

NEUE BILDER VOM MENSCHEN

Ab 2. Jänner 2009
im ARS ELECTRONICA CENTER



OPEN-HOUSE: 2. - 4. Jänner
www.aec.at



Das neue Ars Electronica Center

LOKALE & INTERNATIONALE KOOPERATIONEN

Neues Ars Electronica Center

Molekularbiologie und Gentechnik entschlüsseln die Bausteine des Lebens, manipulieren sie und schaffen künstliche Lebensformen. Bildgebende Verfahren zeigen Prozesse im Inneren unseres Körpers und beobachten unser Gehirn beim Denken ... Technologie und Forschung eröffnen Einblicke weit hinaus über das, was wir mit unseren eigenen Augen zu sehen vermögen. Die Erkenntnisse, die Hand in Hand mit diesen Bildern zutage treten, sind im Begriff unser Welt- und Menschenbild nachhaltig zu verändern. Mit der Themenausstellung NEUE BILDER VOM MENSCHEN widmet sich das Ars Electronica Center ab 2. Jänner 2009 dem Erkenntnisfortschritt der sogenannten *Life Sciences*, der *Wissenschaften vom Leben*. Vier Labors bilden den Kern dieser Ausstellung: *BrainLab*, *BioLab*, *RoboLab* und *FabLab*. Ungewöhnliche Versuchsanordnungen, die eine aktive Annäherung an brisante Themen ermöglichen.

KUNST & WISSENSCHAFT

Wie kein anderes Museum setzt das neue Ars Electronica Center das Zusammenspiel von Kunst und Wissenschaft in Szene. Ausstellungsbetrieb, Forschungsaktivitäten und Vermittlungsprogramm laufen dabei nicht länger parallel *neben* einander, sondern gehen *ineinander* über. Interaktion und Experiment erschließen dabei neue Denk- und Bildwelten. Kooperationen mit renommierten Forschungsinstituten aus dem In- und Ausland stützen die stark wissenschaftliche Ausrichtung, KünstlerInnen eröffnen ungewohnte Perspektiven. Das neue Ars Electronica Center präsentiert Bildwelten, die normalerweise ExpertInnen vorbehalten bleiben. Im BioLab kann mit Rasterelektronen- und Fluoreszenzmikroskop experimentiert werden, das FabLab wartet mit Lasercutter und 3D-Printer auf. Im RoboLab wird ein Computer mit den Gedanken gesteuert, im BrainLab mittels funktioneller Magnetresonanztomographie das Gehirn beim Denken beobachtet.

ERÖFFNUNG AM 2. JÄNNER 2009

Das neue Ars Electronica Center eröffnet am 2. Jänner 2009. Um 11 Uhr steht die offizielle Eröffnung auf dem Programm, anschließend haben die geladenen Gäste Gelegenheit zu ersten Hauserkundungen. Um 14 Uhr startet das OPEN HOUSE bei freiem Eintritt. Kurze Entdeckungsreisen nebst zahlreichen Performances geben dabei Einblick in die Erlebniswelten des neuen Ars Electronica Center. Ein Angebot, das auch am 3. und 4. Jänner gilt – jeweils von 10 bis 18 Uhr.

Informationen zum Eröffnungsprogramm des neuen Ars Electronica Center gibt's im Internet auf www.aec.at.

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz

Montag, 22.12.2008, 10:30
Cubus Cafe.Restaurant.Bar
Hauptstraße 2
A-4040 Linz



IM BRAINLAB

So manche/r ExpertIn klassifiziert das menschliche Gehirn als kompliziertestes System im Universum: 100 Milliarden Nervenzellen, von denen jede einzelne Zelle nochmals mit rund 10.000 Synapsen verbunden ist. Ein gigantisches Netzwerk, das unseren Körper und unsere Empfindungen steuert. Das BrainLab gibt Einblick in das Gehirn des Menschen und rückt damit die Wahrnehmung unserer Wirklichkeit in den Mittelpunkt:

EYETRACKER

by Bernhard Fink (DE) / Universität Göttingen

Millionen Jahre hat es in Anspruch genommen, das menschliche Gehirn in seiner heutigen Gestalt und Leistungsfähigkeit hervorzubringen. Instinkte und Verhaltensweisen, die einst das Überleben sicherten, sind noch heute darin abgespeichert. Bernhard Fink ist Verhaltensbiologe an der Universität Göttingen und forscht nach diesem Erbe. Mit dem EYETRACKER gibt das Ars Electronica Center Einblick in seine Arbeit: Eine Versuchsperson betrachtet ein Bild, eine Kamera verfolgt die Bewegungen der Augen. Der Computer wertet die aufgezeichneten Daten aus und zeigt, was genau unsere Aufmerksamkeit auf sich zieht: Auf welche Punkte wir uns konzentrieren (Fixation), zwischen welchen Details unser Blick hin und her springt (Sakkade) und wo unser Blick hängen bleibt (Blickdauer).

