

GERFRIED STOCKER

30 ANNI DI ARS ELECTRONICA LINZ

Per tre decenni Ars Electronica ha raccontato ed ha partecipato attivamente ad un processo di sviluppo che è emerso dai laboratori e workshop di microelettronica ed è diventato una rivoluzione digitale, che ha innescato cambiamenti economici, sociali e culturali ed innovazioni i cui ultimi esiti ed implicazioni ad oggi non sono ancora del tutto evidenti. Il primo passo è stato fatto nel 1979 con il lancio di un festival con un nucleo tematico incentrato sul nesso tra arte, tecnologia e società - biennale dal 1980 al 1985, successivamente annuale. In questa fase formativa, due fattori sono stati decisivi per il successivo corso degli eventi: da un lato stabilire un forte radicamento territoriale, con grande progetti open-air, come l'annuale Linzer Klangwolke, il Stahloper sulla piazza principale di Linz e l'enorme produzione all'aperto da parte del musicista giapponese Tomita Isao nel parco fluviale Donaupark; dall'altro posizionare il festival come internazionale, attraverso la riunione di artisti, scienziati ed esperti provenienti da tutto il mondo, come in occasione della prima conferenza Art Sky tenutasi al di fuori degli Stati Uniti, al festival del 1982.

La stima internazionale che Ars Electronica ha raccolto come prima iniziativa di questo genere, è stata ulteriormente accresciuta dal Prix Ars Electronica, inaugurato nel 1987. Nello stesso anno gli organizzatori del festival hanno deciso di istituire un tema annuale che anticipasse e affrontasse i problemi significativi che emergono nell'ambito del processo di sviluppo digitale. Il passo successivo è stato fatto nel 1995 con l'apertura dell'Ars Electronica Center e la creazione dell'Ars Electronica Futurelab, come divisione interna di R&S.

Dal 1979 l'incontro tra arte, tecnologia e società ha sempre esplorato nuovi territori ed ha ampliato i suoi campi di attività. Il raggio d'azione comprende elaborazioni filosofico-teoriche, che producono e nutrono attivamente progetti di media art, così come la collaborazione con soci nel settore privato e nel mondo accademico. Il progetto Ars Electronica oggi ha solide fondamenta. Esso si compone di quattro divisioni che si completano efficacemente a vicenda in modo concreto ed operativo. In questo contesto, il Prix Ars Electronica, che ha dato vita ad una rete di artisti fortemente connessa, assolve la funzione di esploratore di nuove tendenze, ed è quindi una fonte importante di idee ed argomenti.

L'Ars Electronica Center ha la funzione di un medium con una larga base popolare (nel senso migliore del termine) per trasmettere e divulgare contenuti, e ha mostrato una notevole capacità di attrarre visitatori di tutte le età e strati sociali. Il Futurelab svolge compiti importanti a livello di interfaccia tra scienza e business. È stato proprio da questo stretto coordinamento ed interazione che Ars Electronica ha tratto la sua vitalità e la forza motrice per portare avanti il suo ampio impegno per il confronto con fenomeni tecno-culturali. Ars Electronica ora serve come modello per le istituzioni più giovani, per cui lo sviluppo continuo e costante è la condizione essenziale.

Nel corso della sua storia ed attraverso il suo successo, Ars Electronica ha assunto anche un ruolo importante come fattore di crescita culturale ed economica della città di Linz. Ars Electronica si è affermato, ed in tal modo è percepito dal grande pubblico, come modello per una città in cui l'orientamento al futuro non è concepito tanto e solamente in termini di strategie e motivazioni economiche, ma anche e sempre come missione culturale.

I 30 anni di storia di Ars Electronica in questa città riflettono la rilevanza sociale del lavoro artistico, ed il progetto stesso è riuscito dal momento che costituisce un prototipo di implementazione dello sviluppo urbano e delle politiche di sviluppo culturale oltre i confini delle politiche tradizionali di sviluppo urbano e turistico. Il fatto che l'anno del 30° anniversario di Ars Electronica è anche l'anno in cui Linz è Capitale Europea della Cultura, è sicuramente attribuibile ai risultati notevoli di questa istituzione e si lega al corso programmatico di azioni ed interventi da essa attuati negli anni.

