

Ausstellungseröffnung

## Connected Earth im Ars Electronica Center

(Linz, 13.11.2024) Heute, am 13. November 2024, wird im Ars Electronica Center die neue Ausstellung *Connected Earth* eröffnet. In Kooperation mit dem Klima- und Energiefonds Österreich werden interaktive künstlerische Arbeiten und wissenschaftliche Stationen präsentiert, die die wechselseitigen Beziehungen im Ökosystem Erde beleuchten. Im Zentrum steht die gemeinsame Verantwortung für das fragile Gleichgewicht des Planeten.

Alles auf der *Connected Earth* ist miteinander verbunden. Jedes Lebewesen und jede Pflanze ist Teil eines riesigen, noch weitgehend unerforschten Netzwerks, das unseren Planeten durchzieht und alle Prozesse beeinflusst. Auch wenn keine andere Spezies dieses Netzwerk so tiefgreifend verändert wie wir Menschen, bleiben wir untrennbar mit der *Connected Earth* verbunden und auf sie angewiesen. Die neue Ausstellung im Ars Electronica Center widmet sich unserer Rolle und Verantwortung im fragilen Ökosystem der Erde. Kunstinstallationen, Datenvisualisierungen und interaktive Stationen beleuchten die komplexen Wechselwirkungen zwischen Natur, menschlicher Infrastruktur, Klimawandel und Energiewende.

Die in Zusammenarbeit mit dem Klima- und Energiefonds Österreich gestaltete Ausstellung *Connected Earth* folgt auf *There is No Planet B* (2021-2024) und ist für den Zeitraum von zwei Jahren anberaumt.

### Künstlerische Positionen und neue Perspektiven

Ausgewählte künstlerische Positionen regen dazu an, die Umwelt ganzheitlich zu begreifen und ungewöhnliche Perspektiven einzunehmen – anhand der eigenen Sinne, wissenschaftlicher Messungen, technologischer Lösungen und Empathie gegenüber allen Akteur\*innen, die das Netzwerk Erde ausmachen.

Agnes Meyer-Brandis (DE) platziert mit *One Tree ID – How To Become A Tree For Another Tree* einen fünf Meter hohen Araukarienbaum im Foyer des Ars Electronica Center und lässt uns in einen symbolisch-sensorischen Austausch mit der Pflanzenwelt treten. Wer sich für mehr Nachhaltigkeit und Vielfalt im heimischen Garten einsetzt, entdeckt *Pollinator Pathmaker* von Alexandra Daisy Ginsberg (GB). Ein algorithmisches Tool zur Gartengestaltung, ausgerichtet auf die Bedürfnisse von Bestäuberinsekten, ist über [pollinator.art](http://pollinator.art) abrufbar.

#### Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
[nina.ebner@ars.electronica.art](mailto:nina.ebner@ars.electronica.art)  
[ars.electronica.art/mediaservice](http://ars.electronica.art/mediaservice)

Wie eng das menschliche (Über-)Leben mit einer üppigen und gut gedeihenden Flora verknüpft ist, macht Dorotea Dolinšek (SI) in ihrer Installation *Ex.A.R.U.* zum Thema. Besucher\*innen schließen sich mit einer Atemmaske an ein futuristisches Gewächshaus an und erfahren am eigenen Körper, wie sehr Menschen und Pflanzen durch den permanenten Austausch von Sauerstoff und Kohlenstoffdioxid voneinander abhängig sind.

Tega Brain (AU) und Sam Lavigne (US) bringen Schlaf, CO<sub>2</sub> -Ausstoß und kapitalistische Strukturen in einen völlig neuen Dialog, während das Kollektiv Fragmentin (CH) mit *G80* die Zusammenhänge soziopolitischer und ökologischer Fragestellungen mit analogen, korrespondierenden Schieberegler darstellt.