SEE++

by Siegfried Priglinger, Michael Buchberger, Thomas Kaltoven / RISC Software GmbH, Forschungsabteilung Medizin-Informatik

Die in Oberösterreich entwickelte 3D-Software SEE++ simuliert die Bewegungsabläufe des menschlichen Auges. MedizinerInnen können damit die Augenfehlstellung (Schielen) von PatientInnen individuell nachstellen und den optimalen Eingriff bestimmen, der am Computer auch gleich dreidimensional visualisiert wird. SEE++ wird weltweit bereits in vielen Kliniken zur Diagnose und Therapie von Augenbewegungsstörungen als auch zur Aus- und Weiterbildung von ChirurgInnen und Krankenhauspersonal eingesetzt.

Das Forschungsprojekt SEE-KID (Software Engineering Environment for Knowledge-based Interactive Eye Motility Diagnostics) wird an der RISC Software GmbH, Forschungsabteilung Medizin-Informatik durchgeführt. Die RISC Software GmbH ist eine Non-Profit-Organisation im Eigentum der Universität Linz und der Forschungsgesellschaft des Landes Oberösterreich (UAR).

fMRT-STATION

by Franz Fellner / AKH Linz & Siemens Österreich

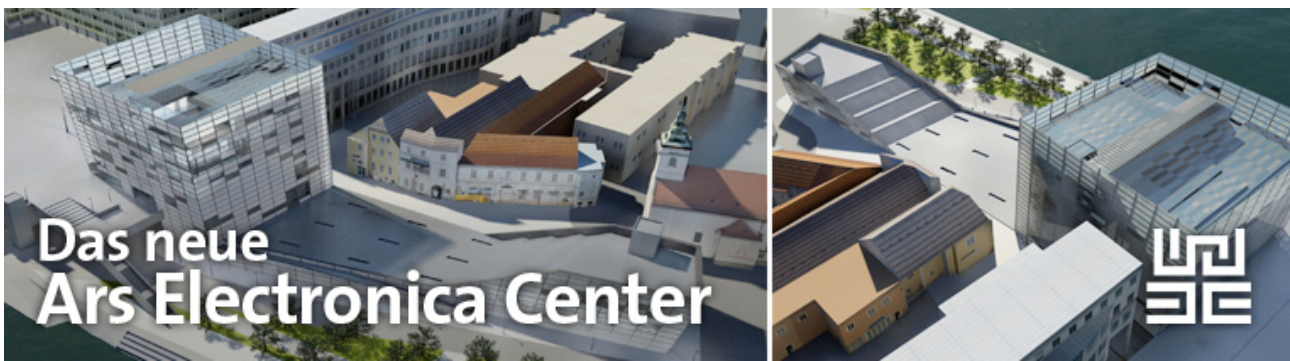
Mit einer einzigartigen fMRT-STATION macht das neue Ars Electronica Center echte Gehirnschans zugänglich. Die Workstation der Siemens Österreich ist direkt mit der Radiologie des Linzer AKH verbunden. Regelmäßige Live-Videokonferenzen verweisen auf die Zukunft der Telemedizin. Artists in Residence-Programme

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz

Montag, 22.12.2008, 10:30
Cubus Cafe.Restaurant.Bar
Hauptstraße 2
A-4040 Linz



Das neue Ars Electronica Center

eröffnen darüber hinaus auch KünstlerInnen die Möglichkeit mit völlig neuen Bildwelten zu arbeiten.

Die Magnetresonanztomographie (MRT) ist ein modernes bildgebendes Verfahren der Medizin. Der menschliche Körper wird dabei einem Magnetfeld ausgesetzt, auf das jede Gewebeart anders reagiert. Sichtbares Resultat ist ein Schnittbild der Struktur unseres Gewebes und unserer Organe.

