lab (EVL) in Chicago entwickelt worden war, damals als erste Institution in Europa öffentlich für ein größeres Publikum zugänglich gemacht. Ein Novum, denn diese Technologie war bis zu diesem Zeitpunkt ausschließlich Forschungseinrichtungen vorbehalten.

Mit einem Fokus auf künstlerische Arbeiten wurden in Linz bereits damals dreidimensionale Visualisierungen gezeigt, die den Besuchern und Besucherinnen das Gefühl gaben, nicht nur eine Kunstinstallation zu betrachten, sondern in die Arbeit sprichwörtlich einzutauchen und mit ihr zu interagieren.

2009 wurde vom Ars Electronica Futurelab für das „erweiterte“ Ars Electronica Center der „Deep Space“ entwickelt. Mit zwei jeweils 16 x 9 Meter großen Projektionsflächen und dank acht 1080p HD- und aktiv-stereo-fähigen Projektoren konnten gestochen scharfe 4K-Bilder auf Wand und Boden projiziert werden.

2015 wurde es dann Zeit für den nächsten großen Sprung. Durch das fokussierte Zusammenwirken von Expertinnen und Experten aus allen Bereichen von Ars Electronica konnte unter dem Namen „Deep Space 8K“ eine neue Generation von Visualisierungstechnologie entwickelt werden, die wiederum an die Grenze des damals technologisch Machbaren ging.

2022 wurde die gesamte technische Ausstattung des Deep Space auf den neuesten Stand gebracht, mit 8K-Projektion bei einer Pixelrate von jeweils 4096 x 2160, die 120-mal pro Sekunde berechnet wird. 33 Millionen Pixel Auflösung bietet der Deep Space 8K seither und benötigt dank neuer Laserprojektoren, Rechner und Grafikkarten bei noch schärferen Bildern mit größerem Farbraum sogar weniger Energie als zuvor. Dazu kam die Erweiterung des Futurelab-Trackingsystems pharus, das Menschen und Objekte nun in 3D in beliebigen Positionen im Raum erkennt und so ganz neue Möglichkeiten für interaktive und künstlerische Programme eröffnet.

Durch das Zusammenspiel modernster Hard- und Software und den vom Ars Electronica Futurelab entwickelten Programm-Highlights wird der Deep Space 8K im Ars Electronica Center zum multifunktionalen 3D-Erlebnisraum: sei es als digitale Forschungsumgebung für VR-Experimente, als neuartige Plattform der Wissenschaftsvermittlung oder als Bühne und kreativer Freiraum der Kunst.

„Deep Space 8K by Ars Electronica“ ist der äußerst erfolgreiche „Exportschlager“ von Ars Electronica: Weltweit geht in den von Ars Electronica errichteten Deep Spaces sozusagen das Licht nie aus: über den Erdball verteilt könnte man, wenn man wollte, seine Zeit 24 / 7 in einem Deep Space 8K by Ars Electronica verbringen.

Erfahren Sie auf den folgenden Seiten mehr über die Erfolgsgeschichte des Deep Space 8K.

Cover: *Notre-Dame Immersive*, Ars Electronica Futurelab, Iconem, History; Foto: Ars Electronica, tom mesic
Innenseite: *falcon heavy*, Ars Electronica Futurelab, Foto: Ars Electronica, Bettina Gangl
Rückseite: *Uniview*, Deep Space 8K, Foto: Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner

Inhalt

3	Virtuelle Realitäten	26	Museum Total 2025
4	Deep Space 8K by Ars Electronica	32	Schule schaut Museum
	Ars Electronica Center	34	Internationaler Frauentag 2025
10	Deep Space 8k	35	nextcomic-Festival 2025
	Ausstellungen		Prix Ars Electronica
14	Time Out .13	36	Prix Ars Electronica 2025
20	Connected Earth		Ars Electronica Futurelab
		40	Gletscher im Wandel, Realitäten im Fluss
			Ars Electronica Education
		42	ESERO Austria
		43	Eintrittspreise und Öffnungszeiten

DEEP SPACE 8K by ARS ELECTRONICA

Deep Space 8K



Deep Space 8K by Ars Electronica, M511 Komplex in Hangzhou, China

ARS ELECTRONICA SOLUTIONS

Grenzenlose Perspektiven

Die Mission, immersive Räume zu schaffen, die Kunst, Wissenschaft und Technologie vereinen und dabei den Menschen in den Mittelpunkt stellen, geht weiter. Die Vision von „A Space with a Soul“ begeistert und inspiriert weltweit immer mehr Menschen. Mit wegweisenden Projekten etabliert Ars Electronica Solutions den Deep Space als globale Plattform für immersive Erlebnisse, die weit über reine Technologie hinausreichen. In diesem Raum werden die Grenzen des Vorstellbaren neu definiert, hier verschmelzen Kunst, Wissenschaft und Technologie zu einer faszinierenden Einheit.

Seit 2012 ist Ars Electronica Solutions der operative und zugleich kreative Arm von Ars Electronica und setzt visionäre Ideen in innovative Lösungen um, die von den künstlerischen Visionen des globalen Ars Electronica-Netzwerks inspiriert sind. Das Team unterstützt nicht nur die lokale Industrie und Wirtschaft bei der Entwicklung neuer Produkte und Dienstleistungen, sondern entwickelt und realisiert auch auf internationaler Ebene interaktive, multisensorische Erlebniswelten sowie kreative Lösungen für Ausstellungen, Brandlands, Messen, Events und den Bereich Stadtentwicklung.

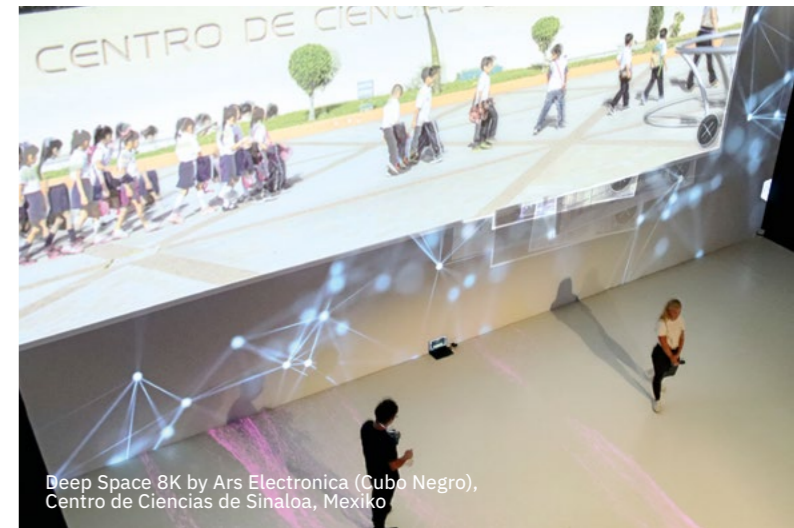
Deep Space 8K Auf drei Kontinenten

Nach dem *Cubo Negro* (2020, Centro de Ciencias de Sinaloa, Mexiko), dem *Multimediasaal* für das Neuro Campus Hotel DAS MORGEN (2023, Vitznau, Schweiz), exportierte Ars Electronica Solutions 2023 auch einen ersten Deep Space nach Asien.

Ars Electronica, Kati Romics, Florian Voggeneder, My Trinh Müller-Gardiner, ctelive / Shen Wei



Multimediasaal Neuro Campus Hotel DAS MORGEN, Vitznau, Schweiz



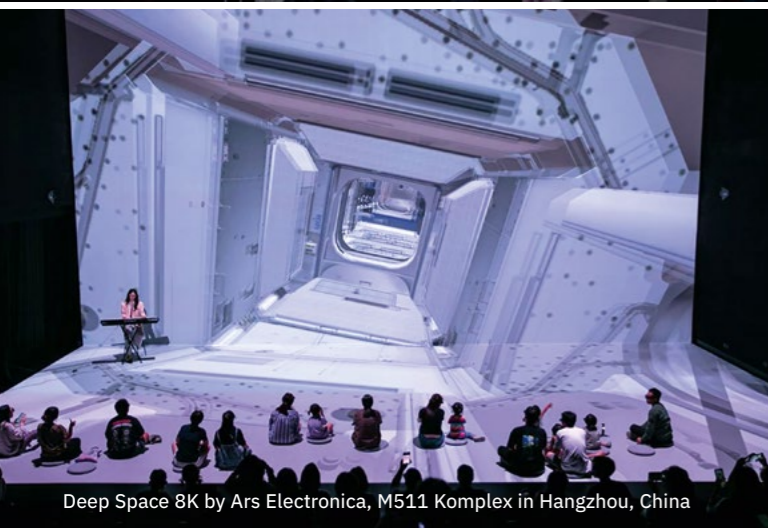
Deep Space 8K by Ars Electronica (Cubo Negro), Centro de Ciencias de Sinaloa, Mexiko



Deep Space 8K by Ars Electronica, M511 Komplex in Hangzhou, China



Deep Space 8K by Ars Electronica, West Bund Museum in Shanghai, China



Deep Space 8K by Ars Electronica, M511 Komplex in Hangzhou, China



Deep Space 8K by Ars Electronica, M511 Komplex in Hangzhou, China

Deep Space 8K

Shanghai Ein Tor zu neuen Welten

Am 23. Dezember 2023 feierte der „Deep Space Future“ seine Eröffnung im West Bund Museum in Shanghai in China. Shanghai West Bund ist ein aufstrebender Stadtteil am Huangpu-Fluss, der die Millionenstadt an der Ostküste Chinas teilt. Der frühere Industrie-Hotspot wurde mit Blick auf das Stadtplanungskonzept „Shanghai 2035“ zur Umgebung für Kunst und Design weiterentwickelt. Das West Bund Museum ist eine der größten Institutionen an der neuen Museumsmeile des Viertels und setzt auf vielfältige Kunstsparten sowie internationalen Austausch.

Nach dem erfolgreichen Start des „Deep Space Future“ im West Bund Museum in Shanghai hat Ars Electronica Solutions im neuen Komplex M511 im chinesischen Hangzhou den zweiten Deep Space in China installiert. Diese einzigartige Plattform verbindet modernste 3D-Projektionen, interaktive Anwendungen und ein vielseitiges Programm, das Kunst und Wissenschaft zu neuen Höhen führt. „Der Deep Space ist weit mehr als nur eine technische Plattform. Er ist eine Einladung, die Grenzen der Vorstellungskraft zu überschreiten“, betont Michael Mondria, Managing Director von Ars Electronica Solutions, anlässlich der feierlichen Eröffnung am 1. Oktober 2024.

Der Standort selbst ist ein Highlight: Der M511-Komplex, einst Sitz der Zhejiang Filmzentrale, wurde umfassend renoviert und als Zentrum für digitale Inhalte und immersive Erlebnisse neu belebt. Eingebettet in das idyllische Xi Xi Valley, nahe dem Westsee, bietet der Komplex eine inspirierende Kulisse, die kulturelle Traditionen mit modernster Technologie verbindet. Der Deep Space by Ars Electronica ist das Herzstück dieses Projekts und verbindet modernste Technologie mit der reichen Kulturgeschichte Hangzhous. Regionale Künstler*innen und kulturelle Highlights werden in das Programm integriert und so eine Brücke zwischen globaler Innovation und lokaler Identität geschlagen.

Deep Space Zagreb Wissenschaft trifft Faszination

Parallel zum Erfolg in China erweitert Ars Electronica Solutions im Herbst 2024 sein internationales Netzwerk mit der Eröffnung des Deep Space Zagreb im Hrvatski prirodoslovni muzej, dem kroatischen Naturhistorischen Museum. Inspiriert vom Original in Linz, verbindet dieser Standort innovative Technologie mit interaktiver Wissenschaftskommunikation.

