



Ars Electronica Center in Linz: Ungebrochener Besucheransturm

Dipl.-Ing. Günther Konecny (Text), Otto Saxinger (Fotos)

Knapp fünf Monate nach seiner Eröffnung konnte an diesem Wochenende bereits die 100.000 Besucherin im neuen Ars Electronica Center begrüßt werden.

2.859 Gruppen wurden bisher schon durch die aktuelle Ausstellung geführt und für den Sommer wurden bereits hunderte weitere Führungen gebucht. Auch die anhaltende Nachfrage aus dem schulischen Bereich unterstreicht die große Relevanz des Bildungs- und Vermittlungsprogramms des Ars Electronica Center. Die Themenausstellung „Neue Bilder vom Menschen“ wird von den BesucherInnen, die zu 87 % aus Österreich stammen, ebenfalls sehr gut angenommen.

Mit der „GeoCity“ eröffnet das Ars Electronica Center nun einen neuen Ausstellungsbereich, der den globalen Trend zur Urbanisierung zum Thema macht.

Die GeoCity – ein interaktiver Erlebnisraum

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 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. 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.

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



GeoCity bündelt Daten aus aller Welt und macht globale Prozesse spielerisch erfahrbar