La proverbiale torre d'avorio non è stata né un pericolo né un'attrattiva. L'interdisciplinarietà, la ricettività agli sviluppi attuali, l'affrontare sia il possibile che il visionario in ultima analisi ha sempre avuto un obiettivo fondamentale: l'impatto sulla cultura e sulla società. Anche se rappresentato da immagini ed apparati tecnologici, l'attenzione rimane centrata sull'essere umano come artista, lavoratore, manager,

consumatore; l'essere umano come beneficiario, come utente, come vittima e, soprattutto, come progettista e designer di nuove tecnologie.

Nel corso degli ultimi cinque anni Ars Electronica è diventata globale in modo mainstream. Importanti mostre sono state installate in metropoli come New York, Shanghai, Madrid, Singapore, Taichung, Taiwan. In Spagna, Germania, Giappone e Cina, Ars Electronica è stato coinvolto nello sviluppo e posizionamento di nuovi festival e centri media, sia in un funzioni consultive, sia attraverso il trasferimento diretto di know-how. Un'altra iniziativa importante è stata la creazione dell'Istituto Ludwig Boltzmann per la ricerca nelle Media Arts, in collaborazione con il Museo d'arte Lentos e l'Università d'arte di Linz.

Nuove prospettive hanno tratto origine dall'apertura dall'Ars Electronica Center di seconda generazione, che ha visto la luce all'inizio del 2009. La nuova spaziosa struttura supera di gran lunga il suo predecessore in dimensioni, ed arricchisce l'immagine della città di Linz con una struttura architettonica d'avanguardia, costituendo anche la base per il successivo ciclo di innovazione di Ars Electronica. In questo contesto, la gestione di un proprio laboratorio di biotecnologia è stata una risposta chiave alla crescente importanza delle scienze biologiche.

Relativamente ad arte, tecnologia e società, i tre assi attorno ai quali il progetto Ars Electronica ha ruotato negli ultimi 30 anni, tecnologie rivoluzionarie si sono evolute in tecniche culturali attinenti la vita di tutti i giorni. Dai media elettronici della fine del 1970, attraverso la rivoluzione digitale degli anni '90 ed oltre, Ars Electronica ha accompagnato questo processo di sviluppo con pronostici che proiettavano nel futuro di un mondo digitale, così come con analisi critiche di come le cose sono andate nella realtà. La sfida del futuro non consiste nell'anticipare tutto ciò che si può intuire, ma piuttosto si tratta di plasmare quello che è ormai diventato fattibile. Ars Electronica è sempre ben attrezzata e attenta per gestire questa avventura del possibile.

METTERE IN RETE ARTE, TECNOLOGIA E SOCIETÀ

Un festival di media art d'avanguardia, un concorso internazionale nelle cyberarts, un "museo del futuro" didattico, ed un laboratorio interdisciplinare di R&S; sono queste le quattro divisioni che compongono Ars Electronica. La loro struttura attuale rappresenta il successo di una visione generale e l'approccio congiunto a ciò che sta accadendo nell'interazione fra arte, tecnologia e società. Questa idea risale alla fondazione di Ars Electronica nel 1979, ed è rimasta la missione del progetto fino ad oggi. Ma non è stato solo dal 1996, quando l'Ars Electronica Center ha aperto e l'Ars Electronica Futurelab è stato istituito, che questa filosofia è stata messa in pratica nell'attività quotidiana, al di là dell'ambito di progettazione teorica.

L'interpretazione tradizionale di queste fasi di sviluppo come "blocchi" o "pilastri" ha la sua ragione nella forma attuale di Ars Electronica, in cui questa differenziazione consente obiettivi estremamente vari, perseguiti per singoli target-group. Non è stato un unico formato a portare a collocarsi all'incrocio tra arte, impresa, formazione ed intrattenimento, ma piuttosto una serie di essi – anche se tutti ispirati agli stessi concetti e principi fondamentali – riguardanti una serie di campi sinergicamente interattivi di attività, che hanno contribuito congiuntamente al successo di Ars Electronica.