Beatie Wolfe (GB) kontrastiert in ihrer Animation *Smoke and Mirrors* Forschungsdaten zur Konzentration von Methan in der Atmosphäre mit den irreführenden Werbeslogans der Ölindustrie. Mit *From Green to Red* zeigt die Britin zudem eine packende Visualisierung von CO<sub>2</sub> -Daten der NASA an der Fassade des Ars Electronica Center, wo auch drei weitere künstlerische Arbeiten zum Ausstellungsthema mehrfach zu sehen sein werden.

## Interaktive Stationen und Stimmen aus der Forschung

*Connected Earth* soll nicht nur die Reflexion über unsere Rolle im vielschichtigen Ökosystem der Welt anstoßen, sondern auch aufzeigen, wie unser Handeln zu positiver Veränderung führen kann. Das wird unter anderem an der Best-Practice-Station des Klima- und Energiefonds deutlich, bei der österreichische Vorzeigeprojekte per Multi-Touch-Terminal erkundet werden können.

Das Wasserstoffmodell – von WIVA P&G, Ars Electronica, Robert Bosch AG, Linzer Technikum und LINZ AG mit der RAG Austria AG – demonstriert im Kleinen, wie grüner Wasserstoff hergestellt und eingesetzt wird. Für einen spielerischen Zugang zum Thema sorgt das Minecraft Minigame dreier junger Entwickler: Spieler\*innen ab dem Volksschulalter sind angehalten, in die virtuelle „Wasserstoffwelt Linz“ einzutauchen.

Auch das KONTEXT Institut für Klimafragen (AT) sowie Geosocial AI (AT) sind an der Ausstellung beteiligt. Beide beschäftigen sich mit dem Informationsfluss zum Klimawandel und dem dringenden Handlungsbedarf Einzelner.

### Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
[nina.ebner@ars.electronica.art](mailto:nina.ebner@ars.electronica.art)  
[ars.electronica.art/mediaservice](http://ars.electronica.art/mediaservice)

## Themenwochenende für Familien

Am Samstag, 16. November, und Sonntag, 17. November, lädt das Ars Electronica Center zum ersten *Connected Earth*-Themenwochenende. Im Deep Space 8K dreht sich dabei alles um die Frage, was genau die Erde zum außergewöhnlichen Lebensraum für mehr als acht Millionen Arten macht. Der Workshop „Licht an!“ beleuchtet das Phänomen der Biolumineszenz bei Insekten, Fischen und Plankton. Die Workshopinstallation „Schmilz, Schmilz, Baby“ fragt, wie viel Optimismus wir für die Zeit nach der Gletscherschmelze in Österreich haben dürfen. Die Kleinsten (ab vier Jahren) gehen im Kinderforschungslabor auf Entdeckungsreise: Gemeinsam wird erforscht, wie Tiere und Pflanzen miteinander kommunizieren, was Schmetterlinge mit einem Tornado gemeinsam haben und wie Wasserstoff zur Energiequelle wird. Abgerundet wird das Wochenendprogramm durch vier Spezialführungen zu *Connected Earth*.

Das gesamte Angebot inklusive Beginnzeiten ist hier abrufbar:

<https://ars.electronica.art/center/de/events/themenwochenende-connected-earth/>

### Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
nina.ebner@ars.electronica.art  
ars.electronica.art/mediaservice

## Die Ausstellung im Überblick

### Künstlerische Positionen

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

Agnes Meyer-Brandis (DE)

*One Tree ID – How To Become A Tree For Another Tree* von Agnes Meyer-Brandis ist ein spekulatives, biochemisches und biopoetisches Experiment zur Geruchskommunikation zwischen Menschen und Pflanzen. Das Projekt nutzt Luftmoleküle – flüchtige organische Verbindungen (VOCs), die von allen Pflanzen abgegeben werden. Diese Verbindungen tragen nicht nur zur Wolkenbildung bei, sondern sind auch Träger des unverwechselbaren „Waldgeruchs“ und dienen als Kommunikationssystem zwischen Pflanzen und Insekten. Für die Ausstellung werden die spezifischen VOCs eines Araukarienbaumes in ein Parfüm transformiert, das die Besucher\*innen auf ihren Körper auftragen können.