Mit der Applikation *Uniview* als Herzstück, können die Besucher*innen ferne Galaxien erkunden und den Geheimnissen des Sonnensystems nachspüren. Workshops, Events und Vorträge vervollständigen das Angebot. Das Team des Naturhistorischen Museums zeigt sich begeistert: „Mit dem Deep Space schaffen wir nicht nur einen Ort des Staunens, sondern eine Plattform, die Wissenschaft auf faszinierende Weise zugänglich macht.“

Nächster Halt Veszprém in Ungarn

2025 wird das Netzwerk um einen weiteren Standort erweitert: Im CDE – Centre of Digital Experiences in der ungarischen Kulturhauptstadt Veszprém wird der nächste Deep Space eröffnet. Der Fokus liegt darauf, immersive Technologien zu nutzen, um Kunst und Wissenschaft zu verbinden und den Besucher*innen ein einzigartiges, interaktives Erlebnis zu bieten. Ergänzt durch mehrere interaktive Stationen wird dieser Standort zu einem weiteren Meilenstein für Ars Electronica Solutions.

Ars Electronica, JZE, Shen Wei, Michael Mondria, Nives Borčić, Hrvatski Prirodoslovni



Deep Space 8K by Ars Electronica, Kroatianisches Naturhistorisches Museum, Zagreb



Deep Space 8K by Ars Electronica, Kroatianisches Naturhistorisches Museum, Zagreb



Deep Space 8K

ARS ELECTRONICA
FUTURELAB

Virtuelle Anatomie Österreich lehrt die Zukunft des Medizinstudiums

Eine weltweit einzigartige Anwendung des Deep Space findet sich ganz nah – in der universitären Lehre im Herzen von Linz: Seit 2021 wird an der Johannes Kepler Universität mit MR- und CT-Daten lebender Menschen Virtuelle Anatomie gelehrt – überlebensgroß und in stereoskopischem 3D im JKU medSPACE. Organe, Blutgefäße, Muskeln, Sehnen und vieles mehr können mit 3D-Brillen als gestochen scharfe Objekte aus allen Blickwinkeln betrachtet werden, wobei die Daten auf Knopfdruck ein- und ausgeblendet werden können, um tiefer in den Körper einzutauchen.

Das Projekt des Ars Electronica Futurelab basiert auf der mehrfach preisgekrönten Software „Cinematic Anatomy x Deep Space“ – entwickelt vom Futurelab in Kooperation mit Siemens Healthineers und JKU-Prof. Franz Fellner, Vorstand des Zentralen Radiologie Instituts am Kepler Uniklinikum. Mithilfe der Software können anonymisierte Daten von Patient*innen des Klinikums binnen weniger Minuten im JKU medSPACE präsentiert werden. So sehen die Studierenden nicht nur eine große Vielfalt an pathologischen Veränderungen echter Menschen, sondern lernen den Körper als Ganzes auf einer neuen Ebene kennen – ergänzend zur standardisierten Version aus vielen anatomischen Lehrbüchern.

2 Unis – 1 virtueller 3D-Hörsaal

2024 wurde zudem ein weiterer Meilenstein gefeiert: Der JKU medSPACE ist nun live mit dem großen Hörsaal für Anatomie, geleitet von Prof. Niels Hammer, der Med Uni Graz verbunden. Bis zu 500 Studierende in Graz verfolgen so auf völlig neue Art die Virtuelle Anatomie aus Linz, während von Graz aus Unterricht an echten anatomischen Präparaten in stereoskopischem 4K übertragen wird. An beiden Orten sind die Studierenden via 3D-Brille dabei und können direkt Fragen an die Lehrenden stellen.



Notre-Dame Immersive Eintauchen in das Wunder Notre-Dame

Der Deep Space 8K fasst nicht nur in aller Welt Fuß, er bringt auch die Welt zum Publikum. Zum Beispiel durch das vielfältige Engagement von Ars Electronica im Bereich Cultural Heritage – von 3D-Spaziergängen durch die Antike bis zu berühmten Gemälden als Gigapixel-Erlebnis. Das neueste kulturelle Highlight im Ars Electronica Center: Besucher*innen können mit *Notre-Dame Immersive* in stereoskopischem 3D ein riesiges Modell der weltberühmten Pariser Kathedrale erkunden.

Entwickelt vom Ars Electronica Futurelab mit Daten der französischen Start-ups Iconem und History, sind die beeindruckende Architektur und historische Darstellungen ebenso Teil des Programms wie überlebensgroße Details der kunstvollen Glasfenster. Auch der Bau der Kathedrale im 12. Jahrhundert sowie die umfangreichen Restaurierungsarbeiten nach dem Großbrand 2019 werden hier auf ganz neue Art sichtbar.

Die digitale Architektur von *Notre-Dame Immersive* beruht auf Daten des renommierten Kunsthistorikers Andrew Tallon, der 2010 mithilfe von Laserscans eine detaillierte Punktwolke der Kathedrale erstellt hatte. Vervollständigt von Iconem, umfassen die Daten über eine Milliarde Punkte – gewaltige Datenmengen, die vom Futurelab zur Echtzeit-Darstellung im Deep Space 8K in Abschnitte unterteilt und animiert wurden. So können die Präsentator*innen frei durch die virtuelle Kathedrale fliegen, direkt auf Fragen im Publikum eingehen und mit ihm funkelnde “Points of Interest” erkunden, die Panoramen, Bilder und 3D-Modelle von History bereithalten.

Houston, Texas, USA

Notre-Dame Cathedral: An Immersive Experience

Am 23. November 2024 feierte zudem *Notre-Dame Cathedral: An Immersive Experience* in der Cullinan Hall des Museum of Fine Arts in Houston, USA, Premiere. Um die drei monumentalen Wände mit einer Breite von über 18 Metern und einer Höhe von 9 Metern zu bespielen, wurde die steuerbare 3D-Version des Deep Space 8K vom Team des Ars Electronica Futurelab in eine 14-minütige Präsentation in 2D umgewandelt: als langsames, atmosphärisches Kunstwerk, das die Weite der Cullinan Hall nutzt.

Notre-Dame Immersive wird vom österreichischen Außenministerium und dem Institut Français d'Autriche im Rahmen der Strategie für die internationale Verbreitung der Kultur- und Kreativwirtschaft unterstützt. Weitere Fördergeber*innen sind das Dorotheum und das Land OÖ/Kultur.

Ars Electronica, Hammer-Lunghammer, tom mesic, Magdalena Sick-Leitner, Bettina Gangl, Jane Hamel, Museum of Fine Arts Houston



Deep Space 8K





Deep Space 8K im Ars Electronica Center

Mehrmals täglich präsentieren wir eine Auswahl aus unserem vielfältigen Programm, das wir seit 2009 laufend weiterentwickeln. Bei den „Dailys“ im Deep Space 8K tauchen unsere Besucher*innen in die Welt der Astronomie, der Medizin, des kulturellen Erbes und der zeitgenössischen Medienkunst ein, interagieren in innovativen Multi-User Games oder vertiefen sich in kleinste Details berühmter Gemälde. Dabei gleicht keine Präsentation der anderen! Unsere speziell dafür geschulten Infotrainer*innen steuern ganz individuell durch die Deep Space-Programme und führen mit ihrem beeindruckenden Hintergrundwissen kompetent und auf unterhaltsame Weise durch die gezeigten Themen.



Programm SA/SO/Schulferien

11:00	Deep Space Selection
11:30	Uniview: Eine grandiose Reise durch Raum und Zeit
12:00	Deep Space Selection
12:30	Deep Space Family
13:00	Deep Space Selection mit Notre-Dame Immersive
14:00	Uniview: Eine grandiose Reise durch Raum und Zeit
14:30	Deep Space Selection (EN)
15:00	Deep Space Selection
15:30	Deep Space Family
16:00	Deep Space Selection

Deep Space Selection mit Notre-Dame Immersive
Erleben Sie an den Wochenenden um 13:00 eine Deep Space Selection mit dem Programm-Highlight Notre-Dame Immersive. Anlässlich der vor kurzem erfolgten Wiedereröffnung von Notre-Dame de Paris nach dem verheerenden Brand von 2019 findet die weltberühmte Kathedrale im Linzer Ars Electronica Center eine zweite Heimat. In Zusammenarbeit mit den beiden französischen Start-ups Iconem und Histovery bringt das Ars Electronica Futurelab Notre-Dame als immersives Erlebnis in den Deep Space 8K. Unsere Besucher*innen können dieses einzigartige Bauwerk als riesiges dreidimensionales Modell des Gebäudes erkunden und seine architektonischen und künstlerischen Besonderheiten aus bisher ungekannter Perspektive entdecken.

Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner, Birgit Cakir

Deep Space Selection

Bei *Deep Space Selection* präsentieren wir mehrmals am Tag eine Auswahl aus unserem vielfältigen Programm, das wir seit 2009 laufend weiterentwickeln. Keine Präsentation gleicht der anderen!

Deep Space Family

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

Uniview – eine grandiose Reise durch Raum und Zeit

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

Powered by **LINZ AG**

Notre-Dame Immersive wird vom österreichischen Außenministerium und dem Institut Français d'Autriche im Rahmen der Strategie für die internationale Verbreitung der Kultur- und Kreativwirtschaft unterstützt. Weitere Fördergeber*innen sind das Dorotheum und das Land OÖ/Kultur.

Veranstaltungen im Deep Space 8K

Neben den täglichen Programmen werden mit den drei Veranstaltungsformaten

Deep Space Concert
Deep Space Lecture
Deep Space Experience

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

Bei den *Deep Space Concerts* verschmelzen Musik und visuelle Kunst zu einem multisensorischen Erlebnis.

In den *Deep Space Lectures* kommen Wissenschaftler*innen und Künstler*innen zu Wort und präsentieren ihre neuesten Forschungen und Werke mit Unterstützung der besonderen Präsentationsmöglichkeiten im Deep Space.

Deep Space Experience bietet besonders intensive, teils interaktive Erlebnisse, die den Raum zur perfekten Bühne für kreative Entfaltung macht.

WHAT IS REMAINING, eine Kooperation von TANZ LINZ und der Abteilung Zeitbasierte und Interaktive Medien der Kunstuniversität Linz

Foto: Philip Brunnader



Deep Space Lecture Die Sternbilder im Jahreskreis – Die Wintertierkreiszeichen

**Dr. Dietmar Hager, Astrofotograf,
Stargazer Observatory**
DO 16.1.2025, 19:00 – 20:00

„Wissenschaft trifft Mythos“ – unter diesem Motto lädt Dr. Dietmar Hager, Astrofotograf und Leiter des Stargazer Observatoriums, an diesem Abend zu einer kulturhistorischen Entdeckung der 12 Tierkreiszeichen in den Deep Space 8K ein. Der erste Abend im Jänner widmet sich den Wintertierkreiszeichen. Dr. Hager erklärt den Unterschied zwischen Sternbildern und Tierkreiszeichen, beleuchtet deren Ursprünge und zeigt, welche faszinierenden Himmelsobjekte in diesen Zeichen verborgen sind. Mit beeindruckenden Bildern von Sternen und Galaxien sowie historischen Kunstwerken wird der Abend zu einer einzigartigen Reise durch Astronomie und Mythologie.