Eine besondere Form der MRT ist die funktionelle MRT (fMRT) – sie bildet nicht mehr nur das Gehirn, sondern dessen Aktivitäten ab: Je nachdem welcher Teil des Gehirns aktiv wird, bewirkt ein erhöhter Sauerstoffbedarf eine verstärkte Blutzufuhr. Das zugeleitete sauerstoffreiche Blut hat andere magnetische Eigenschaften als jenes, dessen Sauerstoff bereits verbraucht ist und das wieder abgeleitet wird. Die auf diese Weise sichtbar gemachten aktiven Gehirnareale werden positionsgenau auf das anatomische Gehirnbild der MRT übertragen.

HAPTIC RADAR

by MetaPerception Group, University of Tokyo

HAPTIC RADAR ist ein Stirnband mit optischen „Fühlern“, die permanent die Umgebung abtasten. Die jeweils gemessenen Distanzen werden in unterschiedlich starke Vibrationen umgesetzt, die auf der Haut spürbar sind – es entsteht ein fühlbares „Bild“ der Umgebung.

An der University of Tokyo entwickelt, eröffnet HAPTIC RADAR eine völlig neue Raumerfahrung und verweist auf mögliche Anwendungen wie visuelle Prothesen oder die Hinderniserkennung bei Automobilen.

BRAIN-COMPUTER-INTERFACE

by Christoph Guger / g.tec medical engineering GmbH

Ein einziger Gedanke zündet ein Feuerwerk elektrischer Signale in unserem Gehirn. Signale, mittels derer sich die hier befindlichen Neuronen „unterhalten“. Die Elektronenzephalographie (EEG) kann diese Gespräche „belauschen“: Dafür werden zunächst Metallplättchen (Elektroden) auf der Kopfhaut angebracht. Sie messen die elektrische Aktivität der Nervenzellen. Diese Messwerte werden vom Computer analysiert und als Hirnstromkurve dargestellt. Dank EEG ist es seit etwa 80 Jahren möglich, das (lebende) Gehirn ohne operativen Eingriff zu untersuchen – eine Revolution in der Hirnforschung. Heute dient EEG vor allem der Erkennung von Hirnverletzungen und -tumoren, Epilepsie, Hirntod, Koma- und Narkosetiefe und zur Untersuchung des Schlafs.

Mit dem BRAIN-COMPUTER-INTERFACE verweisen Christoph Guger und Ars Electronica Center auf mögliche Zukunftsszenarien – EEG etwa als Verbindung zwischen Mensch und Computer: Man denkt an ein Wort, zum Beispiel „EEG“. Ein Computer visualisiert nun einen Buchstaben nach dem anderen. Bei einem A passiert nichts, bei einem C auch nicht. Sobald aber ein E erscheint, feuern die Neuronen im Gehirn. Dasselbe passiert beim nächsten E und schließlich beim G. Zu guter Letzt analysiert der Computer bei welchen Buchstaben die Neuronen reagiert haben – und folgert, dass das Wort „EEG“ gemeint ist.

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz

Montag, 22.12.2008, 10:30
Cubus Cafe.Restaurant.Bar
Hauptstraße 2
A-4040 Linz



Das neue Ars Electronica Center



IM BIOLAB

Kaum ein Bereich löst derart hitzige Debatten aus wie die Gentechnologie. Allein die Tatsache, dass es uns – rein technisch gesehen – ohne Weiteres möglich ist, in unsere genetischen Grundlagen einzugreifen, sie zu verändern und sogar zu klonen, stellt unser Weltbild und unsere Wertvorstellungen in Frage. Das BioLab gibt Einblick in die inneren Strukturen des Lebens, in den Aufbau der Zellen und der DNA. Und bietet die Möglichkeit, hochspezialisierte Gerätschaften wie etwa ein Rasterelektronenmikroskop auszuprobieren:

BRANCHING MORPHOGENESIS

by Jenny E. Sabin (US)

BRANCHING MORPHOGENESIS verbindet die Faszination der Wissenschaft mit der Schönheit eines Kunstobjekts. Inspiriert vom Aufbau von Zellen und den komplexen Verbindungen und Prozessen zwischen ihnen, konstruierte die Künstlerin und Forscherin eine raumgreifende, begehbare Installation aus 75.000 Kabelbindern. Jenny E. Sabin ist das erste nicht-wissenschaftliche Mitglied am Institute for Medicine and Engineering der University of Pennsylvania, wo sie mit dem Zellbiologen Peter Lloyd Jones zusammenarbeitet.