Durch diesen Akt treten die Besucher\*innen in einen symbolischen Dialog mit den sie umgebenden Bäumen und lassen die „Kommunikation“ zwischen Menschen und Pflanzen zu einer sinnlichen Erfahrung werden.

<http://ffur.de/>

One Tree ID – *Araucaria heterophylla* was realized in collaboration with Prof. Dr. Manuel Selg and Klaus Krennhuber, Molecular Biology and Chemistry Department, University of Applied Sciences Upper Austria and Marc vom Ende, Senior Perfumer, Symrise. With the support of the City of Linz.

#### Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
[nina.ebner@ars.electronica.art](mailto:nina.ebner@ars.electronica.art)  
[ars.electronica.art/mediaservice](http://ars.electronica.art/mediaservice)

## G80

### Fragmentin (CH)

*G80* ist eine interaktive Installation, die eine zeitgenössische Interpretation von Richard Buckminster Fullers World Game vorschlägt: ein von War Games inspiriertes Strategie-Simulationswerkzeug, das auf eine ‚gerechte Verteilung der Ressourcen‘ auf planetarischer Ebene abzielt. Es wurde in der Ära der Kybernetik in den frühen 1960er Jahren entwickelt und verkörpert das Versprechen, dass Computer und mathematische Modelle zur Lösung soziopolitischer und ökologischer Probleme beitragen können.

Im Gegensatz zu dieser technokratischen Hypothese hinterfragt *G80* die Absurdität der Idee selbst, die in einem techno-kapitalistischen System verwurzelt ist, das sich weigert, über mathematische Modelle hinauszublicken.

Das Kunstwerk zeigt eine Konsole mit einer Matrix aus 80 motorisierten Schieberegler, die an einen Kontrollraum erinnert. Jeder Regler entspricht einer Variablen, deren Name auf einem Schild eingraviert ist. An den Enden der Schieberegler zeigen die Zeichen „+“ und „-“ die Einsätze an. Einige Variablen sind direkt von den von Buckminster entwickelten Variablen inspiriert, während andere, neue Variablen, die großen Fragen unserer Zeit beleuchten. Die Nutzer\*innen sind eingeladen, mit dem Werk zu interagieren und die Welt spielerisch zu stabilisieren, indem sie die Werte der einzelnen Variablen verändern. Nehmen sie eine Änderung vor, stellen sie fest, dass alle Schieberegler miteinander korrelieren und die Variablen ohne ihr Zutun wechselnde Muster bilden.

<https://www.fragment.in/>

<https://vimeo.com/914206462>

Fragmentin (Laura Nieder, David Colombini, Marc Dubois)  
The original edition of G80 was commissioned by Mudac (Lausanne)  
With the support of Pro Helvetia

#### Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
nina.ebner@ars.electronica.art  
ars.electronica.art/mediaservice

## Pollinator Pathmaker

Alexandra Daisy Ginsberg (GB)

*Pollinator Pathmaker* ist ein Kunstwerk für Bestäuberinsekten, das von Menschen gepflanzt und gepflegt wird. Das Werk wurde von der Künstlerin Alexandra Daisy Ginsberg geschaffen, die das Ziel verfolgt, das größte klimapositive Kunstwerk der Welt zu schaffen.

Da die Zahl der Bestäuberinsekten weltweit drastisch zurückgeht, arbeitete Ginsberg mit Gärtner\*innen, Bestäubungsexpert\*innen und einem Informatiker zusammen, um ein algorithmisches Tool zu entwickeln, das Pflanzen nach dem Geschmack der Bestäuber und nicht nach dem Geschmack des Menschen anbaut. Das Ergebnis ist eine Reihe algorithmisch erzeugter lebender Kunstwerke, die darauf abzielen, die Empathie für bestäubende Insekten zu maximieren. Jedes Kunstwerk ist anders, aber jedes ist so berechnet, dass es eine möglichst große Vielfalt an Bestäuberarten unterstützt.

