

## **P R E S S E I N F O R M A T I O N**

### Ars Electronica zieht eine erfolgreiche Bilanz 2006

International wie regional hat Ars Electronica im vergangenen Jahr zahlreiche Veranstaltungen und Projekte mit großem Erfolg umgesetzt. 74.199 BesucherInnen bescherten dem Ars Electronica Center eines seiner erfolgreichsten Jahre, mit 3177 Arbeiten aus 71 Ländern verzeichnete der Prix Ars Electronica gar die meisten Einreichungen in seiner Geschichte. Rund 35.000 BesucherInnen, 535 KünstlerInnen und 504 JournalistInnen aus aller Welt kamen zum Ars Electronica Festival, dessen eintägiger Ausflug nach St. Florian auf enormes Publikumsecho stieß. Last but not least setzte das Ars Electronica Futurelab eine Reihe Aufsehen erregender Eventinszenierungen und prestigeträchtiger Kooperationsprojekte um. Der Erfolg 2006 schlägt sich auch in wirtschaftlicher Hinsicht nieder: Rund die Hälfte des Gesamtbudgets erwirtschaftete Ars Electronica selbst.

### Simplicity – the art of complexity

#### **Ars Electronica Festival 2006**

Schon der Auftakt des Ars Electronica Festival 2006 war rekordverdächtig: 1703 BesucherInnen stürmten das Open House an der Hauptstraße, um die neue Ausstellung zu sehen. Auf ebenso großes Interesse stieß das zweite Eröffnungsevent „Harbor Resonance“ im Linzer Hafen.

Eine Premiere stellte der eintägige Ausflug des gesamten Festivalgeschehens dar. Unter dem Motto “Going to the Country – Eine Landpartie auf der Suche nach Simplicity“ bespielte Ars Electronica das Augustiner Chorherrenstift St. Florian. Das Publikumsinteresse

war überwältigend: Mehr als 2000 Menschen besuchten die zahlreichen Lectures, Konzerte und Soundinstallationen in der prunkvollen Kulisse des Stiftes.

„Schon seit längerem freuen wir uns über eine kontinuierlich steigende Nachfrage nach unseren Inhalten und Veranstaltungen, doch in kaum einem Jahr war dieses Interesse so sichtbar wie 2006“, so Gerfried Stocker, künstlerischer Leiter der Ars Electronica, „Dies bestätigt uns darin, klassische Kulturräume wie Konzerthäuser und Museen ebenso zu bespielen, wie den Linzer Hauptplatz – oder auch völlig neue Locations wie das Stift St. Florian.“

## Prix Ars Electronica 2006

Mit 3177 Arbeiten aus 71 Ländern zählte der Prix Ars Electronica die meisten Einreichungen seit 1987. Dies unterstreicht seinen Stellenwert als weltweit wichtigster Wettbewerb und Trendbarometer im Bereich digitaler Medienkunst. Der Trend 2006: Gesellschaftliches und politisches Engagement rückten verstärkt in den Vordergrund. „Der Traum unsere Gesellschaften mittels digitaler Technologien demokratischer und gerechter zu gestalten ist der Realität einer immer breiteren Kommerzialisierung gewichen. MedienkünstlerInnen halten hier dagegen, hinterfragen Althergebrachtes und entwickeln Ideen zur Stärkung des Einzelnen“, fasst Gerfried Stocker zusammen.

## Ars Electronica Center

Mit 74.199 BesucherInnen zieht das Museum der Zukunft eine erfolgreiche Bilanz 2006. Dieser große Andrang verdeutlicht die gesellschaftspolitische Relevanz neuer Technologien und bestätigt darüber hinaus die inhaltliche Ausrichtung sowie die Vermittlungsformen der Ausstellung. Alle Installationen laden zum spielerischen Ausprobieren und damit zur aktiven Wissensaneignung ein. Diese unterhaltsame wie informative Interaktion zwischen Mensch

und Computer bildet das Erfolgsgeheimnis des Ars Electronica Center. Das ganzjährige Workshop- und Veranstaltungsprogramm trägt das seine dazu bei:

### **First Lego League**

Der FIRST LEGO League Roboter-Wettbewerb 06 stand unter dem Motto „nano quest“ und richtete sich an Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 16 Jahren. Ihre aus LEGO-Steinen, Motoren, Sensoren und cleverer Software gebastelten Roboter hatten knifflige Missionen zu bestehen. Danach schnupperte man im neuen Wissensgebiet der Nanotechnologie. FIRST LEGO LEAGUE will die Generation von Morgen für Wissenschaft und Technologie begeistern. Es wird geforscht, geplant, programmiert, getestet und gespielt.

