

DAS NEUE ARS ELECTRONICA CENTER

Am 2. Jänner 2009 wird das neue Ars Electronica Center eröffnet. 3000 Quadratmeter für Ausstellungen, 1000 für Forschung und Entwicklung, 400 für Seminare und Konferenzen, 650 Quadratmeter Gastronomie und Veranstaltungsräumlichkeiten sowie 1000 Quadratmeter Vorplatz für Openair-Events, Donau- und Innenstadtblick inklusive. Dazu der zwei Stockwerke hohe DEEP SPACE mit seinen virtuellen Welten, ein futuristisches GEO-Observatory als Fenster zur Welt, und, und, und. Auf spektakuläre und einzigartige Weise vereint das neue Ars Electronica Center eine Fülle von Funktionalitäten und Inhalten. Innovativ wie spielerisch verfolgt man dabei die Idee der gemeinsamen Betrachtung von Kunst, Technologie und Gesellschaft und erneuert einmal mehr den Anspruch Museum der Zukunft zu sein.

NEUE BILDER VOM MENSCHEN

Das neue Ars Electronica Center wird etwas Besonderes. Nicht einfach nur größer und schöner als das alte. Sondern völlig anders. Eine neue und einzigartige Architektur, die sich nicht nur in der baulichen Substanz, sondern vor allem den inhaltlichen und organisatorischen Strukturen manifestiert. Eine Architektur, die alte Stärken wie den intuitiven Zugang und die spielerische Vermittlung um neue Themen und deren interdisziplinäre Bearbeitung ergänzt. Im Mittelpunkt dabei: neue Bilder vom Menschen. Bilder, die wir sehen und Bilder, die nur in unseren Köpfen existieren. Weil der Siegeszug neuer Technologien in Medizin, Bio- und Gentechnik und all den anderen *Life Sciences* nicht nur spektakuläre, bislang nie gesehene Bilder von uns und unserem Körper produziert. Sondern auch völlig neues Wissen erschließt, das unser *Konzept vom Menschen*, die Art und Weise wie wir von uns denken, grundlegend ändert. Auf aufsehenerregende Weise fragt das neue Ars Electronica Center nach unserer technologiedurchdrungenen gesellschaftlichen Realität und der Rolle, die wir uns darin beimessen.







HUMANICS

Faszinierend, euphorisierend, besorgniserregend und ein Schwerpunkt im neuen Ars Electronica Center: die Robotik. Von den in Hagenberg entwickelten Hexapod-Spinnen bis zum aufrecht gehenden ASIMO aus Fernost versammelt das neue Ars Electronica Center die Roboter unserer Zeit. Die einen zeugen vom Streben nach Effizienz und Funktionalität, die andern von der Sehnsucht, Maschinen nach unserm Ebenbild zu formen. Und ganz abgesehen von den sozialen und kulturellen Folgen aller (un-) denkbaren Einsatzmöglichkeiten von ASIMO und Co, werfen die HUMANICS die Frage nach unserem Selbstbild auf – denn was treibt uns an, all diese Maschinenmenschen und –tiere zu bauen? Trachten wir nach funktionellen Gerätschaften oder perfekten (Spiel-) Gefährten? Konstruieren wir Roboter am Ende so, wie wir uns selbst gern sehen würden?

BIONIK & PROTHETIK

Die moderne Protethik produziert immer effizientere *Kopien* menschlicher Extremitäten. Ausgestattet mit einer Vielzahl von Sensoren, werden diese robotischen Systeme immer *intelligenter*, ihre Bewegungsabläufe immer *runder*. Das nächste große Ziel: diese Systeme mittels bloßer Gedanken zu steuern. Zu ersten öffentlich zugänglichen Experimenten lädt das neue Ars Electronica Center ... Das *Vorbild Natur* ist erklärtes Markenzeichen auch einer anderen, noch relativ jungen Disziplin: der Bionik. Sie spürt den unzähligen Geheimnissen der Flora und Fauna unseres Planeten nach. Dem an (fast) jeder Oberfläche haftenden Gecko, Licht in seine Spektralfarben brechenden *bunten* Pfauenfedern, unglaublich strapazierfähigen und dabei elastischen Spinnennetzen oder wasserabweisenden Lotusblättern...