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



Deep Space Experience The Sound I'd Like to Wear

FR 17.1.2025, 19:30 – 21:00

The Sound I'd Like to Wear ist ein interdisziplinäres Projekt der Anton Bruckner Privatuniversität und der Kunstuniversität Linz. Studierende verschiedener Studienrichtungen (Fashion & Technology, Postdigital Lutherie, Interface Cultures, Institute of Dance Arts) setzen sich mit Kostümentwicklung, Sensorik, Musik und Tanz auseinander. Kostüme werden zu performativen Instrumenten, die durch die Bewegungen der Tänzer*innen in Sound und Visuals umgesetzt werden. Die entstandenen Medien- und Tanzcollagen werden an diesem Abend in einer gemeinsamen Performance im Deep Space 8K präsentiert.

Konzept/Idee: Ludwig Klöckner,
Leitung: Annette Lopez Leal (IDA)

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

Deep Space Concert Sofar Sounds

FR 14.2.2025, 19:30 – 22:30

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

Freiwillige Spende
Anmeldung erforderlich unter





TIME OUT .13⁷

Timebased and Interactive Media Arts meets Ars Electronica

Was bewegt junge Medienkünstler*innen heute? Welche Themen sind für sie relevant und welche Ausdrucksformen wählen sie, um mit dem Publikum zu kommunizieren? Bereits zum 13. Mal werden aktuelle Arbeiten von Studierenden der Abteilung „Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst“ der Kunstuniversität Linz im Ars Electronica Center gezeigt. Bei der Ausstellungsreihe *TIME OUT – Timebased and Interactive Media Arts meets Ars Electronica* handelt es sich um eine bereits seit 2013 laufende Kooperation von Ars Electronica mit der Kunstuniversität Linz.

Dieses Format eröffnet jungen Künstler*innen die Möglichkeit, ihre Arbeiten an einem der führenden Ausstellungsorte für Medienkunst einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren und mit einem internationalen Publikum in Kontakt zu treten, Feedback zu bekommen und sich zu vernetzen. Den Besucher*innen eröffnen sich damit neue Perspektiven und der Zugang zu unkonventionellem, jungen Kunstschaffen.

Die aktuellen Medienkunstwerke der Studierenden werden gemeinsam vom Ars Electronica Team und der Abteilung „Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst“ der Kunstuniversität Linz ausgewählt und für die Ausstellungsräume des Museums weiterentwickelt. Diese Auswahl erfolgt im Einklang mit dem Gesamtkonzept des Ars Electronica Center. Aufgrund der breiten Ausrichtung der Studienrichtung sind die Werke sehr vielfältig und spiegeln sowohl formal als auch inhaltlich die individuellen Zugänge und Interessen der Künstler*innen wider.

Eröffnung
DI 14.1.2025, 18:00
Eintritt frei!

Deep Space Concert 808 Spotlight Blue Woman und Luzius P FR 14.3.2025, 19:00 – 20:00

808 Spotlight ist mehr als „nur“ ein Konzert. Es ist ein innovatives Format, das die Möglichkeiten einzigartiger Locations und Musiker*innen mit Mode und Film verbindet und Linz auf eine neue Ebene hebt. Bei dem Konzept geht es vor allem darum, möglichst vielen verschiedenen Musiker*innen eine besondere Bühne zu bieten. In Kooperation mit Ars Electronica wird durch den Deep Space 8K eine nicht alltägliche Bühne für Besucher*innen und Artist*innen geschaffen. Mit Blue Woman und Luzius P sind zwei Künstler*innen dabei, die für die Vielfalt und den Reichtum der modernen Musik stehen.

Tickets: 8,08 €
Anmeldung empfohlen unter center@ars.electronica.art
oder +43.732.7272.0

Opening Performances Deep Space 8K



Stepha Katara

Entre deux mots

Cécile Bucher (CH), Jung In Lee (KR/AT),
Carlotta Borcharding (DE), Seojin Moon (KR), Minchae Kim (KR)

Entre deux mots ist ein audiovisuelles und immersives Tanzstück, das für den Deep Space entwickelt wurde. Es erforscht den schwebenden, immateriellen Raum zwischen den Worten – die Stille, den Atem, den Moment der Schweben und all die Elemente, die sich nicht in Sprache fassen lassen.

Visualization: Cécile Bucher
Choreographie und Tanz: Jung In Lee
Choreographische Assistenz: Seojin Moon
Sound Design: Carlotta Borcharding
Kostümdesign: Minchae Kim
Besonderer Dank an Joachim Smetschka

Universal Story

Florian Klammer (AT), Naho Takeda (JP), Lynn Mayya (SY)

„Aufbruch“, „Initiation“ und „Rückkehr“ sind die Titel der drei Kapitel dieser Heldenreise, einer Tanzperformance, die in enger Zusammenarbeit zwischen Tänzerin, Musikerin und Medienkünstler entstanden ist.

Choreographie und Tanz: Naho Takeda
Visualisierung und Konzeption: Florian Klammer
Musik und Sounddesign: Lynn Mayya



Lynn Mayya

Ausstellung



Teo Dumitrache

Persona

Teo Dumitrache (RO)

Persona erforscht die fließende Natur der Identität und lädt die Betrachter*innen dazu ein, über die stets wechselnde Version ihrer selbst, die sie der Außenwelt präsentieren, nachzudenken. Die Installation zeigt ein geschlechtsloses, emotionsloses Gesicht in einer instabilen, sich ständig verändernden Gefühlswelt. Beim Drehen des Encoders verändert sich die Identität halb unvorhersehbar, begleitet von einer Klanglandschaft aus synchronisierten Sound Loops. Die Hälften der Psyche und die synchronisierten Melodien verbinden sich, um einen Eindruck der inneren, unaussprechbaren Emotionen zu vermitteln. Das Werk lädt dazu ein, die eigene Persona zu erforschen.



Elena Jäger

Bare Souls

Elena Jäger (DE)

Diese Arbeit entstand im Rahmen der Auseinandersetzung der Künstlerin mit dem Problem, immer wieder unrealistisch hohe Erwartungen an sich selbst in Bezug auf die Perfektion ihrer Kunstwerke zu stellen. Um dem entgegenzuwirken, wählte sie für *Bare Souls* Techniken, die sie teils erst erlernen musste, also noch nicht perfekt beherrscht (Töpferei, Zeichnen und erstmals 3D-Modellierung und -Malerei). Die Figuren können als Versuch gesehen werden, diesem Druck auf sich selbst zu entfliehen und „Fehler“ zu akzeptieren. Sie bieten zudem Identifikationspotential für die Betrachter*innen.



Joachim Smetschka

[mur mur]

Lynn Mayya (SY)

[mur mur] ist eine Klanginstallation, die zu einer sinnlichen Reise durch Raum und Körper einlädt und mit weißem Rauschen eine beruhigende Atmosphäre schafft. Das Werk simuliert die subtile Dynamik des Windes und den Tanz zarter, dünner Oberflächen und erforscht das Zusammenspiel von Klang, Bewegung und Stille.



Mahsa Jalili, Hazem Wakaf

The Mark of Them

Mahsa Jalili (IR), Hazem Wakaf (SY)

The Mark of Them ist eine poetische Installation, die die Tiefen der Entfremdung und die gebrochene Identität von Außenseiter*innen thematisiert – zu östlich für den Westen, zu westlich für den Osten, nicht dazugehörend und ständig zwischen den Welten zerrissen. Die Installation lädt die Betrachter*innen ein, die Tiefen der Zugehörigkeit zu erkunden und sich mit der Komplexität von Identität und Verbundenheit in einer von Wandel und Unsicherheit geprägten Welt auseinanderzusetzen.

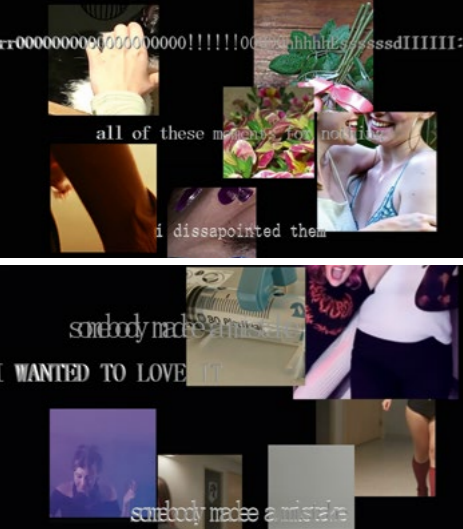


Sharon Nesyt

Was wartet da draußen?

Sharon Nesyt (DE)

Was wartet da draußen? lädt die Besucher*innen der Ausstellung zu einer Reise ins Unbekannte ein. Die Audioaufnahmen erzählen von Hier und Jetzt, von konkreten menschlichen Erfahrungen im Moment. Aufgezeichnete Gespräche regen zum Nachdenken an und gewähren einen persönlichen Einblick in die Lebensrealität der Künstlerin. Das gemalte Bild dient als Leinwand für eine Zukunft, die noch offen ist. Das Mädchen macht sich bereit für Entfaltung und Veränderung.



Obsessive Realities

Obsessive Realities

Milena Stępień (PL)

Obsessive Realities ist eine Installation, die davon handelt, Stimmen im Kopf zu hören, die einem die schlimmstmöglichen Zukunftsszenarien erzählen. Sie ist inspiriert von der Idee, die eigene Komfortzone zu verlassen und sich mit einem neuen Fahrrad in einer neuen Stadt fortzubewegen. Im Rückspiegel des Fahrrads sind Aufnahmen von „Was-wäre-wenn-Geschichten“ zu sehen – möglichen und unmöglichen Szenarien, die sich scheinbar immer hinter dem Rücken der Person abspielen, die auf dem Fahrrad sitzt.



Janik Valler



Daniel Walter

TIME OUT .13⁷

Timebased and Interactive Media Arts meets Ars Electronica

Klaus – Special Episode

Daniel Walter (AT)

Klaus ist ein nach Amerika ausgewanderter Mann europäischer Herkunft, der versucht, aus seinem sehr kleinen Apartment Einblicke in sein Leben zu geben. Er möchte seine Erlebnisse auf einem eigenen YouTube-Kanal mit der Welt teilen und hofft, sich eine kleine Community aufzubauen, mit der er interagieren kann. *Special Episode* ist eine Installation, die speziell für das Ars Electronica Center konzipiert und realisiert wurde.

Echoes of Ferro

Janik Valler (DE)

In der kinetischen Skulptur *Echoes of Ferro* geht es um das Erforschen des Zufalls. Kann man Zufälle wiederholen? Was definiert einen Zufall? Wie minimal kann man Zufälle eingrenzen? Ein Arm zieht Eisenstaub in die Höhe, formt ihn zu einem tropfenartigen Gebilde und lässt ihn dann wieder in seiner ursprünglichen Form zurückfallen. Es ist eine repetitive Aufführung des Zufalls – ein Prozess zwischen Kontrolle und Chaos. Das System eine Konstante, das Ergebnis ein Unikat.

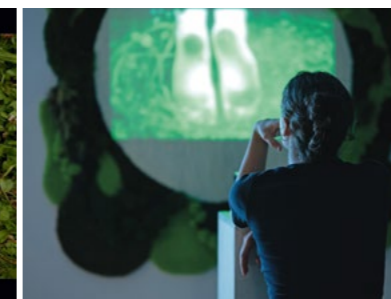
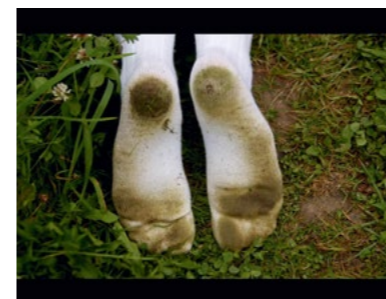


Chiara Estella Wernbacher

rapidcycling

Chiara Estella Wernbacher (AT)

Eine Inspirationsquelle für das technische Konzept dieses Projekts war das Thaumatrope – eine Scheibe mit Bildern auf beiden Seiten, die durch schnelle Rotation im Auge der Betrachter*innen eine optische Illusion erzeugt. In dieser Installation werden die klassischen Standbilder durch Bildschirme mit Animationen ersetzt. Zwei Tablets sind in einem hohlen Glaszylinder mit integriertem Motor montiert, dessen Rotationsgeschwindigkeit von den Betrachter*innen gesteuert werden kann.



