



ARS ELECTRONICA CENTER LINZ

Molekularbiologie und Gentechnik entschlüsseln die Bausteine des Lebens, manipulieren sie und schaffen künstliche Lebensformen. Weltraumteleskope eröffnen den Blick in die Tiefen von Raum und Zeit. Bildgebende Verfahren zeigen Prozesse im Inneren unseres Körpers und das Gehirn beim Denken. Beinahe täglich produzieren Technologie und Forschung bislang unbekannte Bilder. Bilder, die unser Inneres nach außen kehren und dazu ansetzen, unser Menschen- und Weltbild insgesamt in Frage zu stellen ...

Am 2. Jänner 2009 in Betrieb genommen, setzt das Ars Electronica Center Bereiche in Szene, die im Begriff sind den größten und dabei umstrittensten Innovationsschub zu entfalten: die sogenannten *Lifesciences* – die *Wissenschaften vom Leben*. Die *Bio-* und *Gentechnologie*, die *Neurowissenschaften*. Und *bildgebende Verfahren*, die uns erlauben, gleichermaßen in den Mikro- und den Makrokosmos vorzudringen. Das Ars Electronica Center rückt „Neue Bilder vom Menschen“ ins Rampenlicht. Atelier und Labor zugleich, zeugt das Haus von der Verwandtschaft von Kunst und Wissenschaft – und der ewigen Faszination Mensch.

EINZIGARTIGE VERSUCHSANORDNUNG

3000 Quadratmeter für Ausstellungen, 1000 für die Forschung, 400 für Seminare und Konferenzen, 650 für Gastronomie und Veranstaltungen sowie 1000 Quadratmeter Vorplatz für Openair-Events. Das Ars Electronica Center besticht durch seine Architektur. Es besticht durch seine Angebotsstruktur. Ein Haus, das sich weniger der Präsentation, als vielmehr der Produktion und Kreation verschreibt. Das Laborcharakter hat. *In* und *mit* dem KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen, SchülerInnen und Studierende, Eltern und Kinder arbeiten und spielen. Das Ars Electronica Center versteht sich primär als eine Infrastruktur. Eine Versuchsanordnung, die auf vier *Schwerpunktlabors* und zahlreichen *interaktiven Installationen* aufsetzt. Ausstellungsbetrieb, Forschungsaktivitäten und Vermittlungsprogramm laufen hier nicht länger parallel neben einander, sondern gehen ineinander über. Interaktion und Experiment erschließen dabei neue Denk- und Bildwelten. Wie kein anderes Museum setzt das neue Ars Electronica Center damit das Zusammenspiel von Kunst und Wissenschaft in Szene: Kooperationen mit renommierten Forschungsinstituten aus dem In- und Ausland stützen die stark wissenschaftliche Ausrichtung, KünstlerInnen eröffnen ungewohnte Perspektiven.

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer

Tel: +43.732.7272-38

christopher.ruckerbauer@aec.at

www.aec.at/press



NEUE BILDER VOM MENSCHEN

Es ist das Zusammenspiel von Auge und Gehirn, das unsere Wahrnehmung maßgeblich beeinflusst. Ein unablässiges Empfangen, Weiterleiten und Interpretieren von Information, das im Foyer des neuen Ars Electronica Center auch gleich thematisiert wird: Mitten in der 22 Meter hohen Eingangshalle schwebt Julius Popp's *Bitflow*, ein riesiges, aus zigtausend dünnen Schläuchen geformtes Auge. Jeder Schlauch bahnt sich von hier aus seinen Weg durchs Haus und wieder zurück. Gleich den elektrischen Impulsen in unseren Nervenbahnen fließen Tropfen roter Flüssigkeit durch diese Kanäle und fügen sich hier und da zu lesbaren Botschaften. Das Auge als zentrale Metapher für unser Erfahren der Welt – im Foyer und in der Main Gallery, wo das *Big Eye* gleich zu Beginn auf die bizarren Formen und Farben des Mikro- und des Makrokosmos schaut. Ein erster Vorgeschmack auf die faszinierenden Bildwelten der Main Gallery. Bildwelten jenseits unserer gewohnten Wahrnehmung:

BRAINLAB

So manche/r ExpertIn bezeichnet das menschliche Gehirn als das komplizierteste 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 unser Gehirn und rückt damit die Wahrnehmung – oder besser: die Konstruktion – unserer Wirklichkeit ins Zentrum.