IM FABLAB

Den Turnschuh nicht mehr im Sporthandel kaufen, sondern kurzerhand aus dem Internet downloaden und ausdrucken? Eine vermeintlich schräge Zukunftsvision, die aber bald Realität sein könnte – mit gravierenden Folgen für Industrie und Wirtschaft. Das Fab(rication)Lab verschreibt sich der Idee, digitale Objekte aus dem WWW beziehen und zu Hause ausdrucken zu können. Nicht (nur) auf Papier, sondern als reale Objekte: Ein 3D-Printer erzeugt aus einem Computermodell einen echten Gegenstand, computergesteuerte Lasercutter schneiden beliebige Materialien. Via Internet werden Entwürfe für Kleidungsstücke oder Designs für Möbel so einfach verteilt, wie das heute mit Musik und Bildern geschieht.

FLUID FORMS – INDIVIDUAL DESIGN

by Stephen Williams, Hannes Walter / FLUID FORMS

Auf originelle Art und Weise setzt das Künstlerduo FLUID FORMS die Idee des *User Generated Designs* um. Ein mit Sensoren gespickter Boxsack wird dabei zum leicht bedienbaren Werkzeug, zur modellierbaren Vorlage: Seine „Bearbeitung“ wird an einen Rechner übertragen und hier von einer Software in individuell geformte Designobjekte (einen Lampenschirm zum Beispiel) verwandelt. Das derart entwickelte Design kann anschließend per E-Mail verschickt und mittels 3D-Druck produziert werden. Zum Einsatz kommen dabei ein Laser und ein Pulvergemisch (aus Plastik, Metall, Keramik, Glas): Der Laser erhitzt das Pulver an genau den Punkten, die zuvor vom Computer für die Erstellung des Objekts definiert wurden. Schicht für Schicht entsteht so das Objekt.

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz

Montag, 22.12.2008, 10:30
Cubus Cafe.Restaurant.Bar
Hauptstraße 2
A-4040 Linz



ART+COM

Mitte der 1980er Jahre erfuhr der Computer seine erste große Verbreitung. Wenn auch zunächst ausschließlich als Werkzeug zur Text-, Tabellen- und Bildbearbeitung eingesetzt, attestierten GestalterInnen und KünstlerInnen aus dem Umfeld der Hochschule der Künste Berlin und des ChaosComputerClubs dem Computer schon damals das Potenzial zum (Massen-)Medium. Den Beweis führte das World Wide Web nur wenige Jahre später.

Nach ersten gemeinsamen Projekten gründete die Berliner Gruppe 1988 den ART+COM e. V. Ziel war es, das Medium und seine gestalterischen, künstlerischen, wissenschaftlichen und technologischen Aspekte praktisch zu erforschen. In den vergangenen zwanzig Jahren hat ART+COM in vorderster Reihe an der Entwicklung dieses Mediums gearbeitet, heute selbstverständliche Kommunikationsformen, Gestaltungsprinzipien und Technologien vorgedacht und realisiert. Das Spektrum reicht inhaltlich von künstlerischen Arbeiten über gestalterische Projekte bis hin zu technologischen Entwicklungen und Erfindungen. Formale liegen die Schwerpunkte auf vier Formaten: bildschirmbasierte Anwendungen, interaktive Objekte und Installationen, mediale Räume sowie mediale Architekturen.

Bei allen steht immer der zu vermittelnde Inhalt im Vordergrund, nie die Technologie. Obwohl in der Zwischenzeit gewachsen und professionalisiert, hat ART+COM heute denselben Anspruch wie vor zwanzig Jahren: innovative, unerwartete, risikoreiche, experimentell und interdisziplinär entwickelte Projekte zu gestalten, um die Zukunft der medialen Kommunikation vorauszudenken. Mit ART+COM – 20 JAHRE MEDIENKUNST UND -DESIGN präsentiert das Ars Electronica Center eine Schau, die zwei Jahrzehnte neue Medien aufrollt.