Oleksandra Fesenko

Wasserfall III

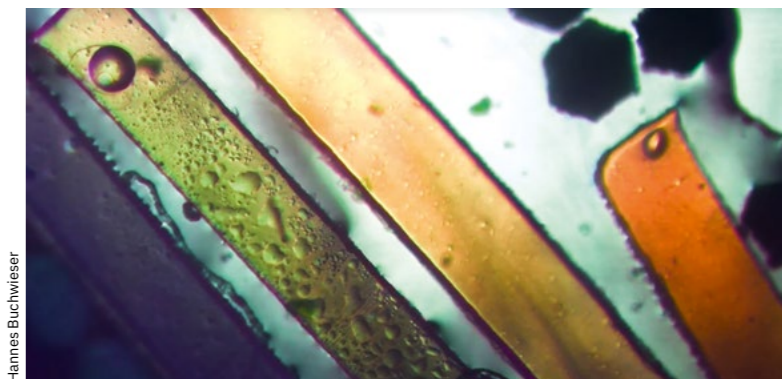
Oleksandra Fesenko (UA)

Wasserfall III ist eine Videoinstallation, die sich tiefgründig mit den Themen Weiblichkeit, Selbstentdeckung, Schöpfung und Zerstörung sowie der Verbindung zur Natur auseinandersetzt. Im Mittelpunkt der Installation steht ein handgefertigter Teppich, der mit Hilfe von Tafttechniken und einer Kombination verschiedener Materialien wie Fell und gewebten Elementen eine moosartige Struktur nachahmt. Der projizierte Film enthält Reflexionsmaterialien der Künstlerin, die sich mit der Suche nach Identität, der Erfahrung des eigenen Körpers im Raum und dem Gefühl, Teil der Natur zu sein, beschäftigen.

NOUMENON

Hannes Buchwieser (DE)

NOUMENON, ein mit Immanuel Kants Erkenntnistheorie verbundener Begriff, beschreibt das „Ungreifbare“ und das „Unfassbare“. Im Zentrum dieser Arbeit steht die Auseinandersetzung mit den Auswirkungen des Einsatzes von Glitzer auf eine Wasserprobe. Gezeigt werden Mikroskopaufnahmen aus dem BioLab des Ars Electronica Center, die Mikroorganismen wie Bärtierchen und Amöben zeigen und so eine verborgene Welt offenbaren. Diese werden mit Bildern aus dem NASA-Archiv ergänzt. Die verheerenden Folgen des umweltschädlichen Glitzers für die Lebensformen in der Probe werfen philosophische Fragen auf, die unbeantwortet bleiben – wie die unvorstellbaren Dimensionen des Universums selbst.



Hannes Buchwieser



Ausstellung
Connected Earth
 Wie alles zusammenhängt

Wie kleinste Lebewesen und gewaltige Gezeiten zusammenwirken, was Veränderungen der Biodiversität für menschengemachte Infrastrukturen bedeuten und was die Erde für Millionen von Arten gerade im Miteinander so lebenswert macht, thematisiert die im November eröffnete Ausstellung im Ars Electronica Center *Connected Earth*.

Connected Earth – das Verständnis davon, dass jedes Lebewesen und jede Pflanze auf unserem blauen Planeten Teil eines unsichtbaren Netzwerks ist, das die Zahnräder sprichwörtlich am Laufen hält. Im Ars Electronica Center wird dieser Ansatz zum Leitgedanken, der die in Kooperation mit dem Klima- und Energiefonds umgesetzte Ausstellung mit ihrer Vielfalt an Positionen und Ansätzen so spannend macht.

Ars Electronica, Birgit Cakir, Hana Marr

Kleine Impulse mit großer Wirkung

Symbolisch unterliegt das empfindliche Gleichgewicht der Erde dem Domino-Effekt: Ein kleiner Impuls genügt, um das ganze Bild zu verändern. Ob es Ansätze wie die Mobilitätswende, Climate Engineering oder der langfristige Umstieg auf ressourcenschonende, nachhaltige Energiequellen sind – eine Maßnahme birgt umgehend Konsequenzen für alle Teilchen im Netzwerk Erde. Im Rahmen von *Connected Earth* stellen sich Besucher*innen die Frage, wie ein nachhaltiges und faires Miteinander aussehen könnte und welche direkten Auswirkungen das eigene Tun nehmen kann.

Mitmachstationen, anschauliche Modelle, Touchscreens, Apps und Online-Tools laden dazu ein, selbst aktiv zu werden, Kunstinstallationen bieten einen klaren Blick auf die engen Verbindungen zwischen menschengemachten Infrastrukturen, Flora und Fauna – und verdeutlichen die Dringlichkeit des Handlungsbedarfes angesichts gravierender klimatischer Veränderungen.

Es geht nicht darum, einzelne Zugänge exemplarisch vorzuführen, sondern darzustellen, welche Chancen in der Auseinandersetzung mit verschiedenen Perspektiven gründen. Punktuelle Lösungen sind unbrauchbar geworden, gefragt sind Kollaboration, Austausch und vor allem Verständnis für andere Lebensformen als die eigene. *Connected Earth* bis 2026 im Ars Electronica Center.



One Tree ID – How To Become A Tree For Another Tree, Agnes Meyer-Brandis



Ex.A.R.U., Dorotea Dolinšek





Ex.A.R.U., Dorotea Dolinšek, Photo: Hana Marn

Ex.A.R.U.

Dorotea Dolinšek (SI)

Dorotea Dolinšek beschäftigt sich mit der Fragilität der Erdatmosphäre, jener gasförmigen Hülle, die Leben auf dem Planeten überhaupt erst ermöglicht.

Die *Exo Auxiliary Respiratory Unit* (Ex.A.R.U.) rückt inmitten von *Connected Earth* ein futuristisches Gewächshaus in den Mittelpunkt. Wirft man einen Blick in den gläsernen Bau, sieht man ein Beet breitblättriger, grüner Tropengewächse (Aglonema und Alocasia). Abgekapselt von der menschlichen Welt, entsteht ein kleiner Lebensraum für sich, dessen Zeichen auf maximale Sauerstoffproduktion stehen. Damit die Photosynthese und damit langfristiges Leben gelingt, braucht es – neben Licht und Wasser – auch Kohlendioxid. Hier kommen die Besucher*innen ins Spiel: Sie treten in die ‚Atmungseinheit‘ ein, indem sie sich per Sauerstoffmaske an die Installation anschließen, Luft mit dem sanften Geruch von Erde und Pflanzen einatmen und Kohlendioxid abgeben.

Pro Tag atmet ein Mensch bis zu 23.000 Mal ein und aus. Dieser unbewusste und selbstverständliche Vorgang wird mit *Ex.A.R.U.* zu einer bewussten und sinnlichen Erfahrung, die die gegenseitige Abhängigkeit von „humans, non-humans and the biosphere“ auf einem gemeinsamen Planeten verdeutlicht.

Dorotea Dolinšek demonstriert, wie wir von anderen, funktionierenden Prozessen in unserem Ökosystem abhängen und sie gleichzeitig mitbestimmen.



Pollinator Pathmaker, Alexandra Daisy Ginsberg, Courtesy of the artist, Alexandra Daisy Ginsberg Ltd.

Pollinator Pathmaker

Alexandra Daisy Ginsberg (GB)

Wie würden Insekten unsere Gärten und Parks wohl gestalten? Diese Frage ist Ausgangspunkt von *Pollinator Pathmaker*.

Bestäuber wie Bienen, Schmetterlinge und Wespen sind für das Gedeihen von Ökosystemen unersetzlich. Ihre Populationen schrumpfen allerdings in alarmierender Geschwindigkeit. Ob durch Bodenversiegelung, Monokulturen, Pestizideinsatz, invasive Arten oder Klimawandel, die Gründe für ihr Sterben sind vielfältig und die Folgen verheerend. Der Verlust einer Bestäuberart bedeutet häufig das Aus einer auf sie spezialisierten Pflanzenart.

Um dem entgegenzuwirken, hat Alexandra Daisy Ginsberg den *Pollinator Pathmaker* initiiert. Die Online-Plattform – bzw. der dahinter liegende Algorithmus – hilft einen ‚empathischen‘ Bepflanzungsplan zu erstellen, der eine größtmögliche Vielfalt an Bestäuberarten begünstigt. Der Algorithmus wählt dafür Pflanzen aus, die am jeweiligen Standort gedeihen und so viele Bestäuberarten wie möglich anlocken. Jeder Garten, der auf diese Weise entworfen wird, sieht anders aus und ist ein algorithmisch erzeugtes, lebendes Kunstwerk für Bestäuber, das von Menschen gepflanzt und gepflegt wird.

S+T-ARTS Prize 2023, Grand Prize – Artistic Exploration



One Tree ID – How To Become A Tree For Another Tree, Agnes Meyer-Brandis, Foto: Ars Electronica, Birgit Cakir

One Tree ID – How To Become A Tree For Another Tree

Agnes Meyer-Brandis (DE)

Ein künstlerischer Versuch, die Beziehungen und Kommunikationswege zwischen verschiedenen Lebewesen und der Umwelt bewusst wahrzunehmen, ist *One Tree ID – How To Become A Tree For Another Tree*.

Im Foyer des Ars Electronica Center platziert, zieht ein Araukarienbaum alle Blicke auf sich. Der Nadelbaum und sein charakteristischer Duft werden zum Ausgangspunkt eines biochemischen und biopoetischen Experiments.

Der typische „Waldgeruch“ eines Baumes ist zugleich sein Botenstoff. Das Projekt nutzt Luftmoleküle – flüchtige organische Verbindungen (VOCs), die von allen Pflanzen abgegeben werden. Sie dienen zur Kommunikation mit Insekten, die die Bestäubung und damit den Fortbestand der Art garantieren. Doch wie können Menschen Einblick in den Dialog erhalten? Agnes Meyer-Brandis extrahierte die Gasemissionen des Baumes und transformierte die spezifischen VOCs in Zusammenarbeit mit einem Parfümeur in vier verschiedene Düfte: Die Gerüche von Baumkrone, Baumstamm, Wurzel und des gesamten Araukarienbaums wurden zur Substanz und flossen in kleine, gläserne Fläschchen – und dürfen in der Ausstellung aufgetragen werden.

Indem die Künstlerin pflanzliche Botenstoffe in Flakons festhält, spekuliert sie, wie Menschen in einen symbolisch-sinnlichen Dialog mit umliegenden Bäumen treten könnten. So wird eine andere Form der Kommunikation erfahrbar, die in unserem menschlichen Alltag unbemerkt bleibt.