### **The Age of Simulation**

Gemeinsam mit FAS. research lud das Ars Electronica Center zur internationalen Konferenz „The Age of Simulation – Lernen und Forschen im 21. Jahrhundert“. ExpertInnen aus Wissenschaft, Forschung und Bildung sowie NetzwerkspezialistInnen, GameentwicklerInnen und KünstlerInnen diskutierten zukunftsweisende Formen der Netzwerkanalyse und Simulation in unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen. Mittels interaktiver Installationen und Projektpräsentationen vermittelte „The Age of Simulation“ zudem interessante Einblicke in die Welt der Simulation.

### **City Puzzle**

Mit dem Simulationsspiel „City Puzzle“ wurde eine der beliebtesten Installationen im Museum der Zukunft erweitert. Verschiedene Welten können hier ausgewählt und anschließend mit städtebaulichen Elementen gestaltet werden. Die bebauten Zellen reagieren aufeinander – unvorteilhafte Kombinationen oder zu enge Bebauungen werden ersichtlich. Zwischen den urbanen Elementen baut sich ein Straßennetz auf. Der Verkehrsfluss reagiert auf die Bebauung und simuliert die Funktionsweise moderner Echtzeit-Verkehrsleitsysteme.

## **Transfer**

Im Rahmen dieses EU-Projekts unterstützt Ars Electronica die Forschungs-, Technologie- und Entwicklungsaktivitäten regionaler Klein- und Mittelunternehmen. „Transfer“ ist der exemplarische Versuch, Forschungslabors mit Fragestellungen und Bedarfen der Wirtschaft zu verknüpfen. So wurden in einer ersten Phase Professionalisierungs- und Innovationsmöglichkeiten durch neueste medientechnologische Lösungen erhoben und ausgewertet. Weiters werden speziell auf die Bedarfe der jeweiligen Unternehmen zugeschnittene Konzepte, Methoden und Werkzeuge, aber auch Schulungsmaßnahmen und -unterlagen erarbeitet. Diese kommen nicht nur den involvierten Unternehmen, sondern der regionalen Wirtschaft insgesamt zugute.

## **Mittwochs-Visionen**

Die „Mittwochs-Visionen“ bildeten eine zwölfteilige Veranstaltungsreihe, bei der verschiedene Schwerpunktthemen diskutiert wurden. Das Spektrum reichte vom „Erfolgsfaktor Kooperation“ über „Neue Technologien: Chance für ländliche Entwicklung – Gemeinden und Regionen Oberösterreichs als digitale Gemeinschaften“ bis zur Frage "Ist Innovation planbar?".

## **Ars Electronica Futurelab**

2006 hat das Ars Electronica Futurelab eine ganze Reihe von Kooperationsprojekten abgewickelt. Mit einem Umsatz von ca. zwei Millionen Euro hat das interdisziplinäre Medienkunstlabor wesentlich zur Finanzierung von Ars Electronica beigetragen.

## **Mahler Visionized**

Anlässlich des 50-Jahr-Jubiläums des wdr (Westdeutscher Rundfunk) setzte Ars Electronica gemeinsam mit dem Künstler Johannes Deutsch Gustav Mahlers Sinfonie Nr. 2 c-moll als interaktive Visualisierung im dreidimensionalen Raum um. Die Aufführung fand am 1. Jänner 2006 in der Kölner Philharmonie statt und wurde im Fernsehen live übertragen.

### **Sound of Europe**

Mit „Sound of Europe“ beschritt das Futurelab neue Wege der multimedialen Inszenierung von Konferenzen und Tagungen. Mittels modernster Kommunikations- und Präsentationstechnik wurden die Inhalte der Auftaktveranstaltung zur österreichischen EU-Ratspräsidentschaft aufbereitet. Man griff dabei nie interpretierend ein, sondern unterstützte durch Zusammenfassungen und analytische Visualisierungen. Es galt, die Vielfalt an Positionen, Kenntnissen und Meinungen der TeilnehmerInnen zu dokumentieren und einen neuen, lebendigen Umgang mit klassischen Vortragssituationen zu erreichen.

### **Le Sacre du Printemps**

Mit der Bearbeitung von Igor Strawinskys „Le Sacre du Printemps“ griff das Ars Electronica Futurelab die Idee auf, ursprünglich für die Bühne konzipierte Musikstücke erneut zu visualisieren. Ein an musikalische Impulse gekoppelter 3D-Raum schaffte den Rahmen einer Erzählstruktur – in diesem Fall in Kombination mit den Ausdrucksmitteln des Tanzes. Das besondere Moment der Inszenierung bildete die interaktive Verbindung von Orchestermusik und Computervisualisierungen.