NEURO & BIO

Es gibt mehr Synapsen im menschlichen Gehirn als Sterne im Universum – keine unbedingt ermutigende Tatsache, der NeurologInnen ins Auge zu schauen haben. WissenschafterInnen, die ungeachtet der Komplexität ihres Forschungsgegenstandes dennoch daran festhalten, irgendwann einmal das menschliche Gehirn verstehen zu







wollen. Und auch wenn der Weg dorthin noch weit ist, entfalten die Erkenntnisse der modernen Hirnforschung bereits maßgeblichen Einfluss auf unser Bild vom Menschen.

MEDIAART

Immer mehr Club-Lounges und Designer-Hotels, deren Innenarchitektur einen Mix zwischen realem Raum und Projektionen (inklusive Sounds) darstellt. Mal mehr, mal weniger gelungen, schafft die Verbindung von Medienkunst und Architektur neue Sphären, die als eine Art zweite Natur in den realen Raum eindringt und auf uns reagiert. Eine zweite, eine digitale Natur, die uns schon längst umgibt. Eine für uns unsichtbare und ungreifbare Realität, die durch künstlerische Projekte plötzlich sichtbar wird ...

THE NEXT GENERATION - DAS NEUE ARS ELECTRONICA CENTER

Es gibt viele Gründe davon auszugehen, dass sich die entscheidenden Entwicklungen der nächsten Zeit in den technisch-wissenschaftlichen Bereichen vollziehen werden, die man unter dem Begriff der Life-Sciences zusammenfasst. Jene Disziplinen, die sich mit dem Leben und insbesondere mit dem Menschen beschäftigen. Mikrobiologie, Gentechnik, Reproduktionsmedizin, Neuroscience, Medizintechnik. Aber auch die stark zunehmende Beschäftigung mit Gesundheit, das zunehmende (Über-) Altern unserer Gesellschaft und das endlich erwachende Bewusstsein für Ökologie sind entscheidende Trends. Den Informations- und Kommunikationstechnologien bzw. den digitalen Medien kommt dabei eine wichtige Querschnittsfunktion zu, da nahezu alle entscheidenden Entwicklungen und Neuerungen auf den Möglichkeiten aufbauen, die uns Computer und Internet eröffnet haben. Im technischen wie im kulturellen und gesellschaftlichen Bereich. Neben der Präsentation innovativer Medienkunstprojekte aus aller Welt wird sich das neue Ars Electronica Center deshalb auch ganz neuen technologischen und wissenschaftlichen Themen widmen. Im Zentrum dabei steht die Vermittlung der kulturellen und gesellschaftspolitischen Auswirkungen und Veränderungen. Um Neugierde zu wecken und die BesucherInnen möglichst aktiv einzubeziehen, wird man sich dabei stark der Elemente des Spielerischen und des Selbst-Erlebens bedienen. Und wie schon in der









Vergangenheit wird sich das Ars Electronica Center auch in Zukunft an ein breites Publikum wenden und spezifische Programminhalte für verschiedene Altersgruppen anbietet. Ab 2. Jänner 2009.

Das neue Ars Electronica Center

Daten

Baubeginn: Frühjahr 2007 Fertigstellung: Ende 2008

Erweiterungsfläche: 4.000 Quadratmeter Kosten: 29,7 Millionen Euro (inkl. Ausstattung)

Bauherr und beteiligte Firmen

Bauherr: Stadt Linz

Generalplaner/Architekt: Treusch architecture ZT GmbH

Statik und Planungskoordination: FCP-Fritsch, Chiari & Partner ZT GmbH

Bauphysik: Bauphysik ZT Pfeiler GmbH Haustechnik: ZFG Project GmbH

Projektmanagement, Ausschreibung, örtliche Bauaufsicht:

Bmst. Ing. Landauer GmbH, Bmst. Ing. H. Poscher

Weitere Informationen, Videos der Spatenstich- sowie der Dachgleichenfeier, druckfähige Bilder des Baufortschritts sowie Renderings des neuen Ars Electronica Center (alle 300 dpi; 18x13 cm) finden Sie unter http://www.aec.at/de/neubau/index.asp.



Pressekonferenz

A-4010 Linz