Perfect Sleep, Tega Brain and Sam Lavigne, Foto: Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner

Perfect Sleep

Tega Brain (AU) and Sam Lavigne (US)

Perfect Sleep untersucht den Zusammenhang zwischen Schlafmangel und Klimawandel und kritisiert das ausbeuterische kapitalistische System, das – in beiden Fällen – Regeneration und natürliche Grenzen missachtet. Die Installation greift auf wissenschaftliche Erhebungen zurück, die offenlegen, dass die meisten Erwachsenen an einem chronischen Schlafmangel leiden – es ist von einer „Epidemie der Rastlosigkeit“ die Rede. Grund dafür, so die Künstler*innen, ist der enorme Druck spätkapitalistischer Strukturen, der auf jeden Einzelnen wirkt. Hinzu kommt exzessive Internet- und Smartphonennutzung:

Im Zuge des zweiteiligen Kunstprojekts werden der eigene Schlaf und Traumwelten zu Gegenstrategien erhoben. Plakativ gesagt: Wer mehr schläft und weniger Arbeitsleistung erbringt, tut nicht nur etwas für die eigene Gesundheit, sondern verringert CO₂-Emissionen.

Folgt man der *Perfect Sleep App*, wird der eigene Schlaf über drei Jahre hinweg weiter und weiter verlängert, bevor der prognostizierte „perfekte Schlaf“ eintritt. Um dem auch nachkommen zu können, gibt es in der Ausstellung zwei eigens angefertigte Liegestühle aus Holz, auf denen Platz genommen werden soll. Zu hören sind gesprochene und vertonte Traumlandschaften.

Leistungserbringung, Wohlbefinden und Klimapolitik greifen hier fließend ineinander – soziale, politische, wirtschaftliche und kulturelle Entwicklungen lassen sich nur in Relation verstehen.



G80, Fragmentin, Foto: Ars Electronica, Christopher Sonnleitner

Minecraft Minigame, Simon Ehrenhuber, Roberto Husli, Matthias Steininger
Foto: Ars Electronica, Birgit Cakir

Wasserstoff als Energieträger, WIVA P&G, Ars Electronica, Robert Bosch AG, Linzer Technikum und LINZ AG mit der RAG Austria AG;
Foto: Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner

Best Practice, Klima- und Energiefonds, Foto: Ars Electronica, Birgit Cakir

G80 Fragmentin (CH)

Diesen Ansatz verfolgt auch das Kollektiv Fragmentin mit seinem Projekt *G80*, eine interaktive Installation, die Richard Buckminster Fullers World Game aufgreift und seine Idee in die Gegenwart transportiert. In den frühen 1960er Jahren entwickelte der US-Architekt und Futurist ein Simulationstool zum Umgang mit den Problemen der Welt. Schon damals war er der Meinung, dass es umfassende Zusammenhänge gibt, die ganzheitliche Lösungen verlangen. Das World Game richtete sich auf die Ressourcenverteilung im globalen Maßstab. Der angebliche Schlüssel zur Bewältigung soziopolitischer und ökologischer Probleme im Zeitalter der Kybernetik: Computer und mathematische Modelle.

G80 hinterfragt diese zahlenorientierte, technokratische Hypothese. Die Konsole mit 80 motorisierten Schieberegler erinnert an einen Kontrollraum, von dem aus zentrale Prozesse gesteuert werden. Jeder Schieber ist beweglich und entspricht einer Variable. Nun sind die Besucher*innen am Zug, sie sind aufgefordert, die Welt spielerisch zu stabilisieren, indem sie die Werte der einzelnen Variablen verstärken (+) oder verringern (-). Schnell zeigt sich: Alle Regler korrelieren miteinander. Eine finale Einstellung gibt es nicht, immer wieder wird die Ordnung reichlich durcheinandergebracht.
Prix Ars Electronica 2024, Honorary Mention

Minecraft Minigame Simon Ehrenhuber, Roberto Husli, Matthias Steininger (AT)

Im Projektunterricht am Linzer Technikum haben sich drei Maturanten zusammengetan, um ein Minecraft Minigame zu entwickeln, das Kinder ab dem Volksschulalter an das Thema Wasserstoff als umweltfreundlicher Energieträger heranführt. Nach fast einem Jahr Entwicklungszeit ist den Schülern das Add-On nun geglückt – das *Minecraft Minigame* kann per Controller erkundet und erweitert werden. Das Ziel ist es, Wasserstoff als Energieressource der Zukunft herzustellen. Hier, inmitten von Linz, müssen Spieler*innen Wasserstoff produzieren. Welche Voraussetzungen dafür erfüllt sein müssen, welche Materialien gefragt sind und welche Infrastrukturen geschaffen werden müssen, gibt der Spielverlauf über drei edukative Level vor. Pro Level gilt es eine Aufgabe zu lösen – nur wer sie bewältigt, sieht Ergebnisse.

Wasserstoff als Energieträger WIVA P&G, Ars Electronica, Robert Bosch AG, Linzer Technikum und LINZ AG mit der RAG Austria AG

Wer sich abseits der Gamification dem logischen, rationalen Aspekt der Wasserstoffproduktion widmen möchte, geht in der Ausstellung nur einige Schritte weiter und probiert das Modell der Wasserstoff-Wertschöpfungskette. Ein Modellbau ist oftmals filigran und heikel, soll möglichst zur Anschauung dienen aber bitte mit Samthandschuhen behandelt werden – nicht so beim interaktiven und spielerischen Wasserstoffmodell. Zunächst wird gekurbelt: Besucher*innen erzeugen händisch Energie, die dann dazu verwendet wird, einen echten PEM-Elektrolyseprozess (Proton Exchange Membrane) zu betreiben und Wasserstoff zu gewinnen. Ist alles erledigt, beginnt sich eine kleine Erdkugel zu drehen. So veranschaulicht das Modell die Erzeugung, Speicherung und Nutzung von grünem Wasserstoff – und demonstriert seine Rolle in zukünftigen Energiesystemen.

Best-Practice Klima- und Energiefonds

An Modellen lässt sich so einiges ablesen, was im großen Bild kaum fassbar wird. *Connected Earth* will aber nicht nur künstlerische Visionen vorstellen und wissenschaftliche Ansätze erklären – es geht vor allem um praktisches Tun. Bei der Best-Practice-Station des Klima- und Energiefonds entdeckt man an einem Multi-Touch-Terminal, welche innovativen Vorzeigeprojekte zu den Themen Energie- und Mobilitätswende momentan in Österreich laufen oder bereits abgeschlossen wurden. Bilder und Videos zeigen, woran innovative Betriebe und Forschungsinstitutionen arbeiten und welche Ziele verfolgt werden.

Connected Earth in Kooperation mit



Museum Total 2025

DO 20.2. – SO 23.2.2025

In den Semesterferien heißt es wieder: *Museum Total* im Ars Electronica Center!
Unter dem Motto „1 Ticket – 7 Museen – 4 Tage“ öffnen sieben Linzer Museen ihre Türen und bieten ein vielfältiges Programm aus Führungen, Workshops und Sonderveranstaltungen.

Im Ars Electronica Center erwarten Sie spannende Workshops für Kinder aller Altersstufen, themenspezifische Führungen durch die Ausstellungen und atemberaubende Präsentationen im einzigartigen Deep Space 8K.



Ars Electronica, Tom masic, Magdalena Sick-Leitner

Präsentationen

Die Welt in Tonnen

DO 20.2. – SO 23.2.2025, 10:30 – 11:30
Von 4 – 8 Jahren

Stell dir vor, es gibt einen Ort, an dem für jedes deiner Interessen eine Tonne voller spannender Materialien, Spiele und Entdeckungen auf dich wartet – das ist die Welt in Tonnen im Kinderforschungslabor!

Kinderforschungslabor powered by **SIEMENS**



Thementouren

Connected Earth

DO 20.2. – SO 23.2.2025, 13:30 – 14:30
Ab 12 Jahren

Bei dieser Thementour entdecken wir das untrennbare Wechselspiel zwischen Umwelt und Mensch – veranschaulicht durch eindrucksvolle künstlerische Arbeiten und interaktive wissenschaftliche Modelle. Der Begriff „radikal“ stammt vom lateinischen *radix* und bedeutet „von der Wurzel herkommend“. Wurzeln, die als symbiotische Kommunikation- und Versorgungsstrukturen fungieren, nehmen wir in der Ausstellung *Connected Earth* symbolisch als Inspiration. Die Tour lädt dazu ein, systemisches Denken zu fördern und über die komplexen Zusammenhänge unseres Planeten nachzudenken.



Playing, Being... Experiencing Anton

SA 22.2. und SO 23.2.2025, 15:30 – 16:30
Ab 12 Jahren

Wir feiern Anton Bruckner – mach mit! Erlebe bei dieser Führung die faszinierenden Klangerlebnisse im Ars Electronica Center: den immersiven Hörraum *Being Anton*, der dich in die Klangwelt eintauchen lässt, die Bruckner damals umgab. Was hat ihn wohl zu seinen Kompositionen inspiriert? Finde es heraus!



Deep Space 8K – Spezial

Notre-Dame Immersive

DO 20.2. und FR 21.2.2025, 16:00 – 16:30
SA 22.2. und SO 23.2.2025, 13:00 – 13:30
Ab 10 Jahren

Zur Wiedereröffnung von Notre-Dame de Paris nach dem verheerenden Brand von 2019 findet die weltberühmte Kathedrale auch ihren Weg ins Ars Electronica Center in Linz. In Zusammenarbeit mit den französischen Start-ups Iconem und Histovery bringt das Ars Electronica Futurelab Notre-Dame als immersives Erlebnis in den Deep Space 8K. Besucher*innen können ein beeindruckendes, dreidimensionales Modell der Kathedrale erkunden und ihre architektonischen und künstlerischen Besonderheiten aus völlig neuen Blickwinkeln erleben.

Per Bärtierchen durch die Galaxis

DO 20.2. und FR 21.2.2025, 15:30 – 16:00
SA 22.2. und SO 23.2.2025, 11:30 – 12:00
Ab 6 Jahren

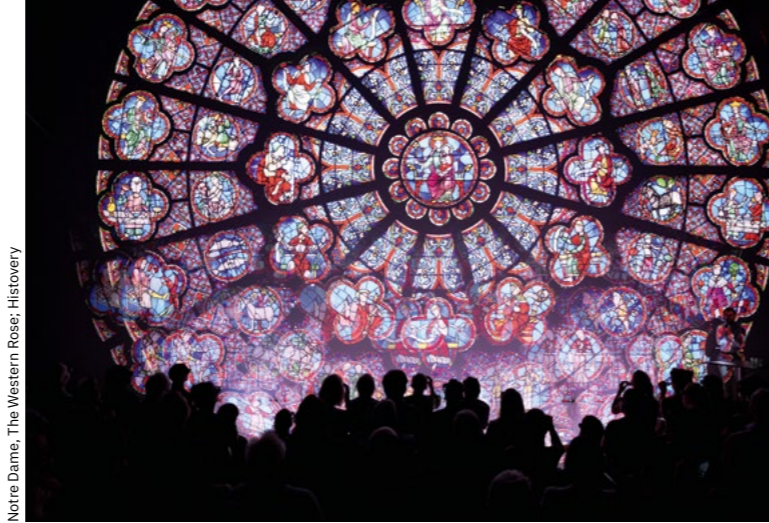
Ein Bärtierchen braucht keinen Raumanzug, um im Weltall zu überleben! Wir leihen uns seine Superkräfte und reisen virtuell durch das All. Wir besuchen die Internationale Raumstation ISS, einen Mars-Rover auf dem Mars und fliegen zu fernen Sonnensystemen.