### **Content Conference**

Die 2006 von Bundeskanzleramt und Europäischer Kommission veranstaltete Konferenz zur Europäischen Kreativindustrie wurde vom Ars Electronica Futurelab medial aufbereitet. Neben der Inszenierung der Seminarbeiträge in der Hofburg gestaltete das Futurelab einen mehrstündigen Dinnerabend im Museumsquartier. Mit zwölf Leinwänden und einer Projektionsfläche von 800 Quadratmetern wurden die geladenen Gäste in eine digitale Kunstwelt versetzt. Präsentiert wurden herausragende Medienkunstarbeiten – von der visuellen Umsetzung Mahlers zweiter Sinfonie bis zur Echtzeitvisualisierung ausgewählter Räume der Schönbrunner Residenz.

### **Reise durch den Mittelpunkt der Erde**

Für die beim Haager Theatersommer 06 inszenierte „Reise durch den Mittelpunkt der Erde“ von Jules Verne lieferte das Futurelab ein computergeneriertes Bühnenbild. Die SchauspielerInnen steuerten durch phantastische Welten, die sich als Echtzeitgrafiken um

sie herum aufbauten. Darüber hinaus konnten die AkteurInnen auf ihr Publikum reagieren und alle gemeinsam zu einer virtuellen Reise aufbrechen.

### **Swarovski Produktvisualisierung**

Mit einem eigens entwickelten Verfahren visualisierte das Ars Electronica Futurelab die geschliffenen Kristalle der Firma Swarovski. Dargestellt wurden die Lichtbrechungen und Farbschattierungen der verschiedenen Kristallformen.

### **Kunst im Spitz Hotel**

Im Zuge der Renovierung setzte man seitens des Linzer Spitzhotels bewusst auf künstlerische Kreativität. Ars Electronica steuerte vier Arbeiten bei: eine als Bücherregal konzipierte Installation, die Einblick in das kulturelle Leben in Linz gibt, eine reaktive Wand, die alle Bewegungen der vorbeigehenden Hotelgäste in Computervisualisierungen umwandelt, einem Videochannel, der in die Welt des Ars Electronica Festivals entführt sowie verschiedene Drucke zu Projekten von Ars Electronica.

### **working\_world.net**

Als Kooperationspartner entwickelte das Ars Electronica Futurelab zahlreiche interaktive Installationen zur Ausstellung „working\_world.net“ im Museum Arbeitswelt Steyr. Auf zwei Ebenen wurde ein interaktives BesucherInnenkonzept umgesetzt. Den thematischen Mittelpunkt bildeten die Zusammenhänge zwischen Arbeit, Technologie und unserem Alltag der Zukunft.

### **Centrum Bavaria Bohemia**

Das vergangenen März eröffnete Centrum Bavaria Bohemia will das Zusammenwachsen zweier ehemals durch den Eisernen Vorhang getrennter Kulturräume fördern. Einen idealen Partner fand man im Linzer Ars Electronica Futurelab. Ergebnis der Zusammenarbeit war ein 3D-Stereo-Video Film zur deutsch-tschechischen Nachbarschaft sowie ein professionelles Setting im Kulturzentrum.

## Ars Electronica international

Gute Figur machte Ars Electronica auch auf internationalem Parkett. Zu ihren wichtigsten Auftritten zählten das Bank Festival of Art im australischen Adelaide, die ARCO in Madrid sowie die Regensburger donumenta. Darüber hinaus beteiligte sich Ars Electronica an der International New Media Arts Exhibition and Symposium in Peking. Gemeinsam mit Lev Manovich, Yuko Hasegawa und anderen kuratierte Iris Mayr, Leiterin des Prix Ars Electronica, die Ausstellung „Dual Realities“ bei der Internationalen Medienkunstbiennale in Seoul.

### **International New Media Arts Exhibition and Symposium, Peking**

Schon seit einigen Jahren arbeitet Ars Electronica mit der International New Media Arts Exhibition and Symposium in Peking zusammen. 2006 präsentierte man an der renommierten Tsinghua Universität drei Arbeiten: die ARSBOX des Ars Electronica Futurelab, Watchful Portrait von John Gerrard sowie Life species II von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau.

### **Internationale Medienkunstbiennale, Seoul**

„Dual Realities“ lautete das Thema der Internationalen Medienkunstbiennale 2006 in Seoul. Unter anderen kuratierte Iris Mayr, Leiterin des Prix Ars Electronica, die Ausstellung.