IM ROBOLAB

Die einen zeugen vom Streben nach Effizienz, die anderen von der Sehnsucht, Maschinen nach unserem Ebenbild zu formen. Insbesondere die Entwicklung humanoider, (mensenähnlicher) Roboter lehrt uns vieles über uns selbst: Was Bewegung ist. Und was Intelligenz. Oder Wahrnehmung. Wir erkennen dabei, wie hoch entwickelt wir sind – aber auch wo wir an unsere Grenzen stoßen. Das RoboLab gibt Einblick in die Geschichte der Robotik und führt die technische Perfektion der Robots von heute vor Augen:

EGGY BOY & 4D FISH

by Yoichiro Kawaguchi (JP)

Nicht die funktionellen Robots der Industrie oder Forschung, sondern die (teils recht tollpatschigen) humanoiden Robots erfreuen sich größter Beliebtheit. Das Imitieren unseres Körpers und seiner Bewegungsabläufe übt eine Faszination aus, der sich wohl kein Mensch entziehen kann. Werden uns die Robots allerdings zu ähnlich, kippt unsere Begeisterung und verwandelt sich in Ablehnung oder gar Angst. Als

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz

Montag, 22.12.2008, 10:30
Cubus Cafe.Restaurant.Bar
Hauptstraße 2
A-4040 Linz



Uncanny Valley, als *unheimliches Tal*, bezeichnen WissenschaftlerInnen diesen plötzlichen Attraktivitätsabfall bei sehr menschenähnlichen Robotern.

Yoichiro Kawaguchi entwickelt (humanoide) Robotdesigns, die psychologische und neurowissenschaftliche als auch künstlerische Aspekte berücksichtigen. Dies beginnt bei reinen Äußerlichkeiten wie comicartigen Figuren, kurzen Armen und Beinen, großen Augen oder einer weichen Haut. Und reicht bis zum scheinbar emotionalen Verhalten in bestimmten Situationen. Mit dem 4D-FISH und dem EGGY BOY präsentiert Yoichiro Kawaguchi zwei bemerkenswerte Vertreter seiner bunten Robocollection.

EVOLTA

by Tomotaka Takahashi (JP)

17 Zentimeter groß und 130 Gramm schwer, durchkletterte der Robot EVOLTA eine 530 Meter hohe Felswand des Grand Canyon. In 6 Stunden und 45 Minuten. Das Maskottchen der Firma Panasonic repräsentiert den spielerisch-innovativen Zugang des Robotdesigners Tomotaka Takahashi und macht von 2. bis 4. Jänner 2009 das 22 Meter hohe Foyer des neuen Ars Electronica Center unsicher.

MAGIC MOMENT

by Tomotaka Takahashi (JP), h.o (Yuichi Tamagawa), Ars Electronica Futurelab

Designkunst und Technologie auf höchstem Niveau zelebriert Tomotaka Takahashi dann auch mit seinen Robots FT und Manoi PF01. Das Klischee des technologischen Kraftpakets tritt dabei in den Hintergrund: Große Augen und eine weite Stirn vermitteln Offenheit, die geschwollene Brust strahlt Selbstbewusstsein aus. FT ist einer der ersten weiblichen Robots auf zwei Beinen. Die schlanke und feminine Form stellt hohe Anforderungen an ihre KonstrukteurInnen: Die Robo-Dame muss ihr Gleichgewicht halten können, dabei grazil über den Catwalk spazieren und jede Menge Technik in ihrem kleinen Körper verstecken. Mit MAGIC MOMENTS eröffnen Tomotaka Takahashi und Ars Electronica Center die Möglichkeit der Interaktion mit diesen Robots. MAGIC MOMENTS schlägt eine Brücke zwischen den echten Schatten der BesucherInnen und den virtuellen Schatten von FT und Manoi PF01.

HALLUC II

by Shunji Yamanaka (JP) / Future Robotics Technology Center (Chiba Institute of Technology)