Playing Anton

SA 22.2. und SO 23.2.2025, 16:30 – 16:45
Ab 6 Jahren

Erlebe die Musik von Anton Bruckner im Deep Space 8K – interaktiv und hautnah! Mit *Playing Anton* wirst du nicht nur Zuhörer*in, sondern kannst selbst Teil des Orchesters werden. Dank modernster Technik kannst du gemeinsam mit anderen die verschiedenen Instrumentengruppen des Bruckner Orchester Linz beeinflussen und die Musik in beeindruckenden 3D-Visualisierungen entdecken. So tauchst du direkt in Bruckners einzigartige Klangwelten ein.

Playing Anton wurde speziell für das Bruckner-Jubiläumsjahr 2024 vom Ars Electronica Futurelab entwickelt.



Notre Dame, The Western Rose, Histovery



Ars Electronica, Magdalena Siklejner, Martin Hieslmair

Workshops

Voll verwickelt

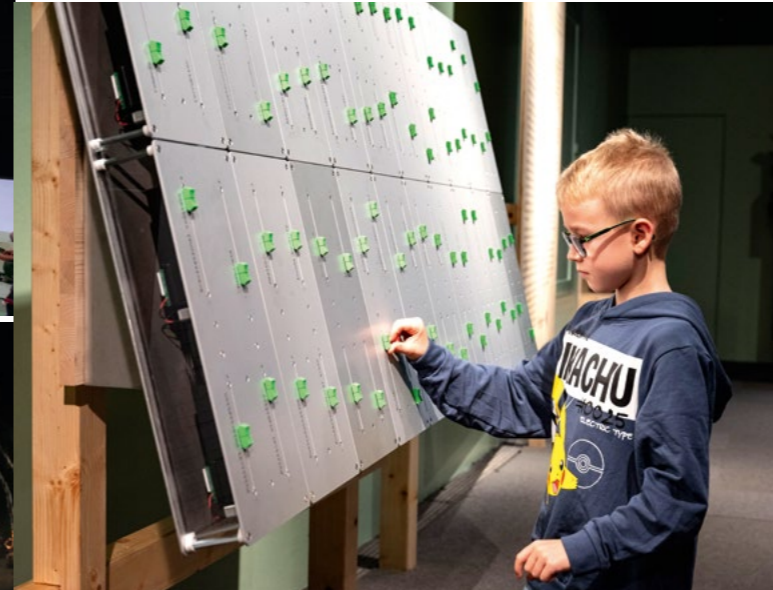
DO 20.2.2025, 13:00 – 15:30
Von 6 – 10 Jahren

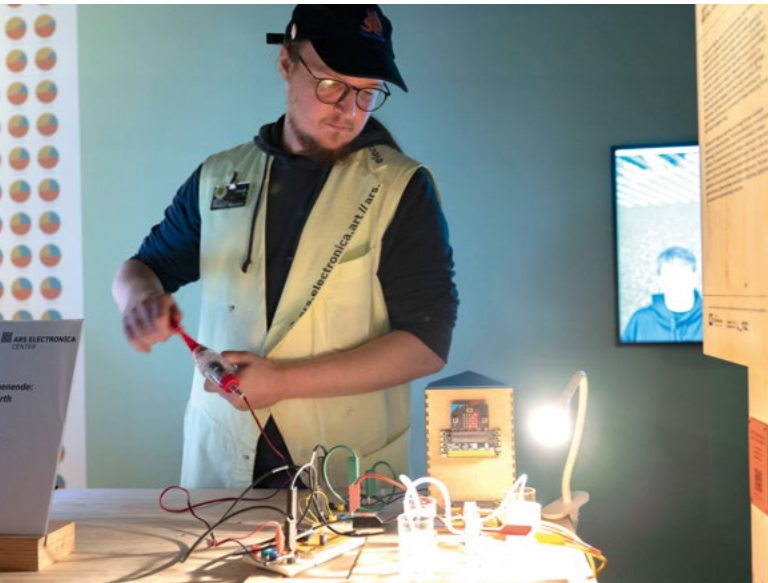
Alles auf der Erde ist miteinander verbunden. Das sieht man in den Dingen und Strukturen, die wir Menschen gemacht haben (die Kabel in unserem Zuhause, Stromleitungen, unterirdische Wasserrohre, Straßen, Gleise und sogar unsere Smartphones oder die Sozialen Medien). Aber vor allem sieht man diese Verbindungen 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.

Wunschmaschinenwerkstatt

FR 21.2.2025, 13:00 – 15:30
Ab 12 Jahren

Baue deine eigene Wunschmaschine mit den unendlichen Möglichkeiten des BBC micro:bit! Dieser kleine, aber leistungsstarke Einplatinencomputer ist perfekt, um deine eigenen Ideen in die Realität umzusetzen. In den Ars Electronica Labs findest du alle Tools, die du brauchst, um deinen Prototypen zu entwickeln. Zusammen lassen wir unserer Kreativität freien Lauf und erschaffen außergewöhnliche Maschinen – ganz nach unseren Vorstellungen!





Open Workshop: AnTon und Töne

SO 23.2.2025, 13:00 – 15:30

Von 6 – 10 Jahren

Laut, leise, hoch, tief, schrill, fröhlich oder traurig – welche Töne kannst du erzeugen? Mit moderner Technologie spielen wir Bananen-Piano, hören, welche Töne durch Berührungen entstehen, und drehen an den Reglern von verschiedenen Synthesizern. Komm in unser Soundstudio und probiere es selbst aus!“



Open Workshop: Volle Power!

SA 22.2.2025, 13:00 – 15:30

Ab 10 Jahren

Wasserstoff wird oft als Hoffnungsträger für eine klimaneutrale Energieversorgung gesehen. Aber um wirklich umweltfreundlich zu sein, muss der Wasserstoff mit alternativen Energien produziert werden – das nennt man grünen Wasserstoff. In unserer Ausstellung *Connected Earth* zeigen wir mit einem Elektrolysemodell, wie der Herstellungsprozess abläuft. In unserem Workshop kannst du selbst Wasserstoff erzeugen und ihn sogar als Antriebsmittel nutzen.

Tickets: Erwachsene 14 €, Kinder 6 €
Eintritt frei für Kinder bis 14 Jahre gegen Vorlage der OÖ-Familienkarte
Workshops: Anmeldung erforderlich unter +43.732.7272.0 oder center@ars.electronica.art
Anmeldefrist: 3 Tage
Bitte Jause und Getränk mitbringen!

Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner, Birgit Cakir

Semesterferienprogramm

In den Semesterferien ist echt was los im Ars Electronica Center! Neben *Museum Total* wartet ein tolles Ferienprogramm auf euch! Trainiert Roboter für ihren großen Zirkusauftritt oder entdeckt, wie coole Materialien und intelligente Werkstoffe bald in der Raumfahrt eingesetzt werden. Kommt vorbei und lasst euch überraschen!

Zirkus Robotikus

DI 18.2.2025, 9:00 – 12:30

Von 8 – 10 Jahren

Im *Machine Learning Studio* geht's richtig rund! Hier gibt's jede Menge coole Maschinen: Autos, die selbst fahren lernen, Roboter-arme, die alles Mögliche machen, Roboter auf zwei Beinen, die Gesichter erkennen, und sogar robotische Kugeln, die du zu eigenen Robotern zusammenbauen kannst. Im Workshop entdecken wir, wie vielseitig Roboter sein können, und probieren aus, wie man sie steuert. Vielleicht helfen wir auch der einen oder anderen Maschine beim Training und lassen sie lustige Aufgaben erledigen. Also, Manege frei im *Zirkus Robotikus*!

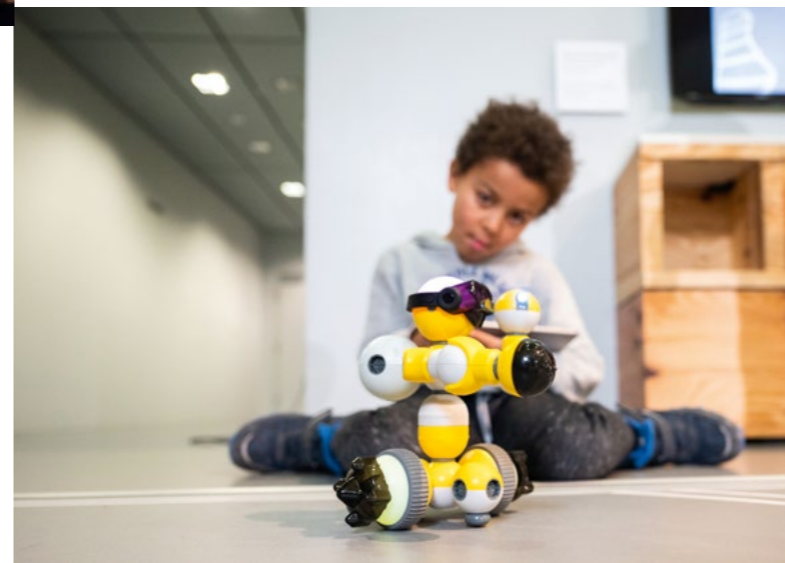
Space Matters

MI 19.2.2025, 9:00 – 12:30

Von 10 – 14 Jahren

Wie bringt man Papier dazu, schlau zu werden? Und warum sind Tannenzapfen für Architekt*innen so spannend? In diesem Workshop tauchen wir ein in die Welt der intelligenten und programmierbaren Materialien, die in der Raumfahrt schon bald eine große Rolle spielen (werden). Für alle jungen Materialforscher*innen heißt es: kreativ experimentieren und neue Ideen ausprobieren!

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



Schule schaut Museum 2025

Wir sind wieder mit dabei! Und freuen uns, mit #schuleschaut-museum2025 Lehrer*innen aus den Klassenzimmern zu locken und in unsere spannenden Ausstellungen zu bringen.

Der Aktionstag *Schule schaut Museum* ist eine Initiative des Universal museums Joanneum, bei der Museen in ganz Österreich Kunst, Kultur und Natur erlebbar machen und die bereichernde Zusammenarbeit zwischen Schule und Museum fördern.

Seit 15 Jahren gibt es diese landesweite Initiative, und auch das Ars Electronica Center ist natürlich wieder mit dabei! Wir laden Lehrer*innen und ihre Schulgruppen ein, bei uns Themen zu entdecken, die zwar nach Zukunft klingen, aber schon heute unsern Alltag beeinflussen



Volksschulführung (inkl. Deep Space 8K)

MI 5.3.2025, 9:30 – 11:00

1. bis 4. Schulstufe

Ausprobieren, Mitmachen und Nachdenken lautet das Motto im Ars Electronica Center! Bei dieser Führung lernen die Volksschüler*innen bei einer erlebnisreichen Reise durch das Museum die neuen Ausstellungen des Ars Electronica Center kennen. Dabei erwarten sie spannende Erlebnis- und Lernwelten, bei denen die Interaktion mit den Exponaten im Fokus steht. Berühren ist hier nicht verboten, sondern ausdrücklich erlaubt!

Eintritt und Programm kostenlos für alle Schultypen und Schulstufen!
Anmeldung unbedingt erforderlich –
Begrenzte Teilnehmer*innen-Anzahl!
Anmeldung: 0732.7272.0 oder center@ars.electronica.art

Ars Electronica, Birgit Cakir, Magdalena Sick-Leitner



Thementour: Radical Connection

MI 5.3.2025, 11:30 – 12:30

Ab der 5. Schulstufe

Bei dieser Thementour entdecken wir das untrennbare Wechselspiel zwischen Umwelt und Mensch – veranschaulicht durch eindrucksvolle künstlerische Arbeiten und interaktive wissenschaftliche Modelle. Das Wort „radikal“ stammt vom lateinischen *radix* und bedeutet „von der Wurzel herkommend“. Wurzeln, die als symbiotische Kommunikation- und Versorgungsstrukturen fungieren, nehmen wir in der Ausstellung *Connected Earth* symbolisch als Inspiration. Die Tour lädt dazu ein, systemisches Denken zu schärfen und über die komplexen Zusammenhänge unseres Planeten zu reflektieren.

