

About Ars Electronica Linz GmbH

Seit 1979 fahndet Ars Electronica nach den kulturellen und gesellschaftlichen Folgewirkungen eines immer rasanteren technologisch-wissenschaftlichen Fortschritts. Aufmerksamkeit und Interesse gelten dabei nie allein der Technologie, dem sozialen Wandel oder deren (medien-) künstlerischer Rezeption. Sondern stets den vielschichtigen Veränderungen und Wechselwirkungen dazwischen. „Kunst, Technologie und Gesellschaft“ lautet seit jeher das Credo von Ars Electronica, die in ihrer spezifischen Ausrichtung und langjährigen Kontinuität eine weltweit einmalige Plattform für digitale Kunst und Medienkultur ist. Heute wird Ars Electronica von vier Säulen getragen: einem avantgardistischen Festival, einem Wettbewerb mit Best-of-Charakter, einem Museum mit Bildungsauftrag und einem Medienkunstlabor, das Kompetenzen aus Kunst, Design und Wissenschaft verbindet und gleichsam für die Forschung und die Industrie zugänglich macht. Die Ars Electronica Linz GmbH ist ein Unternehmen der Stadt Linz.

Ars Electronica Festival (1979)

Konsequente Interdisziplinarität und die offene Begegnung internationaler ExpertInnen mit einem breiten Publikum charakterisieren das Ars Electronica Festival. Seit 1979 steht das weltweit renommierte Event jedes Jahr aufs Neue im Zeichen der Auseinandersetzungen um die gesellschaftlichen und kulturellen Phänomene, die aus wissenschaftlichem und technologischem Wandel hervorgehen. In Form von Symposien, Ausstellungen, Performances, Konzerten und Interventionen wird diese Recherche über klassische Konferenz- und Kulturräume hinaus in den öffentlichen Raum getragen. Spekulative Zukunftsentwürfe und philosophische Debatten haben dabei ebenso Platz wie provokante Aktionismen oder streng analytische Blicke auf aktuelle Entwicklungen.

Prix Ars Electronica (1987)

Als weltweit wichtigster und höchst dotierter Wettbewerb für CyberArts bietet der Prix Ars Electronica seit 1987 ein Forum für künstlerische Leistungen und Innovation. Jedes Jahr werden mehr als 3000 Arbeiten eingereicht – von Oscar-PreisträgerInnen bis zu jungen Talenten. Dank der jährlichen Frequenz, internationalen Reichweite und Fülle an eingereichten Projekten ermöglicht das gewaltig angewachsene Archiv des Prix Ars Electronica detaillierte Einblicke in die Entwicklung der Medienkunst, in ihre Offenheit und Vielfalt. Der Prix Ars Electronica gilt als der Trendbarometer einer expandierenden und zunehmend diversifizierenden Medienkunstwelt.

Ars Electronica Futurelab (1996)

Das Ars Electronica Futurelab ist ein Medienkunstlabor neuer Prägung, in dem sich künstlerische und technologische Innovation wechselseitig inspirieren. Das Team vereint unterschiedliche Fachrichtungen und ist in seiner Arbeitsweise vor allem durch Transdisziplinarität und internationale Vernetzung geprägt. Die Konzeption und Realisierung von Ausstellungsprojekten, das Entwickeln künstlerischer Installationen sowie Forschungs-

und Entwicklungskooperationen mit Universitäten und der Privatwirtschaft bilden das breite Spektrum der Aktivitäten.

Ars Electronica Center (1996/2009)

Mit dem ersten Ars Electronica Center eröffnete die Stadt Linz 1996 den Prototyp eines Museums der Zukunft. Der zu diesem Zeitpunkt einmalige, konsequente Einsatz interaktiver digitaler Medien setzte Maßstäbe. Am 2. Jänner 2009 nahm das im Vorfeld des Linzer Kulturhauptstadtjahres auf 6500 Quadratmeter erweiterte, neue Ars Electronica Center seinen Betrieb auf. Das Prinzip der Interaktion wurde dabei zur umfassenden Partizipation erweitert und der gemeinsamen Präsenz von Kunst und Wissenschaft eine thematisch wie inszenatorisch tragende Rolle beigemessen. Im Bereich der digitalen Medien hat sich der Schwerpunkt von Information und Erklärung zur Förderung von Kreativität und Gestaltungskompetenz weiterentwickelt. Neue Ausstellungen rund um den Boom der LifeSciences rückten ins Zentrum und thematisieren deren Wirkung auf unser Welt- und Menschenbild. Das neue Ars Electronica Center richtet sich an ein breites Publikum und versteht sich letzten Endes selbst als ein Experiment, bei dem es gilt, die Aufgaben und Möglichkeiten eines Museums für die Zukunft auszuloten und weiterzuentwickeln.

Management

Künstlerischer Geschäftsführer: Gerfried Stocker (AT)

Kaufmännischer Geschäftsführer: Diethard Schwarzmaier (AT)

Ars Electronica online: <http://www.aec.at>