Dem BrainLab angeschlossen ist Jenny Sabins *Branching Morphogenesis*. Gemeinsam mit dem Zellbiologen Peter Lloyd Jones studierte die Künstlerin die Struktur von Zellen, ihre faserartigen Verbindungen und die Kräfte, die zwischen ihnen wirken. Davon inspiriert, konstruierte Jenny Sabin eine raumgreifende, begehbare Skulptur aus 75.000 Kabelbindern. *Branching Morphogenesis* gibt eine Ahnung von den gigantischen Ausmaßen jenes komplexen Netzwerks, das unseren Körper bildet.

BIOLAB

Kaum ein Bereich löst derart hitzige Debatten aus wie die Gentechnologie. Allein die Tatsache, dass es – 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 ein Rasterelektronenmikroskop auszuprobieren.



ROBOLAB

Die einen zeugen vom Streben nach Effizienz, die anderen von der Sehnsucht, Maschinen nach unserem Ebenbild zu formen. Insbesondere die Entwicklung der humanoiden – also menschenähnlichen – Roboter lehrt uns vieles über uns selbst: was Bewegung ist zum Beispiel. Und was Intelligenz oder Wahrnehmung. Wir erkennen dabei, wie hoch entwickelt wir sind – und wo wir an unsere Grenzen stoßen. Das RoboLab rollt die Geschichte der Robotik auf und demonstriert die technische Perfektion der Roboter unserer Zeit.

Bindeglied zwischen dem RoboLab und den anderen Ausstellungsbereichen ist Philip Beesleys *HYLOZOIC SOIL*: Ein beeindruckender mechatronischer Organismus, dessen meterlange durchsichtigen Tentakel auf jede Annäherung reagieren. Microcontroller und Shapememory Drähte steuern die eleganten Bewegungen dieses künstlichen Wesens.

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. Im Fab(rication)Lab dreht sich alles um die Idee, digitale Objekte aus dem WWW beziehen und daheim ausdrucken zu können. Nicht (nur) auf Papier, sondern als reale Gegenstände: 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 dies heute bereits mit Musik, Bildern und Filmen geschieht.

DEVICE ART

„Device Art“ ist eine sehr junge Kunstform, die Kunst, Design, Technologie, Wissenschaft und Unterhaltung zur Synthese bringt. Neue Technologien aus unserem Alltag treffen dabei auf Elemente der traditionellen japanischen Kultur. „Device Art“ will verstehen lernen, was es bedeutet, in einer zunehmend von Technologien durchdrungenen Welt zu leben.

Das Kultivieren alltäglicher Handlungen und Gegenstände hat lange Tradition in Japan. Die Bedeutung etwa einer Teezeremonie geht dabei weit über ihre temporäre Zweckgebundenheit hinaus. Auf meist spielerische Art und Weise hebt „Device Art“ diese Trennung von Form und Funktion auf, indem neue Materialien und Technologien – und damit verbunden die ihnen immanenten Eigenschaften und Möglichkeiten – zum Einsatz kommen. Häufiges Stilmittel ist „mitate“, eine lange und populäre Tradition, Metaphern, Assoziationen und Doppelbedeutungen auf spielerische Weise zu nutzen. Es hat etwas Magisches, einen gewöhnlichen oder sogar banalen Gegenstand in etwas Besonderes und Unerwartetes zu verwandeln. „Mitate“ macht

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer

Tel: +43.732.7272-38

christopher.ruckerbauer@aec.at

www.aec.at/press



es aber auch möglich, ernste Themen hinter einer verspielt anmutenden Oberfläche zu bearbeiten. Oder Kunst abseits von klassischen Kunsträumen wie Museen und Galerien zu positionieren.