Il Festival ed il Premio sono interamente dedicati ad arte e scienza, per cui il carattere del concorso come una vetrina del "Best of" apre nuove opportunità per il Festival come luogo di sperimentazione innovativa e di work-in-progress. L'Ars Electronica Center si concentra su un missione pedagogica orientata sulle esigenze di un ampio spettro di utenti. Il Futurelab è il veicolo di trasmissione che mette la competenza artistica di Ars Electronica a disposizione dei settori formativo e commerciale.

Ed è proprio questa interazione che ha dato luogo ad un range operativo e ad una gamma di offerta che sono estremamente rari tra le istituzioni impegnate in attività culturali, rendendo in ultima analisi possibile l'attuazione, secondo le attese, di un processo di messa in rete reale finalizzato ad evidenziare le reciprocità tra i tre settori programmatici di arte, tecnologia e società.

Un'espressione fisica di questa dinamica è lo stesso nuovo edificio dell'AEC che, oltre a fornire una sede per mostre ed installazioni, ospita anche le attività di R&S del FutureLab e, in linea con la missione educativa di

questa struttura, comprende anche spazi dedicati a corsi e workshop. Il ruolo dell'AEC come centro culturale cittadino diventa sempre più importante, grazie a spazi fisici e volumi aumentati. La facciata interattiva a LED simboleggia l'apertura di Ars Electronica ed il costante dialogo con l'ambiente urbano e gli abitanti stessi della città.

Sarebbe certamente un caso di revisionismo romantico sostenere ora che questa configurazione altamente originale ed innovativa abbia preso forma seguendo un piano strategico; tuttavia costituisce un'indicazione della qualità della visione fondativa di Hannes Leopoldseeder, ed è stato un notevole, lungimirante e lungo sforzo portato a termine dalla città di Linz, quello di aver attivato ed alimentato questo processo di sviluppo. I suoi presupposti erano costituiti dal tentativo di emancipazione finalizzato a dotare la città di una nuova identità che andasse oltre l'industria pesante ed il patrimonio storico. In questa fase di sconvolgimento urbano e di riposizionamento Ars Electronica ha fornito il concetto centrale. Determinante per la sua accettazione e messa in opera sono stati l'alleanza formatasi tra la città di Linz e lo studio regionale dell'Alta Austria della ORF - televisione nazionale austriaca, basata sul concetto, sostenuto e portato avanti da ORF, che un evento artistico avrebbe potuto avere un significato che andasse oltre l'arte in sé stessa.

È emblematico dell'infallibile intuito del "profeta" di Ars Electronica Hannes Leopoldseeder per il coinvolgimento della comunità (l'arte accessibile e lavorare con il pubblico) che gli inizi del Festival "elitario" siano stati accompagnati dalla fondazione della Klangwolke di Linz come controparte "popolare" della visione di Ars Electronica.

Implementare un impegno costante del mondo artistico finalizzato all'incontro con l'audience generica nella sfera pubblica è stata una costante del programma del festival di ogni anno. In relazione a questo punto è importante la percezione della sfera pubblica non solo come un palcoscenico all'aperto per spettacoli e progetti, ma piuttosto come il luogo in cui confrontarsi in maniera specifica con il pubblico e cercare il dialogo.

NIENTE È COSÌ AFFASCINANTE COME IL FUTURO

Non è una novità che le cose che abbiamo considerato le più futuristiche innovazioni immaginabili in un certo momento appaiono datate nel giro di pochi anni, e che il futuro sembra sempre vecchio quando finalmente arriva, e così facendo cessa di essere il futuro. E questo vale soprattutto per i dispositivi high-tech e per le grandi aspettative che ad essi si accompagnano.