### **Bank Festival of Art, Adelaide**

Anlässlich der Eröffnung des Bank Festival of Art vernetzte Peoples' Portrait mittels modernster Telekommunikation die Städte Adelaide, Seoul, Beijing, New York und Linz. Die in eigens eingerichteten Aufnahmestationen angefertigten Portraitfotos der BesucherInnen wurden über einen zentralen Server auf Video Walls in allen fünf Städten gezeigt.

### **ARCO, Madrid**

2006 feierte die Madrider ARCO ihr 25-jähriges Jubiläum. Das Ars Electronica Center beteiligt sich mit dem international besetzten Symposium „Directions of Digital Art – Quo

vadis Media Art“. Besonderen Schwerpunkt bildete der internationale Überblick über die künstlerische Auseinandersetzung mit digitalen Medien.

### **donumenta, Regensburg**

Ebenfalls zu Gast war Ars Electronica bei der donumenta in Regensburg. Unter dem Titel „Bytes & Bodies – Von realen Körpern in digitalen Räumen“ wurden Arbeiten österreichischer und internationaler MedienkünstlerInnen gezeigt. Das Spektrum reichte von interaktiven Installationen, über Code-Art und Netzkunst bis zu Arbeiten mit genetisch veränderten Bakterien. Einige Projekte wurden im Vorfeld am Ars Electronica Futurelab realisiert. Begleitend zur Ausstellung veranstaltete Ars Electronica ein eintägiges Symposium.

### **Apparition II, Hong Kong**

Am 16. September erlebte Apparition II, eine Tanz- und Medienperformance von Klaus Obermaier und dem Ars Electronica Futurelab, seine Weltpremiere in Hong Kong. Mittels interaktiver Sensor- und Tracking-Technik beeinflussten die Bewegungen der TänzerInnen das Bühnenbild.

### **Kooperation Kansai TV, Japan**

Ebenfalls 2006 wurde eine Kooperation mit der Japanischen Mediengruppe Kansai TV auf Schiene gebracht. Ziel ist es Medienkunst einer breiten japanischen Öffentlichkeit bekannt(er) zu machen sowie eine für die künstlerische Auseinandersetzung mit digitalen Medientechnologien notwendige Infrastruktur aufzubauen. Ars Electronica bringt ihr künstlerisches KnowHow und globales Medienkunst-Netzwerk, Kansai TV wiederum seine hohe Kompetenz im Medienbereich ein.



## Ausblick 2007

### Das neue Ars Electronica Center

2009 ist Linz Kulturhauptstadt Europas. Wegen ihres internationalen Stellenwerts spielt Ars Electronica dabei eine wichtige Rolle. Den baulichen Rahmen für ihren Auftritt wird das neue, erweiterte Ars Electronica Center bilden. Der offizielle Startschuss auf der „Baustelle der Zukunft“ fällt mit dem Spatenstich am 1. März:

Direkt neben dem bestehenden Haus wird ein zweiter, mehrgeschoßiger Trakt errichtet. Beide werden mit einer gläsernen, hinterleuchtbaren Hülle eingefasst. Ergebnis ist ein homogenes Ganzes, das als transparente Lichtskulptur ein städtebaulicher Akzent und architektonisches Pendant des Lentos bildet.

Richtung Pfarrkirche, parallel zur Kirchengasse, bekommt das AEC einen attraktiven Vorplatz für Veranstaltungen. Sein östliches Ende strebt nach oben und wird mit Sitzstufen versehen. Direkt darunter bekommt das Ars Electronica Futurelab seine Labors und Werkstätten. Unter dem Vorplatz werden großzügige Ausstellungsräumlichkeiten zur Verfügung stehen. Insgesamt wird das neue Ars Electronica Center über 6500 Quadratmeter Gesamtfläche verfügen. Bis Ende 2008 soll das neue Ars Electronica Center fertig sein – pünktlich zum Auftakt der Kulturhauptstadt Europas.

### Das Museum der Zukunft zieht in die Linzer City

Während dieser neue Kunstraum am Urfahrner Brückenkopf Gestalt annimmt, übersiedelt das Museum der Zukunft in die Linzer City – mit im Gepäck sämtliche Highlights. Neue Adresse bis Ende 2008 ist der Graben 15 / Ecke Dametzstraße. Auf drei Etagen stehen hier insgesamt 1500 Quadratmeter Ausstellungsfläche zur Verfügung. Bespielt werden zudem alle Stiegenaufgänge und die Außenfassade. Mit „Alles in Bewegung“ und „Von der Natur

abgeschaut“ wird das Museum der Zukunft darüber hinaus mit zwei neuen Themenschwerpunkten aufwarten. Zu einem ersten kostenlosen Lokalaugenschein lädt das Open House am Dienstag, 1. Mai 2007. Die offizielle Eröffnung findet am Donnerstag, 3. Mai 2007 statt. Bis einschließlich Sonntag, 6. Mai 2007 stehen Veranstaltungen auf dem Programm. Den finanziellen Aufwand des Umzugs in die City trägt Ars Electronica vollständig aus eigenen, selbst erwirtschafteten Mitteln.