Internationaler Frauentag 2025

SA 8.3.2025

Der Internationale Frauentag richtet sich gegen die mehrfache Diskriminierung und Ausbeutung von Frauen und Mädchen in aller Welt. Der Ruf nach einem Frauentag, der die Rechte der Frauen thematisiert, wurde bereits in den Jahren vor dem Ersten Weltkrieg laut. 1911 feierte man in einigen Ländern, darunter auch Österreich, den ersten Frauentag; dieser Feiertag wurde während der NS-Zeit offiziell verboten. Die Frauenbewegung griff ihn nach dem 2. Weltkrieg wieder auf, er erlangte jedoch erst mit der Frauenbewegung der 1960er und 70er Jahre wieder große Bedeutung.

Seit einem entsprechenden Beschluss der Generalversammlung der Vereinten Nationen (UN) im Dezember 1977 wird der Internationale Frauentag weltweit am 8. März begangen.

Doch auch mehr als ein Jahrhundert später sind Frauen in vielen Bereichen wie Kunst, Technologie und Gesellschaft immer noch deutlich unterrepräsentiert. Die Geschichte zeigt aber, dass kontinuierliches Engagement und das Sichtbarmachen von Frauen essenziell sind, um Fortschritte auf dem Weg zur Gleichstellung zu erzielen. Zwar hat sich der Gender-Gap in den letzten Jahren verringert, aber es bleibt immer noch viel zu tun!

Zum Weltfrauentag 2025 setzt auch das Ars Electronica Center ein Zeichen und beteiligt sich am öffentlichen Diskurs, indem es Frauen in der Medienkunst und ihre künstlerischen Arbeiten in den Fokus rückt. Am Abend ab 19:00 stehen Performances und Präsentationen im Deep Space 8K sowie auch im Ars Electronica Center auf dem Programm.

Freier Eintritt am SA 8.3.2025, 19:00
Gültiges Museumsticket am SA 8.3.2025

Ecotone Enar de Dios Rodríguez

Die diesjährige Preisträgerin des *Marianne.von.Willemer-Preis für Digitale Medien 2024*, Enar de Dios Rodríguez, stellt am Weltfrauentag erstmals ihren audiovisuellen Essay *Ecotone* im Ars Electronica Center vor. Mit diesem zum Nachdenken anregenden Beitrag fordert Rodríguez die Betrachter*innen dazu auf, die Räume, in denen wir leben, neu zu denken. Bekannt für ihre antikapitalistische und feministische Perspektive, interpretiert sie Technologie immer wieder durch einen multidisziplinären Ansatz neu. *Ecotone* ist ein sechsteiliger audiovisueller Essay, der sich über einen Ausstellungsraum erstreckt. Wörter und Bilder erscheinen verstreut auf Bildschirmen und laden die Besucher*innen zu einer tieferen Reflexion ein



Enar de Dios Rodríguez, Ecotone, 2022 (still)

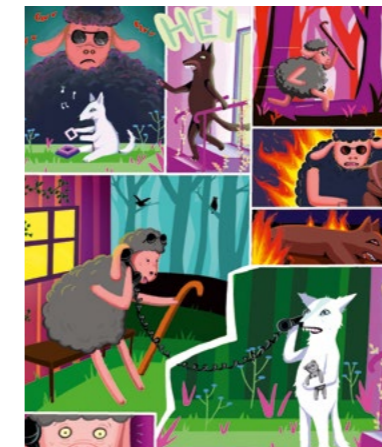
nextcomic-Festival 2025

DI 18.3. – SO 27.4.2025

FORTIFY MKD x nextcomic 2025

Studierende der MKD – Meister*innenschule für Kommunikationsdesign Linz präsentieren im OK (Offenes Kulturhaus), im Ars Electronica Center und im Deep Space 8K eine farbenfrohe Ausstellung zum Thema „Was macht mich stark?“. Im Zentrum stehen Comics, die Momente von Freude, Selbstbewusstsein und persönlicher Stärke erzählen – Augenblicke, die Kraft spenden und neue Möglichkeiten eröffnen. Die Werke sind im minimalistischen *Flat Illustration Style* gestaltet: Geometrische Formen, leuchtende Farben und klare Linien unterstreichen die Energie der Geschichten.

Die Comics thematisieren, wie Hindernisse durch Mut und Entschlossenheit überwunden werden, zeigen aber auch Situationen, die Ruhe, Kraft und Zufriedenheit schenken. Diese emotionalen Wendepunkte – kleine Erfolge, Triumphe oder Augenblicke voller Spaß – vermitteln das Gefühl von Stärke und positiver Energie. Augmented Reality erweitert und „belebt“ die Comics um animierte Ebenen, die den Geschichten zusätzliche Dynamik verleihen. Die Comics sind quadratische Tiles – Kacheln, die zu einem Gesamtbild arrangiert werden. Jedes Tile für sich erzählt eine Geschichte. Im Zusammenspiel der Arbeiten entsteht ein dynamisches, farbenfrohes Mosaik, eine Art Mural, das durch seine starke visuelle Präsenz und die Kombination aus Comic, Text und Augmented Reality ein inspirierendes und interaktives Erlebnis bietet.



Deep Space Experience: next comic MI 26.3.2025, 18:00 – 20:00

Die Studierenden der Meisterschule für Kommunikationsdesign präsentieren ihre Werke im Deep Space 8K und führen im Anschluss durch die im Foyer ausgestellten Arbeiten.

Comics: Vanessa Schauer, Anna Haslinger, Timon Virag, Clara Sageder, Lea Böttinger, Christina Jur, Selina Seitz, Anselma Tiefenböck, Julius Mössenböck, Lenny Kuntner, Marlene Berthold, Josefine Koller, Martin Gerlinger
Team Werbung: Marie Krawinkler, Leonie Peherstorfer, Martin Gerlinger, Hanna Reisinger, Elena Dirisamer, Florian Reichl
Projektleitung: Viktoria Schlögl, Helmut Höllerl



Fassadeispiel: Luminous Entities

Im Rahmen von *Luminous Entities* gestalten Studierende der MKD – Meister*innenschule für Kommunikationsdesign Linz die Fassade des Ars Electronica Center. Digitale Wesen beleben die leuchtende Hülle des Museums und laden auf kreative Weise zum nextcomic Festival 2025 ein.

nextcomic Festival 2025
DI 18.3. – SO 27.4.2025
Eintritt frei!



PRIX ARS ELECTRONICA 2025

Der Prix Ars Electronica geht in seine 39te Runde: Ab **7. Jänner 2025**, können Künstler*innen wieder beim renommiertesten Medienkunstwettbewerb der Welt einreichen. Zur Auswahl stehen vier Kategorien.

Bereits seit 1987 bietet der Prix Ars Electronica jährlich inspirierende und zukunftsweisende Einblicke in das Zusammenspiel von Kunst, Technologie und Gesellschaft.

Bis zum **5. März 2025** kann in den Kategorien New Animation Art, Artificial Life & Intelligence, Digital Musics & Sound Art und u19-create your world eingereicht werden, dann entscheidet die internationale Jury, wer mit den begehrten Goldenen Nicas ausgezeichnet wird.

Goldene Nicas, Preisgelder und Auftritte beim Ars Electronica Festival

Gefragt sind künstlerische Qualität, ein gesellschaftspolitischer Anspruch und technologische Innovation. In der u19-Kategorie zeigt sich das im Kleinen: Kinder und Jugendliche in Österreich sind ganzjährig eingeladen, kreative Arbeiten einzureichen. Den Gewinner*innen winken je eine Goldene Nica, Preisgeld von 10.000 bzw. 3.000 Euro (in der u19-Kategorie) und ein Auftritt beim Ars Electronica Festival von 3. bis 7. September 2025.

Plattform für Institutionen und Initiativen

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

Diese Kooperationen und die damit ins Rampenlicht gestellten inspirierenden und beispielhaften Projekte stellen eine wichtige Grundlage für die ständige Weiterentwicklung von Ars Electronica dar und sind auch unverzichtbarer Teil der verschiedenen Programme des Festivals.

Isao Tomita Special Prize 2025

Von der Familienstiftung des legendären japanischen Synthesizer-Pionier Isao Tomita wird alle zwei Jahre der mit 5.000 Euro dotierte Isao Tomita Special Prize für Musiker*innen und Komponist*innen vergeben.

Gewinner*innen Prix Ars Electronica 2024 (v.l.n.r)

Jakob Gruber, Goldene Nica, u19-create your world
 Paul Trillo, Goldene Nica, AI in Art
 Diane Cescutti, Goldene Nica, Interactive Art+
 Beatie Wolfe, Goldene Nica, New Animation Art
 Gewinner*innen der u19-create your world Kategorie 2024

Ars Electronica, Martin Hieslmair, tom music





S+T+ARTS Prize 2024: Monika Bello/Arts at CERN, Grand Prize – Innovative Collaboration; Kate Crawford, Vladan Joler, Grand Prize – Artistic Exploration mit Jurorin Francesca Bria

Prix Ars Electronica 2025

S+T+ARTS-Prize, S+T+ARTS Prize Africa, European Union Prize for Citizen Science

Vor nunmehr bereits acht Jahren kam mit dem *S+T+ARTS-Prize* eine erste große Kooperation mit der Europäischen Kommission für die Wechselwirkung von Kunst und Technologie zustande. Daraus entwickelte sich auch der 2024 erstmals ausgeschriebene *S+T+ARTS Prize Africa*, der Initiativen und Projekte aus Afrika würdigt, die einen positiven sozialen, humanitären, wirtschaftlichen oder politischen Einfluss aufzeigen und eine vielfältige und nachhaltige Gesellschaft fördern. Durch die Verbindung von Kunst und Technologie werden Projekte unterstützt, die sich mit den drängenden Problemen der Region auseinandersetzen, ethischen und integrativen Fortschritt fördern und den digitalen Wandel im Kreativsektor unterstützen.

Mit dem **European Union Prize for Citizen Science** ist 2023 ein weiterer prestigeträchtiger Award der Europäischen Union dazu gekommen.

Award for Digital Humanity

In Kooperation mit dem österreichischen Bundesministerium für europäische und internationale Angelegenheiten wird heuer bereits zum fünften Mal der mit 10.000 Euro dotierte *Ars Electronica Award for Digital Humanity* verliehen, der Projekte auszeichnet, die sich mit internationaler Wirkung und Relevanz den gesellschaftlichen und kulturellen Problembereichen der Digitalen Transformation widmen.



S+T+ARTS Prize Africa 2024: Cercle d'Art des Travailleurs de Plantation Congolaise, Grand Prize

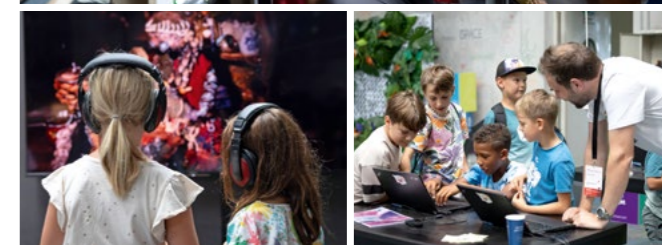


Award for Digital Humanity 2024: De Toneelmakerij, Christoph Thun-Hohenstein BMEIA; State of the (ART)ist 2024: Said Ahmed Mohamed Alhassan; Nina Bulgakova

Media Literacy Award 2025 (neu!)