Non è che non fossimo consapevoli di questo nel 1995 quando abbiamo aperto il primo Ars Electronica Center. È solo che non volevamo rovinare il divertimento. Dopo tutto la realizzazione della prima CAVE situata al di fuori degli Stati Uniti è stato davvero qualcosa di sensazionale, anche considerando che non fu realizzata per condurre ricerca di base generosamente sovvenzionata o studi di progettazione finanziati dall'industria automobilistica, ma piuttosto affinché i bambini potessero raccogliere fiori virtuali e gli artisti dare libero sfogo alla loro immaginazione ed alle loro idee. Era eccitante avere la nostra connessione ad internet in fibra ottica, occhiali per la realtà aumentata, dispositivi di force feedback, tutti i tipi di proiettori e computer e persino robot!

Tuttavia, i progetti dell'Ars Electronica Center per il futuro non si sono mai limitati al solo settore high-tech in quanto tale – l'ultimo processore grafico SCI di fascia alta o la rete ATM in fibra ottica, ad esempio. Quello che ha effettivamente aperto un credito verso un futuro molto luminoso è stato un nuovo modo di incontrare e di interagire con la tecnologia – un modo che non la nasconde ma piuttosto la mette nelle mani dei visitatori, e non la mette in mostra per permettere ai visitatori di ammirarla, ma al contrario lascia loro sperimentare da soli.

Lo scopo era quello di fornire un reale banco di prova per la visione di una nuova qualità di partecipazione e di empowerment degli individui attraverso reti e sistemi aperti. Si trattava di una questione di illuminismo emancipato e di alimentare le scintille di entusiasmo dando vita ad un incendio. Portare la gente a dire "Hey, posso fare qualcosa con questo per conto mio". L'entusiasmo non per la tecnologia in sé, ma per

quello che si potrebbe fare con essa quando si fa il salto dalla posizione di consumatore a quella di progettista e produttore.

Ci siamo chiamati il Museo del Futuro perché la nostra missione era quella di andare a ripensare e reinventare i compiti e le funzioni di un museo come istituzione educativa e come struttura culturale, al fine di essere in grado di fare un tentativo nella nascente epoca dei media digitali e delle forme digitali di gestione e creazione dei contenuti. Questo in un periodo in cui molti musei sono stati convinti ad installare ed utilizzare ogni sorta di touch-screen da agenzie multimediali, spendendo il loro intero bilancio sul "lifting", solo per poi iniziare a chiedersi perché i visitatori non erano per niente interessati.

E come siamo stati fortunati nel non essere realmente un museo! Non era nostro compito e lavoro preservare e conservare questi dispositivi, l'idea era quella di utilizzarli in un flusso costante di nuovi progetti che abbiamo sia portato a Linz che concepiti internamente. Finché l'hardware funzionava veniva riutilizzato, ed il punto focale erano le idee che potevano essere realizzate con esso. Quando la gente oggi ripensa al primo AEC, il più delle volte parla della CAVE, del simulatore di volo Humphrey e del Telegarden. Ma quello che i giovani ricordano meglio è la loro visita all'aula di elettronica dell'AEC, dove hanno navigato in internet per la prima volta nella loro vita.

Purtroppo, la consegna del primo monitor LCD a schermo piatto per l'Austria venne ritardata da problemi di trasporto e traffico merci a Taiwan. Quindi, all'epoca della sua apertura, l'equipaggiamento originale dell'aula di elettronica includeva ancora necessariamente monitor con tubo catodico. Tuttavia, in un momento in cui le scuole non erano ancora connesse a internet e raramente avevano dei computer a disposizione degli studenti, questa classe sviluppata dal Prof. Max Muhlhauser con le sue 15 postazioni di lavoro in rete a banda larga, Smart Board interattive ed il suo proprio sistema di videoconferenza, è stata un'attrazione da far strabuzzare gli occhi. Per anni è stato il primo e spesso l'unico luogo per questi ragazzi in cui connettersi all'era digitale. In numerosi casi questa classe digitale è divenuto un luogo di istruzione regolare in una vasta gamma di soggetti.