„Device Art“ wurde 2004 von einer Gruppe von KünstlerInnen, TechnikerInnen und ForscherInnen lanciert. Die Gruppe wird geleitet von Hiroo Iwata, seine MitarbeiterInnen sind Hideyuki Ando, Masahiko Inami, Machiko Kusahara, Ryota Kuwakubo, Sachiko Kodama, Novmichi Tosa, Kazuhiko Hachiya, Taro Maeda und Hiroaki Yano.

POESIE DER BEWEGUNG

„Schneller, weiter, höher“ lautet eine Maxime unserer Zeit und Gesellschaft. Immer neue Technologien verheißen stets noch mehr Effizienz und Geschwindigkeit, Vereinfachung und Annehmlichkeit. Auf der Höhe der Zeit sein, heißt mit dem rasanten Tempo dieser technologischen Weiterentwicklung Schritt halten. Während alles und jede/r der Rationalisierung und Effizienzsteigerung zu huldigen scheint, setzen KünstlerInnen die mechanische Bewegung dagegen als ästhetisches Erlebnis in Szene. Und bauen Maschinen, die Geschichten erzählen. Kunstvoll konstruierte Apparate, die Freiräume schaffen für Momente der Fantasie und Imagination.

Kinetische Kunst setzt mechanisch bewegte Objekte in Szene. Bereits vertraut erscheinende Bilder werden immer neu arrangiert – und anders gedeutet. Die stete Veränderung ist zentraler Aspekt des Werks. Seit den mechanischen Apparaturen und ästhetischen Wasserspielen der Barockzeit gründet sich kinetische Kunst mit auf technisch-naturwissenschaftliche Prinzipien ...

Jeff Liebermans und Dan Paluskas *Quartet* ist von der Tradition musikalischer Automaten inspiriert. Stolze sechs Meter misst die Installation, die dank eines Werbespots für Absolut Wodka einige Berühmtheit vorweisen kann. *Quartet* besteht aus drei robotischen Musikinstrumenten – den vierten Part des klingenden Quartetts bilden die UserInnen, die das musikalische Motiv vorgeben. Eine gemeinsam mit KomponistInnen entwickelte Software greift dieses Motiv auf und berechnet ein dreiminütiges Stück. Die eingegebenen Töne werden dabei nicht als Melodie, sondern als Regelwerk interpretiert. Ein Roboterorchester setzt die Komposition anschließend um: Eine Marimba, deren fünf Zentimeter breite Klangstäbe aus mehreren Metern Entfernung mit Bällen beschossen und so zum Klingen gebracht werden. 42 Roboterarme und eine Viertelmillion Gummibälle sorgen dafür, dass die Klangstäbe nicht zur Ruhe kommen. Die Harmonien steuert die Weinglas-Orgel bei, deren 35 handgefertigte Gläser von Roboterfingern gespielt werden. Hightech-Fingern, deren raulederne Spitzen mit einer speziellen Lösung getränkt sind, die sich wie Wasser verhält, aber nicht verdunstet. Den Rhythmus geben die Perkussions vor, darunter Djembe, Cajon und diverse Becken. Mit ihrem *Quartet* fragen Jeff Lieberman und Dan Paluska nach dem Zusammenwirken von Mensch und Maschine. Vor Ort intoniert und online gestellt, werden die unvorhersehbaren Ergebnisse dieser ungewöhnlichen Kooperation für ein weltweites Publikum erfahrbar. Und zudem vielfältig nutzbar, da die Stücke keinem Copyright unterliegen.

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer

Tel: +43.732.7272-38

christopher.ruckerbauer@aec.at

www.aec.at/press



Arthur Gansons *Machine with Concrete* (1992) ist eine motorbetriebene Achse, deren Ende in einem Betonblock steckt. Zahnräder, Getriebe und Reduktoren übertragen den Drehimpuls des Motors in Richtung Betonblock. Dreht sich das erste Zahnrad in rund 14 Sekunden einmal um die Achse, benötigt das letzte, im Beton steckende Zahnrad dafür ganze zwei Billionen Jahre. *Machine with Concrete* rückt ins Bewusstsein, dass einzig wir Menschen Dinge schaffen, die unser Dasein überdauern (sollen). Und dass sich die Welt – aller vermeintlichen Schnelllebigkeit zum Trotz – unendlich langsam ändert. Weiters zu sehen sind Arthur Gansons *Machine with Eggshells* (1994), *Margot's Other Cat* (1999), *Thinking Chair* (2007) und die einen Vogelschwarm imitierende *Machine with 22 Scraps of Paper* (2007).