Die ersten *Pollinator Pathmaker*-Editionen wurden 2022 eingeweiht: eine 55 Meter lange permanente Installation im Eden Project in Cornwall und elf sich über 250 Meter schlängelnde Beete in Kensington Gardens, London, im Auftrag der Serpentine. Die dritte Edition im Auftrag der LAS Art Foundation wurde im Juni 2023 auf dem Vorplatz des Museums für Naturkunde in Berlin eröffnet.

Das Gewinnerprojekt des S+T+ARTS Prize 2023 (Grand Prize for Artistic Exploration) ist allerdings nicht nur für öffentliche Kunstwerke gedacht: Jede\*r kann das algorithmische Tool kostenlos nutzen, um sein\*ihre eigenes lebendes Kunstwerk zu gestalten. Dazu folgt man den Schritten auf „pollinator.art“, wählt die eigenen Gartenbedingungen aus und spielt damit, wie der Algorithmus das „Problem der Empathie“ löst. Das Ergebnis ist ein individueller Bepflanzungsplan.

In der Ausstellung zeigen zwei Kunstdrucke unrealisierte Pflanzpläne des *Pollinator Pathmaker* aus der Perspektive von Bestäuberinsekten. Die Künstlerin gestaltete jede Pflanze, die in ihren „Pflanzpaletten“ erscheint, digital, sodass jedes potenzielle lebende Kunstwerk vor der Pflanzung in einem virtuellen Raum visualisiert werden kann.

<https://pollinator.art/de>

Originally commissioned by the Eden Project and funded by Garfield Weston Foundation. Founding supporters Gaia Art Foundation, Google Arts & Culture.

International Edition Founding supporter LAS Art Foundation.

This interactive exhibition version of pollinator.art was supported by Gaia Art Foundation.

### Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
nina.ebner@ars.electronica.art  
ars.electronica.art/mediaservice

## Perfect Sleep

Tega Brain (AU), Sam Lavigne (US)

Schlaf und Traum als Werkzeuge des Climate Engineering: *Perfect Sleep* von Tega Brain und Sam Lavigne untersucht den Zusammenhang zwischen Schlafmangel und Klimawandel und kritisiert das ausbeuterische kapitalistische System, das – in beiden Fällen – Regeneration und natürliche Grenzen missachtet. Das Werk besteht aus zwei Teilen: Die App *Perfect Sleep* ruft Nutzer\*innen auf, mit den eigenen Schlafzyklen zu experimentieren und die Schlafdauer schrittweise zu verlängern. Solange bis der „perfekte Schlaf“ über 24 Stunden erreicht wird. Um das Einschlafen zu erleichtern, begeben sich Besucher\*innen in der Installation auf eine sinnliche Reise durch eingesprochene und vertonte Traumlandschaften. Die Erzählungen werden von eigens angefertigten Liegestühlen aus erlebt und laden die Teilnehmer\*innen ein, Ruhe als radikale Gegenposition zu ökologischer und sozialer Ausbeutung zu begreifen.

<https://tegabrain.com/Perfect-Sleep>

<https://perfectsleep.labr.io/#app>

Artists: Tega Brain and Sam Lavigne  
App development: Sam Lavigne  
Dream incubation texts: Simone Browne, Johanna Hedva, Holly Jean Buck and Sophie Lewis  
Translation: Dr. Anne Pfautsch

Dreamscape sound composition: Luisa Pereira  
Dreamscape narration: Mukundwa Katuliiba (EN), Elvis Pavic (DE)  
Furniture designed with Jordana Maisie Design Studio  
Perfect Sleep was commissioned by the Museum Sinclair-Haus, Stiftung Kunst und Natur, Bad Homburg.

### Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
nina.ebner@ars.electronica.art  
ars.electronica.art/mediaservice

## Ex.A.R.U.

### Dorotea Dolinšek (SI)

Das Projekt *Ex.A.R.U.* („Exo Auxiliary Respiratory Unit“) ist eine immersive Installation, die über das Überleben des Menschen in Umgebungen spekuliert, in denen Luft rar oder nicht atembar ist. Dorotea Dolinšek zeigt ein futuristisches Gewächshaus, das Tropengewächse aus den Familien *Aglaonema* und *Alocasia* beherbergt – und auf maximale Sauerstoffproduktion optimiert ist. An den Seiten der Glasskulptur sind speziell entwickelte Atemmasken angebracht, die Besucher\*innen aufsetzen können, um sich der wechselseitigen Beziehung zwischen Menschen und Pflanzen – durch den stetigen Austausch von Sauerstoff und Kohlenstoffdioxid – bewusst zu werden. Betont werden die Zerbrechlichkeit und Notwendigkeit der Erdatmosphäre.