MUSEO COME PIATTAFORMA ED INTERFACCIA

Nel dibattito tra crescente specializzazione ed interesse generale del grande pubblico, su cui si focalizzava l'attenzione dei media digitali nei tardi anni 90, il Centro è stato progettato per funzionare come interfaccia locale e catalizzatore per la promozione e lo sviluppo del progetto Ars Electronica. Non quindi come museo di arte multimediale, ma piuttosto mediatore delle competenze dei media ed ambiente fisico per l'incontro con le implicazioni sociali e culturali relative. Il Centro ha anche svolto un importante ruolo locale di facilitatore e divulgatore a partire dal 1996. Il coinvolgimento degli artisti ha svolto un ruolo fondamentale in questa direzione. Coltivare ed implementare la messa in opera di nuovi progetti, fornendo accesso all'alta tecnologia e ad un supporto tecnico competente, era più importante che fornire spazio espositivo e opportunità di esposizione. Una cosa che un "Museo del Futuro" dovrebbe essere, in particolare, è un sito di produzione. L'AEC si rivolge al grande pubblico con la sua esclusiva formula interattiva di mediatore tra pubblico e stato dell'arte, oltre che attraverso l'utilizzo intensivo di realtà virtuale e di tecnologie e prototipi di interfaccia.

Non nascondere la tecnologia né mistificarla, ma piuttosto rendere le sue applicazioni accessibili e comprensibili al pubblico in un modo molto concreto, è lo scopo dell'AEC. L'interattività e soprattutto la disponibilità di formatori e divulgatori qualificati per gestire le domande degli ospiti one-to-one, sono progettate per rendere l'incontro del pubblico con i contenuti ed i temi delle mostre ed installazioni il più intenso e denso di contenuti possibile, e per incoraggiare i visitatori a farsi personalmente coinvolgere come utenti ed utilizzatori.

Non c'è dubbio che l'utilizzo di opere d'arte per mediare l'incontro del pubblico con i contenuti della tecnologia è sempre un atto che richiede un certo equilibrio. Che questo approccio possa funzionare molto bene è illustrato da *Print on Screen*, ad esempio. Questa mostra, che ha presentato i progetti artistici di John Maeda, Camille Utterbach, Christa Sommerer, Golan Levin, Casey Reas ed altri, ha fatto un ottimo lavoro permettendo ai visitatori di sperimentare l'interattività come una forma di espressione artistica, ed allo stesso tempo spingendo molti di loro ad intraprendere un processo di riflessione critica

sull'inadeguatezza delle interfacce utente nella attuale tecnologia informatica. La grande dimensione in cui approcci artistici possono ispirare la ricerca tecnologica è illustrata in modo esemplare dalle opere del Gruppo *Hiroshi Ishii's Tangible Media Group* al MIT Media Lab, così come dai progetti di R&S del FutureLab, come ad esempio *INSTAR*.

IL PURO PIACERE DELLA SPERIMENTAZIONE

La nascita del Futurelab era in una certa misura programmata nel DNA di Ars Electronica, e probabilmente era solo una questione di tempo prima che le persone giuste si riunissero nel posto ed al momento giusto per realizzarlo. La costruzione dell'Ars Electronica Center ha dato l'avvio al processo. Esisteva già un concetto: una strategia a lungo termine audace e lungimirante che ora doveva essere tradotta in realtà con i mezzi disponibili e compatibilmente con le esigenze di un'operazione che prevedesse la partecipazione da parte del pubblico.

Quando nel 1995 mi si presentò l'opportunità che accade una volta nella vita, di assumere questo incarico, mi fu da subito chiaro che avrei avuto bisogno di Horst Hortner per portarlo a termine. Avevamo già lavorato insieme alla creazione di X-SPACE, un laboratorio artistico a Graz, dove avevamo realizzato e reso fruibili le nostre idee, oltre ad accettare commissioni per la produzione di opere per conto di altri artisti.

