Ars Electronica Research and Residence
Gerfried Stocker / Wolfgang Modera

Vor einem Jahr wurde mit dem Auftakt des Ars Electronica Festivals Memesis — Die Zukunft der Evolution, das Ars Electronica Center —Museum der Zukunft offiziell seiner "Bestimmung" übergeben. In Angriff genommen, wäre eine diesem Betrieb und seinem Start eher angemessene Wendung.

Ein Programm auf Basis von Architektur mit Schaufensterfunktion allein liefe bloß dahingehend, daß es das Haus als Museum seiner selbst präkonditioniert. Als Museum der Zukunft ist es hingegen beauftragt, sich ihren Herausforderungen sowohl kreativ wie auch offensiv zu stellen. Damit, daß ein Haus bezogen, seine Einrichtungen verwaltet und Besucher betreut werden, würde diesem Anspruch nicht Genüge getan.

Eine Grundüberlegung zur Programmatik betraf daher die Positionierung des Center in jenem Umfeld, dem es sich verdankt — der nahezu 20jährigen Geschichte des Festivals und des Prix Ars Electronica. Einerseits war es die avancierte Kunst, die in ihrem Unterfangen, infolge der digitalen Revolution zu einem neuen Selbstverständnis zu finden, auf ihre Eignung hin, sich als kultureller Kompetenzträger zu etablieren, bestärkt werden sollte. Andererseits sollte angesichts der "Mediamorphose" unserer Kultur selbst ein technologisches Kompetenzzentrum geschaffen werden, das auch eine Mittlerfunktion zwischen Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft zu erfüllen imstande ist.

Gegenwärtig wird dieses Ziel vermittels dreier exemplarischer Abteilungen des Center verfolgt: Bildung/Education, Lebensraum & Stadtplanung/CyberCity und Virtual Reality. Der Fähigkeit und dem Know-how von Künstlern sowohl im Umgang mit neuen Medien als auch in der Kommunikation mit dem Publikum kommt gerade bei neuen, auf interaktiven Technologien gegründeten Vermittlungsstrategien verstärkt Bedeutung zu. Direkt in "Dienst gestellt" wurden diese Eigenschaften am Future Lab, dem österreichweit bestausgestatteten "Labor/Atelier" zur Entwicklung von VR-, Web- sowie Visualisierungs- und Simulationsanwendungen in Bereichen von Stadtplanung bis Neurologie. Derzeit betreuen bis zu 35 MitarbeiterInnen, vernetzt mit verschiedenen universitären Instituten, Unternehmen und Forschungseinrichtungen, mehr als 40 Projekte.

Ein ebenfalls neuer Weg wurde mit dem Ars Electronica Research & Residence-Program im Zusammenhang mit dem Future Lab eingeschlagen.

Unsere Gäste verfolgen in diesem Rahmen Forschungsaufgaben ebenso wie die Realisierung von Vorhaben im Kontext des Ästhetischen. Dabei gelingt es zusehends, künstlerische Fertigkeit und Verständnis für technische und theoretische Belange zu erschließen. Es erfolgt die Annäherung an eines unserer Ziele, nämlich das Interdisziplinarität betreffende Wunschbild in ein funktionierendes Arbeitsverhältnis zu verwandeln und folglich für das Entstehen eines fruchtbaren Umfeldes maßgeblich zu werden. Die gerätetechnische und personelle Infrastruktur, die Doppelfunktion als Produktions- und Präsentationsort und die Positionierung zwischen den "Fronten" Kunst/ Wissenschaft/Gesellschaft haben bereits Modellcharakter.