Eric Deyers *Bellows* ist der 1832 erfundenen *Wundertrommel* nachempfunden. Wie das historische Original bedient sich auch sein Update der Trägheit des menschlichen Auges. Das Prinzip ist so einfach wie genial: In den Mantel eines nach oben hin offenen Zylinders werden dünne Schlitze gefräst, an seiner Innenseite einzelne Bilder einer (Kurz-) Geschichte aufgebracht. Während die Originale hier mit handgemalten Bildern verzückten, greift Eric Deyer auf die Erzeugnisse eines 3D Printers zurück. Wird der Zylinder nun rasend schnell um seine Achse gedreht, wandeln sich die vorbei ziehenden Schlitze (scheinbar) zu einem einzigen „Fenster“. Genau dasselbe passiert mit den innen vorbeisausehenden Bildern – sie fügen sich zu einem „Film“. Auf diese denkbar einfache Art und Weise schauten die „Cineasten“ des 19. Jahrhunderts die magische Welt der „Wundertrommeln“. Ein Vergnügen, das Eric Deyer seinem Publikum so nicht gönnt. Seine HighTech-Wundertrommel dreht sich schlicht zu schnell für unser Auge. Es braucht erst eine Kamera (zum Aufzeichnen der Bilder) und einen Computer (zum Verlangsamen ihrer Abfolge), um ein scharfes wie farbenfrohes Bild zu erzeugen. *Bellows* spielt mit den Grenzen unserer optischen Wahrnehmung. Und ironisiert den Technikfetisch unserer Zeit.

Yosuke Ushigomes *structured creature* ist der Prototyp für ein architektonisches Bauelement der Zukunft, das mit seiner Umwelt und seinen BewohnerInnen interagiert. Auch *structured creature* reagiert auf sein Umfeld, besonders auf menschliche Nähe. Die drei Skulpturen durchlaufen einen Kreislauf von Aufsteigen und Zusammenfallen. Nähert man sich einer der Figuren, reagieren sie als Kollektiv. Die organische Bewegung von *structured creature* entsteht durch zwei Elemente: die bauliche Struktur („tensegrity“: „tension + integrity“) und künstliche Muskeln (aus Shape-Memory-Draht). In einem Tensegrity-System herrscht ein Gleichgewicht zwischen Spannung und Druck, das durch die Verbindung von starren Elementen und Zugelementen entsteht. Solche Systeme kommen z. B. auch bei der Überdachung großer Räume oder Stadien zum Einsatz. „Shape Memory“-Drahte bestehen aus einer Legierung, die sich an ihre Form „erinnert“ und in diese Form zurückkehrt, sobald sie durch elektrischen Strom erwärmt wird. Solche Legierungen finden etwa in der Medizin und der Raumfahrt Einsatz.

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer

Tel: +43.732.7272-38

christopher.ruckerbauer@aec.at

www.aec.at/press



IM DEEP SPACE

16:9 ist Kinoformat. 16:9 ist Deep Space-Format. Und zwar 16:9 Meter! Zuzüglich 150 Quadratmeter Boden, die ebenfalls zur Projektionsfläche werden, und einer Reihe von Möglichkeiten, selbst in das Geschehen einzugreifen. Acht 1080p HD- und Active Stereo-fähige Barco Galaxy NH12 Projektoren sorgen für eine HighDefinition, die ihresgleichen sucht: Bildgewaltige Universen in 3D-Stereo, hochauflösende Videos und Bilder mit mehreren Milliarden Pixeln! Beste Aussicht garantiert nicht zuletzt die in rund fünf Metern Höhe, an drei Wänden entlang laufende Galerie. Es sind aber nicht nur die Ausmaße und die Auflösung des Deep Space, die beeindruckend. Der Deep Space eröffnet eine neue Dimension des Reisens durch Zeit und Raum: Reisen in die Sphären des mit dem menschlichen Auge nicht Erreichbaren, Reisen in die Vergangenheit, Reisen an fantastische Orte. Auf dem Spielplan stehen rasante Weltraumflüge, Erkundungen geschichtsträchtiger Orte, kunsthistorische Einblicke in das Schaffen des Leonardo da Vinci oder Abenteuer in einer dreidimensionalen Papierwelt. Der Deep Space lädt zu Expeditionen in beeindruckende wie spannende (Bild-) Welten, die so „noch nie zuvor ein Mensch gesehen hat“:

ALTE MEISTER IN NEUEM LICHT

Giga-Pixel-Fotografie von Haltadefinizione.com

Haltadefinizione verwendet Fotografie mit extremer Auflösung als Methode, um historische Meisterwerke der Kunst - z.B. *Das letzte Abendmahl*, das berühmte Wandgemälde von Leonardo da Vinci, zu erhalten. 16.118.035.591 Pixel ermöglichen einen beispiellosen Detailreichtum: Künstlerische Praktiken von da Vinci, die Zersetzung des Materials genauso wie winzige Elemente werden sichtbar. Neben dem *Letzten Abendmahl* können beeindruckende digitale Versionen von Gaudenzio Ferraris *Christus Passion* und Andrea Pozzos *Trompe l'œil* Deckenfresko in der Kirche Sant'Ignazio erforscht werden.

ON-SITE

3D-Laserscans von CyArk

Die Projekt-Serie *On-Site* macht das riesige Archiv von CyArk, einer Non-Profit Organisation zur digitalen Konservierung des internationalen Welterbes, begehbar und zeigt auf realen Messdaten basierende virtuelle Replikationen der bedeutendsten Kulturschätze der Welt. Die aus sogenannten Punktwolken aufgebauten Visualisierungen können während geführter Touren im Deep Space stereoskopisch betrachtet werden.

JUNGLE IMPERATOR

The Sancho Plan. Musik: Tosca. Co-Produktion: Ars Electronica Futurelab

Jungle Imperator vermittelt ein interaktives, visuelles und musikalisches Erlebnis. Steuern Sie ein Ensemble animierter musikalischer Charaktere, die als Teil eines sinnträchtigen Soundtracks auftreten. Dieser entwickelt sich von dunklem Raumklang zu voll tönenden Schichten kollaborativer Grooves.

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer

Tel: +43.732.7272-38

christopher.ruckerbauer@aec.at

www.aec.at/press



ÖR'GANIK CONSTRUCTIONS (AUSGEWÄHLTE ARBEITEN)

Kenneth A. Huff

Inspiziert von der willkürlichen, jedoch strukturierten Schönheit und den minutiösen Details der natürlichen Flora, Fauna und Mineralien, erzeugen Huffs Bilder mit sehr hoher Auflösung eine Illusion der Realität, obwohl die BetrachterInnen gleichzeitig mit dem praktischen Wissen konfrontiert sind, dass die dargestellten Objekte gar nicht existieren ...

DATA.TRON [8K ENHANCED VERSION]

Ryoji Ikeda

Wie viele Punkte befinden sich in einer Zeile? Wie lautet die Zahl der Zahlen? Wie können wir nachprüfen, ob der Zufall tatsächlich zufällig ist? *data.tron [8K erweiterte Version]* gehört zum *datamatics project*. Im Rahmen dieses Projekts werden in einer Reihe von Experimenten solche Fragen erforscht, physisch und mathematisch. BesucherInnen erleben hier das unermessliche Datenuniversum im unendlichen Raum zwischen 0 und 1.

EMPIRE OF SLEEP: THE BEACH

Alan Price

Empire of Sleep erforscht, wie das Unterbewusste in der narrativen und temporalen Struktur des Kinos zum Ausdruck kommen kann. Price präsentiert dazu eine surreale Landschaft, angepasst an das Medium von Echtzeit-Graphiken und BenutzerInnen-Interaktion, das zum Navigieren durch einen speziellen Zeit-Raum voller instabiler Zustände und unwirklicher Erfahrungen einlädt.