Questo nuovo AEC era stato concepito per mettere in mostra qualcosa che non era ancora disponibile sul mercato. Avremmo dovuto svilupparlo noi stessi e convincere gli altri a prendere quello che già avevano e svilupparlo ulteriormente, in modo da adattare un prototipo di laboratorio alle esigenze di una esposizione permanente. La tecnologia ed il progetto presentavano parecchie sfide. Di conseguenza, l'unica opzione era quella di riunire a Linz uno staff che avesse la motivazione e le competenze che ci volevano per portare a termine questo esperimento tecnico-artistico.

Horst Hortner era già salito a bordo, poi vennero Oliver Frommel da Monaco di Baviera, Manuel Schilcher e Tom Teibler da Linz, tutte persone che avevano esperienza con l'arte e la tecnologia, e ciascuno portò con sé nuove persone: artisti del calibro di Vaclav Cizkovsky, Didi Offenhuber, Cerda Palmetshofer, Mathew Smith e Chris Mutter, persone le cui idee, entusiasmo e capacità di fare le cose erano essenziali per aiutare a dare vita all'idea di un grande Ars Electronica Center. L'età media era meno di 30 anni.

Il secondo passo era solo una conseguenza logica del primo. Esisteva già un museo del futuro pieno di attrezzature ad alta tecnologia e di progetti artistici, ora il lavoro consisteva nel mantenerlo e svilupparlo ulteriormente. La superba infrastruttura tecnica dell'AEC, tutto questo materiale incredibile, dall'apparato Onyx di alto livello nella CAVE, ai server ed alle connessioni Internet alla velocità della luce (per l'epoca) era un'occasione irresistibile. Dopo tutto si trattava semplicemente di aggirarsi per gli spazi, dopo che l'ultimo visitatore era andato a casa, e di dare sfogo alla curiosità per metterle alla prova le tecnologie presenti e scoprire cosa si sarebbe potuto fare con esse.

I soldi che eravamo in grado di risparmiare ideando e realizzando i progetti internamente permisero di dare vita al Futurelab. Con nuove idee provenienti dal laboratorio, potevamo rendere il centro più attraente, ma questo ci permise anche di rispondere ad interessi esterni: la domanda da parte del settore privato. La società Quelle AG è diventato il nostro sponsor, perché questo venditore per corrispondenza voleva che le persone creative del Futurelab lo accompagnassero nei primi passi online e nell'e-business. Per ben 10 anni il sito di vendita online su Internet di Quelle AG è stato sviluppato con le idee del FutureLab e sui suoi server. La realtà virtuale era un tema caldo nella produzione e nell'architettura, e il Futurelab era in grado di approfittare delle attrezzature del Centro per la produzione di progetti di grande effetto. Se non avevamo abbastanza gente o persone con la giusta esperienza per gestire determinate sfide, li prendevamo per i singoli progetti, mettendo in moto un circolo virtuoso di trasferimento delle conoscenze e dell'ispirazione, che ha costituito una forza estremamente interessante per tutti coloro che hanno lavorato con il FutureLab.

Anche se il Futurelab divenne ben presto professionale, e sia le sue dimensioni che i suoi ricavi esplosero, lo spirito pionieristico, questa gioia per la pura sperimentazione è tuttora presente. Questo è il modo in cui

dovrebbe essere, altrimenti non saremmo stati in grado di portare a buon fine e di mettere a disposizione del pubblico un nuovo Ars Electronica Center di questa qualità.

IL NUOVO ARS ELECTRONICA CENTER INAUGURA I PROSSIMI 30 ANNI

Il nuovo ed ampliato AEC ha debuttato nel gennaio 2009, proprio all'inizio dell'anno di Linz Capitale Europea della Cultura. Dopo due anni di costruzione, un impianto di 6500 mq per mostre, attività didattiche, ricerca e sviluppo ha ufficialmente aperto le sue porte. Oltre a nuovi ampi padiglioni per le mostre, i nuovi spazi comprendevano la sede di atelier e laboratori del nuovo Ars Electronica Futurelab. Anche gli spazi per eventi ed il settore food & beverage sono stati notevolmente ampliati.