Ergänzend dazu präsentiert die Künstlerin eine grafische Arbeit, wofür sie mit Kohlenstaub auf Papier atmete. Jedes gezeigte Blatt steht für 20 Minuten ihrer Atmung und ruft in Erinnerung, dass sich der Mensch über das Medium der Atemluft bis zu 32.000 Mal am Tag mit seiner Umwelt verbindet.

<https://www.youtube.com/watch?v=OsdsgHWqJmQ>

Produced by: Kersnikova Institute – Kapelica Gallery within the framework of the konS ≡ Platform for Contemporary Investigative Art | Curator: Jurij Krpan | Producers: Sandra Sajovic, Simon Gmajner | Technical solutions (development of interface, sensory system, and programming): ::vtol:: (Dmitry Morozov) | Technical support: Jure Sajovic, Valter Udovičić, Jan Lavrič, Vuk Emiliano Valecic, Albin Bobnar | Textile design: Uroš Topić | Acknowledgement: Barbara Sušnik | Sketch and construction set-up: Rompom d.o.o.

Research and development were implemented within the framework of the konS ≡ Platform for Contemporary Investigative Art and co-funded by the Republic of Slovenia and the European Regional Development Fund of the European Union.

#### Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
nina.ebner@ars.electronica.art  
ars.electronica.art/mediaservice



## Smoke and Mirrors

Beatie Wolfe (GB)

*Smoke and Mirrors* kontrastiert auf eindringliche Weise die Marketingkampagnen der Ölindustrie mit dem alarmierenden Anstieg der Methankonzentration in der Atmosphäre. Die viereinhalbminütige Animation macht den rasanten Methanzuwachs seit 1970 sichtbar, während gleichzeitig irreführende Slogans wie „Out to clean the air“ („Für saubere Luft“) von Amoco und „Net-Zero“ („Netto-Null“) von Shell angeführt werden, mit denen die fossile Brennstoffindustrie Umweltschäden leugnet und weltweit Zweifel an der Wissenschaft und ihren Messwerten schürt. Die Artikel bzw. Werbespots zu den Slogans sind in der Ausstellung vollständig abrufbar.

Beatie Wolfes Visualisierung basiert auf dem ikonischen „Blue Marble“-Foto der Apollo 17-Besatzung von 1972. Die Klimadaten stammen von der Ozean- und Atmosphärenbehörde NOAA und der europäischen Umweltagentur. Unterlegt ist die animierte Erdkugel mit „Oh My Heart“ – der ersten Platte aus nachhaltigem Bioplastik, die Beatie Wolfe gemeinsam mit Michael Stipe und Brian Eno's „EarthPercent“ produziert hat.

<https://www.smoke-and-mirrors.org>

Visualization produced in collaboration with Parliament

## From Green to Red

Beatie Wolfe (GB)

*From Green to Red* visualisiert historische NASA-Daten zur CO<sub>2</sub>-Konzentration in der Atmosphäre im Verlauf der vergangenen 800.000 Jahre. Sichtbar werden dabei die Ausmaße menschlichen (Fehl-)Verhaltens auf dem Planeten Erde. Die Visualisierung wird täglich zwischen 21 Uhr und 24 Uhr auf die Fassade des Ars Electronica Center projiziert.

### Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
nina.ebner@ars.electronica.art  
ars.electronica.art/mediaservice

## Climate Countdown

Liang Jimenez, Alexa VanSuch, Reed Reed

Inspiziert von unserem sich schnell verändernden Klima nimmt *Climate Countdown* die Zuschauer\*innen mit auf eine dynamische audiovisuelle Reise durch Wetterereignisse. Die Darstellung auf der Fassade des Ars Electronica Center führt durch einen beschleunigten Prozess des Klimawandels – und die daraus resultierenden Klimaextreme. Wie viel Zeit noch bleibt, bevor die Auswirkungen des Klimawandels irreversibel sind, zeigt die Klimauhr. *Climate Countdown* verstärkt so die Botschaft des bekannten Klimauhr-Projekts der Aktivisten Gan Golan, Andrew Boyd, der Künstlerin Katie Payton Hofstadter und Adrian Carpenter.

## Connected Centre

Peter Holzkorn / Ars Electronica Futurelab (AT)

Jedes Lebewesen kommuniziert seine Verbindung zur Welt. Mit Blick auf das Thema der „Connected Earth“ wird das Ars Electronica Center mit seiner veränderlichen Fassade neu interpretiert – denn seine bespielten Oberflächen wirken sich direkt auf seine Betrachter\*innen aus. Live-Sensorwerte wie Luftqualität, Wasserstände und Wetterbedingungen verwandeln sich zur visuellen Erzählsprache, tauchen das Ars Electronica Center in bunte Farben und machen die Daten zur emotionalen Erfahrung.

Daten: Luftqualitätsindex: World Air Quality Index project / Umweltbundesamt  
Wasserstand der Donau: Oberösterreichische Landesregierung, Abteilung Wasserwirtschaft  
Wetterdaten: Geosphere Austria

## Fassadenspiel: Landmarks for Future

Jakob Glasner (AT)

*SOS Landmarks for Future* konfrontiert uns mit der Frage, wer dem Ökosystem und damit unserer eigenen Zukunft zu Hilfe kommt. Die Abkürzung SOS lässt Interpretationsspielraum: Save Our Souls? Save Our Species? Swap Our System? – Was soll bewahrt oder verändert werden? Am 16. und 17. November 2024 lässt sich die Anwendung ausprobieren: Per Smartphone-Steuerung projizieren Besucher\*innen das SOS-Signal zusammen mit einer eigenen Message über die 40.000 LEDs der Fassade in den Linzer Nachthimmel.

### Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
nina.ebner@ars.electronica.art  
ars.electronica.art/mediaservice

## Interaktive Wissensstationen

### **Best Practice**

#### **Klima- und Energiefonds Österreich**

Anhand der Best-Practice-Station entdecken Besucher\*innen auf einem Multi-Touch-Terminal Vorzeigeprojekte des Klima- und Energiefonds mit seinem Netzwerk an Partnerunternehmen. Das interaktive Interface zeigt innovative Projekte zu den Themen Energie- und Mobilitätswende sowie durchdachte Anpassungsstrategien zum Klimawandel. Auf einer österreichischen Landkarte lässt sich anhand von Bildern und Videos leicht herausfinden, welche Vorhaben im eigenen Umfeld bereits umgesetzt werden.

Die Erfolgsbeispiele sollen inspirieren: Ein klimaneutrales Österreich ist möglich – dank heimischer Innovationen und engagierter Menschen in Städten, Gemeinden und Regionen, die sich für eine lebenswerte Zukunft einsetzen.

### **Klimafragen**

#### **KONTEXT Institut für Klimafragen (AT)**

Obwohl die folgenschweren Klimaveränderungen in vielen Bereichen des Lebens in den Mittelpunkt der Diskussion gerückt sind, klafft noch immer eine Lücke zwischen kritischem Bewusstsein und sinnvollem Fortschritt. Trotz bestehender Lösungsvorschläge fehlt es an konsequentem Handeln. Das KONTEXT Institut für Klimafragen nimmt sich dieser Untätigkeit an, setzt detaillierte Analysen der klimapolitischen Entwicklungen um und untersucht die ausschlaggebenden politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Faktoren für die Verschleppung von Klimaschutz.