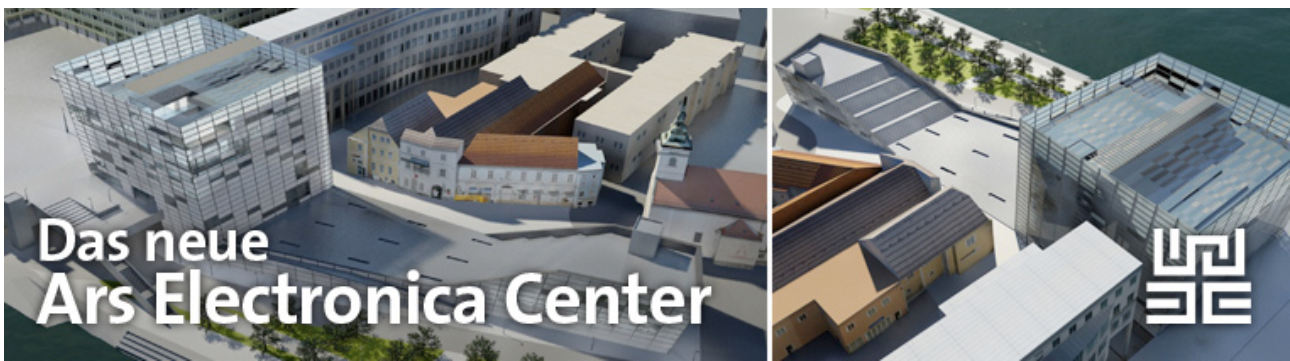
Halluc II ist der High-Tech-Prototyp einer neuen Generation von Robots. Acht Beine eröffnen ihm unterschiedlichste Arten der Fortbewegung. Jedes einzelne Bein wird von sieben Motoren angetrieben, alle tasten ihre Umgebung ab und kommunizieren miteinander: 13 Sensoren messen Distanzen, ein Laser-Paar erkennt Hindernisse. Während Halluc II diverse Hindernisse überwindet, heben und senken sich die Beine entsprechend den Unebenheiten des Untergrundes, wodurch das Gefährt stets in stabiler Lage bleibt. Angesteuert wird Halluc II über einen zentralen Computer, wobei die Detailinformationen der Beinsensoren in die Steuerung einfließen. Auf diese Weise passt der Roboter seine Gangart selbstständig an die jeweilige Umgebung an. Etwaige künftige Einsatzgebiete von Laufrobotern wie Halluc II sind Rollstühle, Autos und Arbeitsfahrzeuge oder Rettungseinsätze in unwegsamem Gelände.

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz

Montag, 22.12.2008, 10:30
Cubus Cafe.Restaurant.Bar
Hauptstraße 2
A-4040 Linz



HYLOZOIC GROVE

by Philip Beesley (CA)

Als „geotextiles Gewebe“ klassifiziert Architekt und Künstler Philip Beesley seine von der Natur inspirierten elektrokinetischen Maschinen. HYLOZOIC GROVE ist ein komplexes, mit Sensoren und Mikroprozessoren gespicktes Netzwerk, das sich wie ein intelligenter Organismus verhält: Nähern sich Personen, reagiert HYLOZOIC GROVE mit wellenförmigen Bewegungsmustern, die sich über die gesamte Struktur hinweg ausbreiten und die umgebende Luft in Bewegung versetzen. HYLOZOIC GROVE baut auf sogenannte Shape-Memory-Legierungen, auf Formgedächtnislegierungen. Egal, wohin sich seine künstlichen Muskeln bewegen, sie kehren immer wieder in ihren Ausgangszustand zurück, sowie sie durch elektrischen Strom erwärmt und damit an ihre ureigene Form „erinnert“ werden. Solch künstliche Muskeln sind äußerst effizient und damit eine Alternative zu hydraulischen, pneumatischen oder motorisierten Antrieben. Bereits eingesetzt werden sie in der Medizin oder der Raumfahrt.

LASS DEINE MUSKEL SPIELEN

by Otto Bock Healthcare Products GmbH (AT)

Die moderne Prothetik führt vor Augen, welches Innovationspotential der Verschränkung verschiedener Forschungszweige innewohnt. Neurowissenschaften und Robotik eröffnen die Entwicklung von Prothesen, die natürliche Bewegungsabläufe nahezu perfekt imitieren. Prothesen, die sogar unmittelbar mit Muskeln oder Nervenbahnen verbunden sind, wobei selbst das Einpflanzen von Elektroden im menschlichen Gehirn bereits Realität ist. Otto Bock Healthcare entwickeln und produzieren sogenannte myoelektrische Prothesen. „Myos“ (griech.) bedeutet Muskel und verweist auf die Funktionsweise dieser Prothesen: Elektroden nehmen die durch Muskelanspannung verursachte elektrische Spannung auf, leiten sie an die Prothese weiter und setzen einen Motor in Betrieb, der wiederum die beabsichtigte Bewegung umsetzt. Im Ars Electronica Center bietet sich die Gelegenheit, solche Prothesen auszuprobieren.