PAPYRATE'S ISLAND

Ars Electronica Futurelab

Die BesucherInnen finden sich auf einer Südsee-Insel wieder, die vollständig aus zum Leben erwachten Zeichnungen eines eifrigen Malers besteht! Zeichentalent ist gefragt, wenn der Maler in einem leichtsinnigen Moment einen Bösewicht – den Pyraten – kreiert, der nur mit vereinten Kräften von der Zerstörung der Papierwelt abgehalten werden kann.

XREZ IN FOCUS

xRez Studio, Inc.

Urbane Strukturen, weite Landschaften, extreme Orte, einfallsreiche Natur – die Faszination der großformatigen Panorama-Bilder von xRez-Studio, Inc. liegt in der Dichte von Bildinformationen, obwohl es sich scheinbar um ganz „normale“ Landschaftsaufnahmen handelt. Plötzlich offenbaren sich verborgene Details, die nur durch zigfache Vergrößerung zum Vorschein kommen. Im Deep Space in den Details verloren zu sein, bedeutet auch, das Gefühl für Entfernungen zu verlieren.

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer

Tel: +43.732.7272-38

christopher.ruckerbauer@aec.at

www.aec.at/press



LINZ – EIN ETWAS ANDERER BLICKWINKEL

Pröll Film Production GmbH © 2009

Mitten in und auf Linz stehen und dabei faszinierende Naturereignisse, Plätze voller Leben und unerwartete Perspektiven verfolgen – Erich Pröll präsentiert eine Abenteuer- und Kulturreise im Deep Space. Der oberösterreichische Filmemacher zeigt eine liebevolle Präsentation von besonderen Orten der Stadt Linz, die Linz nicht nur seinen BesucherInnen, sondern auch seinen BewohnerInnen neue Blickwinkel öffnet. Der Film dazu wird im *Universum Linz – Mit den Augen der Tiere* im Rahmen der Kulturhauptstadt 2009 im April 2009 in ORF2 erstmals ausgestrahlt.

„UNIVIEW“

SCISS AB

„Uniview“ ist eine beeindruckende 3-D-Animation des gesamten, uns bekannten Universums. Von renommierten Weltraum-Institutionen zusammengetragen, bildet eine Vielzahl von Daten das informationelle Fundament virtueller Weltraumflüge im Deep Space des Ars Electronica Center. Von der Erde aus wird dabei bis in die entlegensten Winkel des Universums hinausgezoomt.

DIE FUNKY PIXELS

„Schuhfreie Zone“ und schlicht *die* Spielwiese für Kinder. Hier lockt der *Garden*, dessen digitale Blumenpracht umso üppiger sprießt, je mehr bunte Konfetti durch die Luft gewirbelt werden. Der *Godmode*, mit dem selbst gezeichnete Fantasiegeschöpfe auf Knopfdruck gescannt werden, ein passendes Skelett verpasst bekommen und zum Leben erweckt werden. Der *Lichtfaktor*, der eine Taschenlampe zum Lichtpinsel wandelt und magische Lichtspuren ins Dunkel zaubert. *Videogrid* setzt hingegen die eigene Person ins Bild; per Touchscreen wird eine Kamera aktiviert und eine kurze Videosequenz aufgenommen. Jeder Clip wird anschließend auf einen Screen projiziert. Sechs direkt nebeneinander montierte Screens fügen die einzelnen Bilder zu einem großen Ganzen – zur bunten Collage oder überdimensionalen Figur. Mit preisgekrönten *Animationen*, zeigt sich dann last but not least der Wettbewerb *u19-freestyle computing* noch von seiner besten Seite ...