Im Rahmen der Ausstellung *Connected Earth* werden ‚Klimafragen‘ im Raum integriert, die uns die eigene Verantwortlichkeit für wirksame Lösungen und notwendige Handlungsschritte vor Augen halten. Mittels QR-Code werden entsprechende Klimadaten und -fakten via Smartphone abrufbar.

<https://kontext-institut.at/>

Diese Infostation wurde mit der großzügigen Unterstützung und Expertise des KONTEXT Instituts für Klimafragen entwickelt.

#### **Für Rückfragen**

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
nina.ebner@ars.electronica.art  
ars.electronica.art/mediaservice

## Interaktives Wasserstoff-Wertschöpfungsketten-Modell

WIVA P&G, Ars Electronica, die Robert Bosch AG, das Linzer Technikum und die LINZ AG mit der RAG Austria AG haben gemeinsam ein interaktives Wasserstoff-Wertschöpfungsketten-Modell entwickelt: Besucher\*innen sind selbst aufgerufen, durch Bewegung Energie zu erzeugen, um einen echten PEM-Elektrolyseprozess zur Spaltung von Wasser in Sauerstoff und Wasserstoff zu betreiben. Kurz darauf wird die in Form von Wasserstoff gespeicherte Energie wieder in elektrische Energie umgewandelt, um eine kleine Erdkugel anzutreiben. So veranschaulicht das Modell die Erzeugung, Speicherung und Nutzung von grünem Wasserstoff und erklärt seine Rolle in zukünftigen Energiesystemen.

Eine ausführlichere Erklärung des Wasserstoffmodells findet sich in der interaktiven Informationsstation ‚Wasserstoff als Energieträger‘.

Dieses Projektvorhaben wurde aus den finanziellen Mitteln des Klimafonds der Stadt Linz gefördert. Projektpartner sind: WIVA P&G, Ars Electronica, Robert Bosch AG, Linzer Technikum und LINZ AG. Mit freundlicher Unterstützung der RAG Austria AG

## Minecraft Minigame

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

Minecraft ist eines der meistgespielten Online-Games weltweit und begeistert mit seinen virtuellen Welten Kinder, Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen. Diese Beliebtheit haben sich drei Schüler des Linzer Technikums zunutze gemacht und ein eigenes Add-On kreiert, in dem Wasserstoffproduktion in drei spannenden Leveln zum Abenteuer wird. Handlungsort ist das virtuell rekonstruierte Linz.

Im ersten Level liegt es an den Spieler\*innen, grüne Energie zu erzeugen, die für die Herstellung von Wasserstoff benötigt wird – dafür kommt Wind- und Solarenergie in Frage. Ist das geschafft, stellt sich im zweiten Level die Aufgabe, einen Elektrolyseur zu bauen, der die Spaltung von Wasser in Wasserstoff und Sauerstoff umsetzt. In Level 3 wird schließlich Wasserstoff hergestellt und seine Relevanz als umweltfreundlicher Energieträger veranschaulicht.

Wenn die Miniaturversion des Stahlwerks Rauch ausstößt, sich der Bagger bewegt und ein unterirdischer Tank gefüllt wird, sind alle Aufgaben erledigt. Im Ars Electronica Center kann das Spiel ab sofort ausprobiert werden.

Dieses Projektvorhaben wurde aus den finanziellen Mitteln des Klimafonds der Stadt Linz gefördert.

### Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
nina.ebner@ars.electronica.art  
ars.electronica.art/mediaservice

## Conspiracies in Virtual and Geographic Space

### Geosocial AI (AT)

Das Projekt DEGENET der Geosocial AI Forschungsgruppe erforscht die gesellschaftliche Relevanz kursierender Fake News, Hassreden und Verschwörungstheorien im Netz und untersucht, wie die schädlichen Dynamiken über geosoziale Medienplattformen hinweg funktionieren. Der Titel steht für „Demokratiegefährdung im Netz“.

DEGENET überprüft virtuelle Netzwerke in sozialen Medien auf ihre räumlich-geografischen Muster, um festzustellen, wo „Hotspots“ und Communitys von Verschwörungstheorien zu finden sind. Das Projekt zielt darauf ab, politische Entscheidungsträger\*innen und die Öffentlichkeit über die Notwendigkeit einer möglichen Regulierung zu informieren und Strategien für Bildung und Zivilgesellschaft anzupassen, um diese Probleme anzugehen.