LEONDING MICROS

by Michael Rader, Martin Weber, Markus Kaltenbruner, Bernhard Öhlinger, Gerhard Gehrler, Gerhard Höfer, Josef Mundigler, Thomas Stütz, Harald Judtmann, Wolfgang Holzer, Manfred Mauerkirchner / HTL Leonding

Einen 2., einen 4. und einen 5. Platz erkämpften die LEONDING MICROS bei der Roboterfußball-Europameisterschaft, der Euroby 2008. Und das als einziger nicht universitärer Teilnehmer! Die Euroby war der erste Kontakt zwischen Ars Electronica und HTL Leonding, bei dem auch gleich die Idee entstand, eine permanente Fußballrobotermannschaft im neuen Ars Electronica Center zu installieren. Eine Kooperation, die den Schülern die Chance gibt, ihre praktischen Fähigkeiten einem breiten und fachkundigen Publikum zu präsentieren.

Roboter, Kamera und ein Rechner, das ist es, was das Publikum sieht. Die autonom auf einem Spielfeld agierenden Robo-Kicker (Würfel mit etwa 10 cm Kantenlänge) werden von einer Kamera aufgenommen. Ein Rechner interpretiert das Bild und ermittelt die jeweils optimale Strategie, die in Form von konkreten Fahrbefehlen an die Roboter gesandt werden. Die nun versuchen den Ball ins gegenerische Tor zu befördern.

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer

Tel: +43.732.7272-38

christopher.ruckerbauer@aec.at

<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz

Montag, 22.12.2008, 10:30

Cubus Cafe Restaurant Bar

Hauptstraße 2

A-4040 Linz



Das neue Ars Electronica Center



Im DEEP SPACE

Der DEEP SPACE ist ein einzigartiger Raum, in dem dreidimensionale digitale Welten und hochauflösende Bilder erlebbar werden. Technisches Herzstück sind acht 1080p HD- und Active Stereo-fähige Barco Galaxy NH12 Projektoren auf zwei riesigen Projektionsflächen von je 16 mal 9 Metern auf Wand und Boden. Beste Aussichten und einen schwindelerregenden Perspektivwechsel bietet eine in rund fünf Metern Höhe an der Wand entlang laufende Plattform.

LINZ – EIN ETWAS ANDERER BLICKWINKEL

by Erich Pröll / Pröll Film Production GmbH © 2009

Im DEEP SPACE des neuen Ars Electronica Center zeigt der oberösterreichische Filmemacher Erich Pröll eine liebevolle Präsentation von besonderen Orten in Linz. Nicht nur BesucherInnen, auch den BewohnerInnen der Stadt eröffnen sich dabei neue, überraschende Blickwinkel. Linz erlaufen, erschnüffeln, erschwimmen und erfliegen ... Der Film dazu wird in „Universum Linz – Mit den Augen der Tiere“ im April 2009 in ORF2 erstmals ausgestrahlt.

CYARK

cyark.org

Die Projekt-Serie „On-Site“ macht das riesige Archiv der Non-Profit-Organisation CyArk begehbar. Gezeigt werden virtuelle Replikationen der bedeutendsten Kulturschätze der Erde.

HALTADFINIZINOE.COM

haltadfinizinoe.com

Haltadfinizinoe verwendet Photographien mit extremer Auflösung als eine Methode, um historische Meisterwerke der Kunst – etwa „Das letzte Abendmahl“ von Leonardo da Vinci – zu erhalten. 16.118.035.591 Pixel ermöglichen einen beispiellosen Detailreichtum: Künstlerische Praktiken von da Vinci, die Zersetzung des Materials und winzige Elemente werden dabei sichtbar. Neben dem „Letzten Abendmahl“ können beeindruckende digitale Versionen von Gaudenzio Ferraris Christus Passion und Andrea Pozzos Trompe l'œil-Decke in der Kirche Sant'Ignazio erforscht werden.

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer
Tel: +43.732.7272-38
christopher.ruckerbauer@aec.at
<http://www.aec.at/press>

Pressekonferenz

Montag, 22.12.2008, 10:30
Cubus Cafe.Restaurant.Bar
Hauptstraße 2
A-4040 Linz