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer

Tel: +43.732.7272-38

christopher.ruckerbauer@aec.at

www.aec.at/press



GEOCITY

10 Milliarden Menschen werden im Jahr 2050 auf der Erde leben. Mehr als zwei Drittel davon in Städten. Überall explodieren die Ballungszentren zu Megacities. Der Mensch wird zum homo urbanicus, dessen Hoffnungen – und allzu oft Enttäuschungen – so eng wie nie zuvor an die „große Stadt“ geknüpft sind ... Die GEOCITY ist jener Ausstellungsbereich des Ars Electronica Center, der den globalen Trend zur Urbanisierung zum Thema macht. Der nach unserer Macht und Ohnmacht fragt, in einer Welt, in der die Maxime „think global, act local“ zwar längst in der Wirtschaft, aber nur langsam auch in Politik und Gesellschaft Platz greift. Die vom Ars Electronica Futurelab entwickelte GEOCITY bündelt Daten über unsere Welt, macht globale Prozesse spielerisch erfahrbar und wirft einen ganz neuen Blick auf den lokalen Lebensraum der Stadt Linz.

PIXEL CITY

Jede Stadt ist so individuell wie ihre BewohnerInnen, die mit ihrer Geschichte und Kultur das Stadtbild prägen. Die PIXEL CITY überträgt diesen kollektiven Individualismus in eine raumgreifende Installation: 189.355 legoähnliche Kunststoffblöcke – stellvertretend für aktuell 189.355 LinzerInnen – bilden hier kubische Stadtstrukturen. Stein für Stein wächst diese PIXEL CITY, jede/r BesucherIn ist eingeladen mitzubauen.

PIXEL WINDOW

In der Hektik und Anonymität moderner Großstädte bewegen sich tagtäglich Massen von Menschen. Zeit ist Mangelware und die allgegenwärtige Reizüberflutung tut ein Übriges dazu, dass wir unsere Umgebung immer stärker ausblenden, während wir von A nach B hetzen. Die Geschichten, die unsere Städte erzählen, bleiben ungehört ... Die PIXEL WINDOWS geben den Blick frei, auf das Leben hinter den Mauern, in Innenhöfen, auf den Straßen und in Gassen. Als Kulisse dienen die abstrakten Strukturen der PIXEL CITY.

PROCEDURAL CITY

Mittels eines Fingerprint-Scanners wird hier der „Grundriss“ einer Stadt erstellt. Ein algorithmisches Programm setzt hierauf eine urbane Struktur aus Baublöcken. Die so generierte Stadt kann nun erkundet werden – navigiert wird mit dem Ipod.

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer

Tel: +43.732.7272-38

christopher.ruckerbauer@aec.at

www.aec.at/press



LINZ UND DIE WELT – EIN DATENTERMINAL

Tourismus - Über 350.000 TouristInnen kommen jedes Jahr nach Linz. Tendenz steigend. 2008 stammten die meisten Gäste aus Österreich (184.136), gefolgt von BesucherInnen aus Deutschland (92.144) und Italien (18.870). Der Datenterminal „Tourismus“ zeigt, aus welchen Ländern der Welt die Gäste der Landeshauptstadt stammen.

Kultur - Fast 4000 internationale KünstlerInnen aus 79 verschiedenen Ländern bewerben sich alljährlich wieder um die Goldenen Nicas des Prix Ars Electronica. 2009 kamen die meisten Einreichungen aus Österreich (1178), den USA (533) und Deutschland (464). In welchen Ländern sich die aktivsten Medienkunstszene befinden, zeigt der Datenterminal „Kultur“.

Wirtschaft - Mit mehr als 360 Produktions- und Vertriebsgesellschaften ist der Linzer Stahlkonzern voestalpine auf allen Kontinenten vertreten. Den größten Umsatz macht die voest in Österreich, Deutschland und Italien. Der Datenterminal „Wirtschaft“ gibt Aufschluss über die globalen Aktivitäten des Konzerns.

SIMLINZ

SIMLINZ ist der Prototyp eines interaktiven Stadt- und Geoinformationssystems, das interessante und ungewöhnliche Blicke auf die Landeshauptstadt wirft. Anhand exemplarischer Daten seit den 1950ern bis heute, wird die Linzer Entwicklung nachgezeichnet. SIMLINZ ist als begehbare Datenbank konzipiert und nützt neue Kommunikationsmittel, um komplexe, zusammenhängende Informationen intuitiv erfahrbar zu machen. Ob Buch oder Stadtplan – alles wird dabei zur interaktiven Oberfläche. Analog und digital reagieren dabei aufeinander: Stift und Papier verbinden sich mit Computer und Projektion.