<https://geosocial.at/>

Bernd Resch, Nefta Kanilmaz, Christina Zorenböhrer, Thomas Steinmaurer

#### Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
nina.ebner@ars.electronica.art  
ars.electronica.art/mediaservice

## Statements

Doris Lang-Mayerhofer

Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

„Wir alle wissen, dass ein sorgsamere Umgang mit den endlichen Ressourcen dieses Planeten und damit verbunden der Umstieg auf erneuerbare Energiequellen unumgänglich sind. Die neue Ausstellung im Ars Electronica Center wirft einen künstlerisch-wissenschaftlichen Blick auf diese notwendige Veränderung und rückt dabei konkrete Schritte und Projekte genau wie grundlegende Fragen nach unserer Rolle im irdischen Ökosystem in den Fokus. Es ist wichtig, mit neuen Ausstellungen wie dieser die Besucher\*innen immer wieder aufs Neue im Ars Electronica Center zu begeistern – aber auch für aktuelle Themen der Zukunft zu sensibilisieren.“

Eva Schobesberger

Klimastadträtin

„Mit der Ausstellung *Connected Earth* zeigt das Ars Electronica Center, dass auf unserem Planeten alles mit allem verbunden ist und wir daher ein ganzheitliches Denken brauchen, wenn wir die Dinge zum Besseren verändern wollen. Der für Ars Electronica typische Mix an künstlerischen, wissenschaftlichen und technologischen Perspektiven und konkreten Projekten aus Linz und Österreich macht für alle verständlich, was mit dem komplizierten Begriff der ‚Vierfachen Transformation‘ gemeint ist: die digitale, grüne, soziale und ökonomische Veränderung, die uns eine lebenswerte Zukunft sichert.“

Bernd Vogl

Geschäftsführer Klima- und Energiefonds

„Der Umstieg auf erneuerbare Energiequellen ist längst nicht mehr nur ein technologischer Fortschritt, sondern ein unverzichtbarer Beitrag zum Schutz unseres Planeten und zur Sicherung der Lebensqualität künftiger Generationen. Gemeinsam wollen wir mutig vorangehen und die Dringlichkeit begreifen: *Connected Earth* soll inspirieren und motivieren, Verantwortung zu übernehmen und Lösungen aktiv mitzugestalten.

Der Grundgedanke der Ausstellung, ‚Alles auf der Erde ist miteinander verbunden‘, lässt sich daher auch auf unsere Verantwortung übertragen, die wir als Gesellschaft und Wirtschaft für das große Ganze tragen. Jede Entscheidung, die wir heute treffen – sei es im Bereich Energie, Mobilität oder Konsum – beeinflusst die Welt von morgen!“

### Für Rückfragen

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
nina.ebner@ars.electronica.art  
ars.electronica.art/mediaservice

Erich Haider

Generaldirektor LINZ AG

„Unser Ziel ist es, für eine sichere, leistbare und nachhaltige Versorgung mit Strom und Wärme im Raum Linz zu sorgen. Dabei gewinnt Wasserstoff (H<sub>2</sub>) zunehmend an Bedeutung. Im Sinne der Nutzung und Speicherung von grünem Wasserstoff bestimmen neben der Technologie auch Kooperation, vernetztes Denken oder Kreativität unsere Arbeit. Ars Electronica gibt der LINZ AG als Ausstellungspartnerin sowie als Betrachterin die Möglichkeit, alle Aspekte zu verbinden. In diesem Sinne freue ich mich über unseren aktiven Beitrag im Rahmen der H<sub>2</sub>-Wissensstationen und darauf, gemeinsam mit anderen zu vermitteln aber auch Neues zu entdecken.“

**Für Rückfragen**

Nina Victoria Ebner  
Tel. +43-699.1778.1593  
nina.ebner@ars.electronica.art  
ars.electronica.art/mediaservice