Als Wettbewerb für Medienpädagogik soll der *Media Literacy Award*, kurz MLA, Lehrpersonen in Österreich zum Erproben neuer Unterrichtsmethoden ermutigen und digitale Lernkonzepte fördern. Eingebettet in das Umfeld der Initiative *create your world* von Ars Electronica werden außergewöhnliche Projekte gesucht, die einen produktiven Umgang mit Medien unterstützen und kollaboratives Arbeiten in den Mittelpunkt stellen. Lehrer*innen aller Schularten und -stufen sind aufgerufen, ihre Unterrichtsprojekte im Rahmen des Media Literacy Award 2025 einzureichen. Schüler*innen können ihrerseits Projekte nominieren, die sie im Schulalltag inspiriert haben.

Der *Media Literacy Award 2025* wird dieses Jahr erstmals gemeinsam vom Österreichischen Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Ars Electronica und dem OeAD vergeben. Den Gewinner*innen winken Medienbildungs-Workshops im Wert von bis zu 2.000 Euro. Einreichungen sind bis einschließlich 10. März 2025 möglich.



Prix Ars Electronica 2025

Die Ausschreibungen für den Prix Ars Electronica und alle anderen Preise starten am 7. Jänner 2025.

Insgesamt 221.600 Euro an Preisgeld wird in diesem Jahr an die Gewinner*innen vergeben und die preisgekrönten Projekte werden im Rahmen des Ars Electronica Festival 2025 im September präsentiert.



Ars Electronica, tom mesic

Die 2025 ausgeschriebenen Kategorien im Überblick:

Prix Ars Electronica 2025 – 4 Kategorien

- New Animation Art
- Artificial Life & Intelligence
- Digital Musics and Sound Art
- u19-create your world

Prix Ars Electronica 2025 – Special Prizes

- Isao Tomita Special Prize 2025
- Ars Electronica Award for Digital Humanity
- Media Literacy Award 2025 (neu!)

S+T+ARTS Prize 2025

S+T+ARTS Prize Africa 2025

European Union Prize for Citizen Science 2025



Gletscher im Wandel, Realitäten im Fluss

Künstlerische Technologie für die Zukunft



Mittlerweile hat er Tradition: der interne Ideenwettbewerb *Ideas Expedition* des Ars Electronica Futurelab, der die Vielfältigkeit des künstlerischen Forschungs- und Entwicklungslabors widerspiegelt. 2024 wurden erneut zwei Arbeiten ausgezeichnet und der Öffentlichkeit präsentiert: *Schmilz, schmilz, Baby* – eine überspitzte Kampagne rund um den Klimawandel – und *Persistent Time Sink Resonance*, eine künstlerische Auseinandersetzung mit der neuartigen Technologie des 3D Gaussian Splatting.

Schmilz, schmilz, Baby! dreht sich mit überspitzten Mitteln um das transformative Potenzial von Landschaften durch den Klimawandel. Wie können diese öffentlichen Flächen von zukünftigen Generationen demokratisch genutzt werden? Mithilfe generativer KI konnten Bürger*innen ihre coolsten Ideen für die Zeit nach der Schmelze von Österreichs größtem Gletscher, der Pasterze, einreichen. Die Botschaft der klimaaktivistischen Gruppe *Aggro Climate*: Wir sollten unser selbstverschuldetes Schicksal radikal akzeptieren und, statt Panik zu schüren, Menschen aus allen Teilen der Gesellschaft eine Stimme im Zukunftsdialo geben.

Ars Electronica, tom mesic, Bettina Gangl



Persistent Time Sink Resonance ist die künstlerische Auseinandersetzung mit Realitätsvolumen unter Verwendung von 3D Gaussian Splatting. Diese neuartige Rasterisierungs-Technik ermöglicht die digitale Rekonstruktion von Objekten und unserer Umgebung im Computer als dreidimensionale, fotorealistische Szenen. Dabei neigen die Realitätsvolumen von *Persistent Time Sink Resonance* dazu, an dem Punkt zu zersplittern und sich aufzulösen, an dem Informationen fehlen oder absichtlich zurückgehalten wurden. Farben verstreuen sich wie Glassplitter im 3D-Raum, Bilder brechen auf und werden unscharf wie Erinnerungen.

In diesem Kontext kommt die Technologie auch im großen *Data Art & Science Project* des Futurelab zum Einsatz, das mit zahlreichen Partner*innen in Japan durchgeführt wird: *Memories for Futures* kombiniert Interviews mit Einwohner*innen des Dorfes Azusakawachi mit Gaussian-Splatting-Scans, um für die Menschen bedeutsame Orte vor dem Vergessen zu bewahren.

Im Auftrag der Europäischen Weltraumorganisation ESA unterstützt ESERO Austria Mentorinnen (Lehrkräfte, Pädagog*innen, Gruppenleiter*innen, etc.), junge Menschen mit der Faszination Weltraum für MINT-Themen zu begeistern. Unsere Angebote umfassen Wettbewerbe, Unterrichtsmaterialien, Fortbildungen und weitere Aktivitäten für Schule und Freizeit.

Living Planet Symposium
MO 23.6. – FR 27.6.2025, Austria Center Wien

Das alle drei Jahre stattfindende *Living Planet Symposium* der Weltraumorganisation ESA kommt nach Österreich! Die ESA legt großen Wert darauf, Lehrkräfte, Pädagoginnen und Schülerinnen an diesem wichtigen Event teilhaben zu lassen. Für Schüler*innen ab 10 Jahren bietet ESERO Austria Workshops, Vorträge, Shows u.Ä. auf Deutsch und Englisch an.

European Space Camp 2025
Bewerbungsfrist: DI 31.1.2025

„The sky is not the limit, it’s where the fun begins!“ – So lautet das Motto des *European Space Camps*, eines jährlichen Sommercamps im Andøya Space Center in Norwegen, bei dem zwei Schüler*innen aus Österreich (17–20 Jahre) eine unvergessliche Woche erleben können.



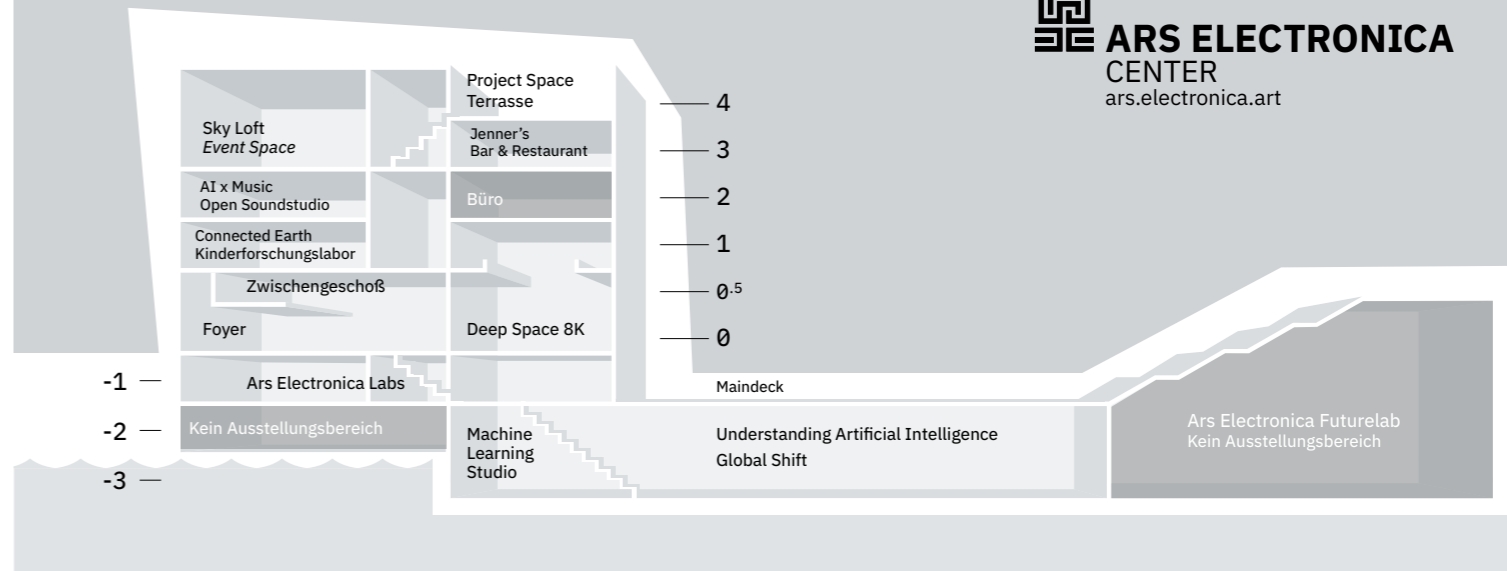
Lecture
Die Mission AustroMir 91 und die Folgen für Österreich und Europa
MO 24.2.2025, Ars Electronica Center & Wissensturm Linz mit Christian Klösch, TMW

Im Oktober 1991 flog Franz Viehböck als bisher einziger Österreicher in den Erdorbit und führte eine Woche lang auf der Raumstation MIR 17 Experimente durch, die Österreichs Forschung bis heute prägen.

Lecture
Wie plant man eine Weltraummission? & Science-Fiction in der Filmindustrie
MO 24.3.2025, Ars Electronica Center & Wissensturm Linz mit Dr. Günter Kargl, IWF

Dr. Günter Kargl hält in Linz zwei Vorträge: Für Schulklassen „Wie plant man eine Weltraummission?“ (12:00–13:00, Ars Electronica Center, inkl. Deep Space 8K-Show). Für alle weiteren Weltraumfans „Science-Fiction in der Filmindustrie“ (19:30–21:30, Wissensturm).

Mehr Infos und Anmeldung



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

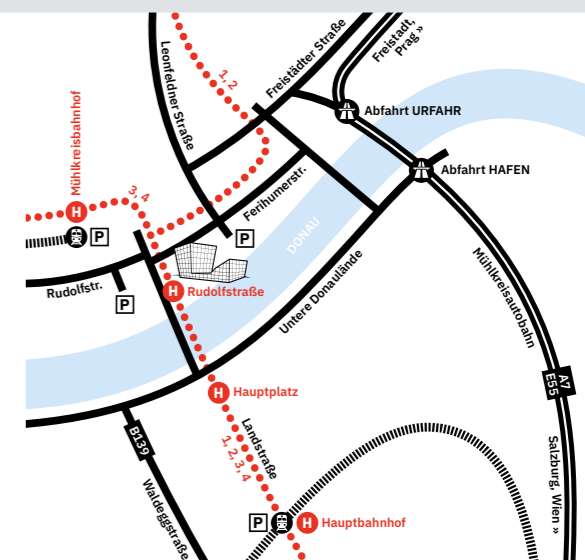
Eintrittspreise
Vollpreis 13,00 / ermäßigt 11,00 €
(Ab 1.3. Vollpreis 14,00 € / ermäßigt 11,50 €)
Kostenloser Eintritt für Kinder unter 6 Jahren
Familie: 1 Erw. 13,00 €, Kind 5,00 €
Familie mit Familienkarte: 1 Erw. 11,00 €, Kind 5,00 €
Jahreskarte 39,00 € / ermäßigt 29,00 €

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



Jenner's Bar & Restaurant
Tel.: 0664.93344030, office@jenners.at
Die aktuellen Öffnungszeiten entnehmen Sie bitte der Webseite: <https://www.jenners.at>