La risoluzione del Consiglio Comunale di Linz in tal senso è stata approvata nel 2005. Un concorso di architettura di dimensione europea è stato vinto nel 2006 da uno studio con sede a Vienna, Treusch Architecture. La cerimonia inaugurale si è svolta nel marzo 2007. Il 15 dicembre 2008, abbiamo ottenuto il via libera per trasferirci e iniziare a lavorare.

L'edificio che Treusch Architecture ha creato è una struttura attraente ed altamente funzionale che può ospitare diverse mostre contemporaneamente. Insieme al nuovo centro, ci sono nuovi settori tematici: le scienze della vita, l'ingegneria genetica, le biotecnologie e le neuroscienze. Nessuna esposizione del vecchio AEC oggi è ancora in mostra. Il centro della scena è occupato da "Nuove visioni del genere umano", in circa 1.000 mq nella Galleria Maln. Uno spazio espositivo di 450 mq adiacente ad esso è occupato da "CeoCity", che prende in esame la crescente urbanizzazione del nostro mondo, mettendo in evidenza la contrapposizione ed interazione tra "local" e "global". Ulteriori esposizioni includono "Poesia del movimento" e "Artisti, Creatori, Ingegneri". Nel corso del 2009 - anno di Linz capitale europea della cultura - hanno avuto luogo diverse mostre temporanee: "20 anni di Art+Com", "Ars Intrinsic", "Stardust" e "Device Art". Una delle nuove attrazioni top dell'AEC è "Deep Space", una vasta area di proiezione per immagini ad ultra-alta definizione. Esso dispone di otto proiettori stereo HD ognuno dei quali proietta immagini ad altissima nitidezza e definizione su una parete di 15 metri per 9 e sul pavimento. I formati che questa infrastruttura è in grado di ospitare includono VR interattiva, foto in gigapixel e video HD. Il programma attuale comprende 20 produzioni.

IL BRAINLAB

Il BrainLAB è dedicato ai nostri processi di percezione. I visitatori possono utilizzare un Visucam per la produzione di foto close-up della loro stessa retina. Brainatlas e Inside/out completano questo quadro con strutture neuro-anatomiche e mettendo in contrasto immagini di animazione digitale ad alta risoluzione. Inoltre i visitatori possono fare un viaggio a ritroso nel tempo con raffigurazioni storiche di anatomia umana. Nella stazioni successive la tecnologia eyetracking consente di sperimentare come noi percepiamo visivamente il nostro mondo, e come il nostro cervello controlla gli occhi e la percezione visiva.

L'esperienza un po' stridente delle illusioni ottiche illustra i limiti della nostra percezione oggettiva in modo divertente. Tecnologie attualmente in uso nella ricerca neurologica sono esemplificate da una stazione per la risonanza magnetica funzionale collegata all'ospedale generale di Linz. Questa apparecchiatura fMRI non solo consente di ottenere immagini del cervello, ma contiene anche un'analisi sulle attività delle sue diverse regioni, ad esempio quando parliamo, ascoltiamo musica, proviamo felicità, rabbia o paura. Un aspetto unico di questa forma innovativa di cooperazione è la possibilità per gli artisti di ottenere l'accesso a queste apparecchiature molto costose e sofisticate.

Un esperimento davvero straordinario è l'implementazione dell'interfaccia cervello-computer come installazione regolare e fruita quotidianamente, considerando che questo comporta una procedura di 30 minuti per collegare gli elettrodi, regolare il sistema e gestire l'istruzione dei soggetti coinvolti. Tuttavia, la meraviglia che ne consegue quando i visitatori che stanno utilizzando l'installazione possono effettivamente utilizzare i segnali del loro cervello per generare testo su un monitor, fa sì che valga la pena di fare lo sforzo. Installare stazioni come questa significa entrare in territori tecnologici inesplorati nell'ambito delle regolari attività del Museo del Futuro. Ma questo corrisponde perfettamente alla nostra concezione dell'AEC

come un laboratorio in cui curatori e visitatori sono sperimentatori e soggetti della sperimentazione, divenendo entrambi parte attiva di nuove esperienze.