## Prix Ars Electronica 2007

Bis 1. März können Kreative aus aller Welt ihre Projekte zum Prix Ars Electronica 2007 einreichen. Den SiegerInnen winken sechs Goldene Nicas und insgesamt 122.500 Euro Preisgelder. Die internationale Jury tagt heuer von 19. bis 22. April.

In seiner 21. Auflage wartet der vom Ars Electronica Center und ORF Oberösterreich veranstaltete Wettbewerb mit einigen Neuerungen auf. Mit den zusätzlichen Kategorien Hybrid Art und Medien.Kunst.Forschung sowie der Integration von Net Vision in die Kategorie Digital Communities wurde das inhaltliche Spektrum verbreitert:

**Hybrid Art** richtet den Fokus auf hybride und transdisziplinäre Projekte. Im Mittelpunkt steht die Verbindung und Verschränkung unterschiedlicher Medien und Genres zu neuen künstlerischen Ausdrucksformen. Die für viele KünstlerInnen bereits selbstverständliche Grenzüberschreitung hin zu Forschung, sozialpolitischem Engagement und popkulturellen Bereichen findet damit ihre Entsprechung.

**Medien.Kunst.Forschung** rückt dagegen kunsthistorische und medienwissenschaftliche Arbeiten in den Vordergrund. Diesjähriger Schwerpunkt sind netzbasierte Kunstformen. Dem/der SiegerIn winkt ein Award des 2005 gegründeten Ludwig Boltzmann Instituts Linz.

## Ars Electronica Festival

Das diesjährige Ars Electronica Festival findet vom 6. bis 11. September statt. Die Vorbereitungen laufen auf Hochtouren.

### Linz 09

#### **Website 09 / Zone 06, 07, 08**

Das Ars Electronica Futurelab zeichnet verantwortlich für die Gestaltung der Website 09 sowie für die redaktionelle Betreuung der unabhängigen Bereiche Zone 06, 07 und 08. Diese jährlichen Zonen verstehen sich als Plattform für aktuelle Kunst- und Community-Projekte. Sie reflektieren das kulturelle Leben in Linz auf dem Weg zum Kulturhauptstadtjahr 2009.

#### **Unsere Welt in 80 Tagen**

Ebenfalls im Rahmen des Kulturhauptstadtjahres lädt Ars Electronica zur Reise durch Raum und Zeit. Ausgangspunkt ist der Linzer Hauptplatz. Besucht werden 80 Orte in aller Welt, an denen Zukunft gedacht und gestaltet oder aber verhindert und zerstört wurde. 80 Orte, die exemplarisch für Schlüsselthemen der Zukunft stehen. Weshalb der Ausflug dann auch zur Auseinandersetzung mit unserer, mit Europas Zukunft gerät.

#### **Im Echo der Zeit**

Geschichte entsteht nicht aus sich selbst heraus. Sie wird stets im Nachhinein, im Rückblick geschrieben. Geschichtsschreibung bildet einen an Quellenlage und „Zeitgeist“ gebundenen Prozess, der permanenter Veränderung unterliegt. 2009 wird Ars Electronica die Archivbestände der Stadt Linz und des Landes OÖ multimedial inszenieren und visualisieren. Diese Digitalisierung klassischen Archivgutes dient nicht nur der Präsentation, sondern ermöglicht neue Zugänge und Einsichten – im Echo der Zeit.

## Interaktives Leitsystem für SAP Deutschland in Walldorf

Ende März 2007 wird eines der aufwändigsten und größten Projekte des Ars Electronica Futurelab fertig gestellt und seiner Bestimmung übergeben: Ein interaktives Leitsystem wird den KundInnen von SAP Deutschland künftig den Weg ins neue BesucherInnenzentrum des Headquarters in Walldorf weisen.

Christopher Ruckerbauer  
Pressesprecher Ars Electronica

AEC Ars Electronica Center Linz  
Museumsgesellschaft mbH  
Hauptstraße 2, A - 4040 Linz, Austria

Tel +43.732.7272-38  
Fax +43.732.7272-638

email: [christopher.ruckerbauer@aec.at](mailto:christopher.ruckerbauer@aec.at)  
URL: <http://www.aec.at/press>