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer

Tel: +43.732.7272-38

christopher.ruckerbauer@aec.at

www.aec.at/press



DAS NEUE ARS ELECTRONICA CENTER / DATEN & FAKTEN

Am 1. März 2007 fand der Spatenstich zum neuen Ars Electronica Center statt – der offizielle Startschuss eines ambitioniertes Bauvorhabens. In Rekordzeit wurde neben dem bestehenden Haus ein zweiter, mehrgeschossiger Trakt errichtet, wurden beide Gebäude mit einem gläsernen Cubus – einer 5.100 Quadratmeter großen LED-Fassade – eingefasst.

An der östlichen Seite des neuen Gebäudes befindet sich ein attraktiver Vorplatz für Veranstaltungen. Sein östliches Ende strebt nach oben und ist mit Stufen versehen. Direkt unter diesem „Ars Electronica Platz“ befindet sich die rund 1.000 Quadratmeter große „Main Gallery“, das Herzstück des neuen Ars Electronica Center. Eine Ausstellungshalle, deren Bodenniveau unter dem Grundwasserspiegel liegt. An das östliche Ende der Main Gallery schließen die Labors, Testräume und Werkstätten des Ars Electronica Futurelab an.

Das Ars Electronica Center verfügt über 6.500 Quadratmeter Gesamtfläche. Die Kosten des vom Wiener Büro Treusch architecture entworfenen Museums beliefen sich auf rund 30 Millionen Euro. Die Projektleitung erfolgt durch das Gebäudemanagement der Stadt Linz.

Baubeginn: Frühjahr 2007

Fertigstellung: Ende 2008

Eröffnung: 2. Jänner 2009

Erweiterungsfläche: 4.000 Quadratmeter

Gesamtfläche: 6.500 Quadratmeter

Kosten: rund 30 Millionen Euro

Bauherr: Immobilien Linz GmbH & Co KEG

Generalplaner/Architekt: Treusch architecture ZT GmbH

Statik und Planungscoordination: 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

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer

Tel: +43.732.7272-38

christopher.ruckerbauer@aec.at

www.aec.at/press



PARTNER UND SPONSOREN

Das Ars Electronica Center ist eine Einrichtung der Stadt Linz, gefördert vom Land Oberösterreich Ministerien des Bundes und Partner aus der Wirtschaft:

3DVIA Virtools, Activelink Co., Ltd., Amt der OÖ- Landesreg. Hydrographischer Dienst, Applied Biosystems, Art+Com, BARCO, Bene, BFI, CyArk, D-Torso, Elekit, Eppendorf, fab@home project, FEI Company, Festo GmbH, FH Oberösterreich Campus Wels – Bio- und Umwelttechnik, Future Robotics Technology Center, g tech medical engineering GmbH, gach edv agentur, Greiner Bio-One GmbH, Haltadefinizione.com, Hirox, Honda Europe, HP Hewlett-Packard GmbH, HTL Leonding, JST CREST, LIWEST (Mainsponsor), Mongoose Studio, Otto Bock Healthcare Products GmbH, PV Planungs- und Veranstaltungstechnik GmbH & Co. KG, RISC Software GmbH Hagenberg, Roche Applied Science, Schäfer Technologie, SIEMENS Österreich, Systec Akazawa, The University of Tokyo, Kawaguchi Lab, Ishikawa Lab, Trotec GmbH, Univ. Salzburg – Fachbereich Molekulare Biologie, voestalpine, Wacom, xRez Studio, Inc.,

Weiterführende Informationen zum neuen Ars Electronica Center finden Sie im Internet auf:

www.aec.at

Presstexte, druckfähige Bilder (13x18 cm; 300 dpi) und Videos zum neuen Ars Electronica Center finden Sie in unserer digitalen Pressemappe auf:

http://www.aec.at/press_kit_detail_de.php?id=268

Rückfragehinweis & weitere Informationen

Christopher Ruckerbauer

Tel: +43.732.7272-38

christopher.ruckerbauer@aec.at

www.aec.at/press